

Rozhovor

ZVUKOVÁ DOKTRÍNA

Rozhovor s Walterem Murchem

Michael Jarrett

Walter Murch (1943) patří k nejznámějším a nejkreativnějším zvukařům a střihačům sedmdesátých až devadesátých let. Podobně jako další představitelé tzv. nového Hollywoodu, kteří vstoupili do americké kinematografie coby generace filmových intelektuálů, navštěvoval v 60. letech filmovou školu (což do té doby nebylo mezi hollywoodskými praktiky zvykem): Film School na University of Southern California, kde se setkal např. s pozdějším spolupracovníkem Georgem Lucasem. Všeobecné uznání a řadu ocenění si získal za průkopnickou práci s reálnými zvuky a s novými technologickými systémy zvukového záznamu a reprodukce (mj. dva Oscary za zvuk pro APOKALYPSU a ANGLICKÉHO PACIENTA). Jeho přístup k tvorbě zvukové stopy, založený na úsilí o konzistentnost celkové zvukové kompozice, složité zvukové prostředí a aktivní interakci mezi zvukem a obrazem, znamenal přelom v dějinách filmového zvuku a inspiroval novou generaci zvukařů, kteří svou práci vnímají primárně jako tvůrčí uměleckou činnost.

Výběrová filmografie Murchovy zvukařské tvorby (sám označoval své role jako „sound designer“, „re-recording sound mixer“, „re-recording“, „sound montage“, „supervising sound editor“¹⁾): LIDÉ DEŠTĚ (The Rain People, Francis Ford Coppola, 1968), THX 1138 (George Lucas, 1971), KMOTR (The Godfather; Francis Ford Coppola, 1972), AMERICKÉ GRAFFITI (American Graffiti; George Lucas, 1973), ROZHOVOR (The Conversation; Francis Ford Coppola, 1974), KMOTR II (The Godfather: Part II; Francis Ford Coppola, 1974), APOKALYPSA (Apocalypse Now; Francis Ford Coppola, 1979), ANGLICKÝ PACIENT (The English Patient; Anthony Minghella, 1996).

Murch také napsal populární příručku o filmovém střihu *In the Blink of an Eye* (1995) a realizoval střihovou i zvukovou rekonstrukci DOTEKU ZLA, při nichž mohl využít nově nalezené Wellesovy poznámky o obrazové i zvukové stopě. Tvůrčím i finančním neúspěchem byl jeho pokus o vlastní režii: film RETURN OF OZ (1985), pokračování ČARODĚJE ZE ZEMĚ OZ (1939).²⁾

Michael Jarrett je profesorem anglistiky v York Campusu na Penn State University. Napsal knihy *Sound Track: A Musical ABC*, Vols. 1 – 3 (Temple UP 1998) a *Drifting on a Read: Jazz as a Model for Writing* (SUNY 1999).

* * *

1) K těmto termínům viz pozn. 15 (tato a všechny následující poznámky pod čarou byly doplněny překladem).

2) Další informace o W. Murchovi, jeho články a rozhovory s ním lze najít na adrese: <http://www.filmsound.org/murch/murch.htm>.

Naučil nás filmový zvuk jinak naslouchat světu?

Ano... jistě. Váhám jen proto, že Welles dělal totéž s rozhlasem již ve třicátých letech. Pak v inovacích pokračoval, když se dostal k filmu. Posloucháte-li řadu jeho filmů, včetně DOTEKU ZLA, a nedíváte se přitom na obraz, jako byste slyšeli věci, které dělal pro rozhlas, což se týká dialogu i zvuku.

Nikdy dříve v historii, před vynálezem mechanického záznamu zvuku, neměli lidé možnost manipulovat se zvukem tak, jak to mohli činit s barvou nebo tvary. Byli jsme omezeni na manipulaci se zvukem pouze v rámci hudby, jež je vysoce abstraktním médiem. Ale v případě nahraného materiálu můžete velice účinně manipulovat se zvukovými efekty – zvukem světa. Podobně jako vás malířství nebo divácká zkušenost s malířskými obrazy nutí k tomu, abyste svět viděli odlišným způsobem, i poslouchání zajímavě aranžovaných zvuků vás nutí jinak slyšet.

Zvuk přišel do filmu v pozdních dvacátých letech, ale jeho nástup byl současně anticipací pozdějšího nástupu magnetické pásky.

To je pravda. Kdykoli pracujete na filmu, pracujete s pásem. Film se náhodou stal děrovaným pásem. Určité věci bývají prozkoumány v jedné oblasti, kde lidé vyvinou určitá zařízení. Když pak náhle mohou expandovat do jiné oblasti, existuje již hotový způsob používání. V jistém smyslu již vědí, jak na to.

Díváme-li se dnes na DOTEK ZLA, vybavují se nám témata a postupy rozvíjené ve vaší vlastní práci – téma odposlouchávání, způsob použití reálných zvukových materiálů (source materials).³⁾ Byla pro vás práce na tomto filmu něčím podobným pohledu do zrcadla?

Svým způsobem ano. Nebyl to film, s nímž bych byl nějak blízce seznámen předtím, než jsem začal pracovat na jeho restaurování. Párkrát jsem jej viděl, ale nestudoval jsem ho tak jako někteří jiní – okénko po okénku. Když máte restaurovat film, musíte se s ním samozřejmě seznámit velmi hluboce, až na technickou úroveň. Ano, pracoval jsem na filmu ROZHovor, který je celý o odposlouchávání, a na AMERICKÉM GRAFFITI, které je celé o kreativním použití imanentní hudby (source music).⁴⁾ Welles obě tyto věci anticipoval v DOTEKU ZLA.

Takže Welles vás přímým způsobem spíše neovlivnil, ale oba jste sledovali logiku obsaženou v technologiích zvukového záznamu.

3) „Reálné zvuky“ působí jako přirozená součást prostředí a jejich zdroje jsou přítomné nebo implikované v obrazovém záběru. Česká terminologie srov. Ivo Bláh a, *Základy zvukové dramaturgie ve filmu a televizi*. Praha 1987, s. 11n.

4) České termíny „imanentní hudba“, „autentická hudba“ a „reálná hudba“ označují stejně jako anglické source music případy, kdy je pasáž archivní nebo původní hudby použita jako součást filmového děje se zdrojem přítomným nebo implikovaným v obrazovém záběru (zpěvák, rádio, pískající postava atd.), a tudíž může znít ve své projevové nedokonalosti nebo záměrné neumělosti. Srov. Jerzy Plażewski, *Filmová řeč*. Praha 1967, s. 285n; Milan Kuna, *Zvuk a hudba ve filmu*. Praha 1969, s. 176 – 183; I. Bláh a, c. d., s. 32.

Jakmile začnete ke zvuku přistupovat vážně – říkáte si: „jak by jej bylo možné použít s co nejlepším efektem?“ –, je téměř nevyhnutelné, že budete docházet k týmž závěrům jako někdo jiný, kdo uvažuje ve stejných liniích. Ale DOTEK ZLA jsem přece jen viděl již před natáčením svých filmů a kdo ví, jak mě podvědomě ovlivnil.

Jsou podle vás v dějinách filmu ještě jiní lidé kromě Wellese, kteří anticipovali pozdější výsledky dosahované s magnetickou páskou?

Nepochybně Murray Spivak, který byl jedním z předních nejranějších mistrů zvuku. Pracoval na KING KONGovi. Velmi kreativní práce se zvukem se kromě KING KONGA uplatnila v kreslených groteskách od Warner Brothers ze třicátých a čtyřicátých let a do jisté míry u Disneyho. Jejich tvůrci nebyli omezováni realitou, a proto nahrávali zajímavé, fantastické zvuky, které také zajímavě aranžovali a kombinovali. Platilo to více pro kreslené filmy než pro dlouhometrážní hrané produkce, které tuto senzibilitu vyvinuly až později. Vyrosl jsem na kreslených groteskách od Warner Brothers. Když mi bylo pět nebo šest let, zdály se mi fantastické. Zanechaly ve mně velmi bohatý zdroj informací, kterého jsem si začal být vědom až mnohem později.

V RKO, kde byl vyroben KING KONG, a u Warner Brothers, kde působili Tex Avery, Raymond Scott a Chuck Jones,⁵⁾ nebyla podle dostupných pramenů dělba práce tak striktní jako jinde. Myšlenky mohly snáze cirkulovat.

Přesně tak. Nezapomeňte, že zvuk sám o sobě, samotný fakt, že zvuk ve filmu vůbec existoval, byl obrovskou věcí po celá třicátá léta – deset let. Systém Dolby nyní již máme v kinech téměř dvakrát tak dlouho. Umíte si představit, jaký panoval pocit úspěchu, když se podařilo získat jakýkoli zvuk a pak dosáhnout toho, že bylo možné používat v příbězích mluvená slova a určité množství zvukových efektů? Kromě toho tehdejšímu světu vládly korporace, existovalo jen málo nezávislých produkcí a pokud přece jen nějaké vznikaly, měly velmi nízký rozpočet. Zvuk byl drahý, a proto s ním na této úrovni nebylo možné dělat příliš mnoho vynalézavé práce. Zásadní podnět musel přijít od režiséra – někoho jako Hitchcock nebo Welles –, který řekl: „Zvuk mě zajímá.“ Jinak převládala tendence dělat řemeslnou práci a neutrácet příliš mnoho peněz, protože platila představa, že cíle bylo dosaženo již tím, že se objevil zvuk, s nímž bylo možné nějak začít. Skutečně kreativní použití zvuku vyžadovalo čas. Existuje ale řada výjimek z tohoto pravidla. Renoir například tvrdil, že je prvním, kdo nahrál spláchnutí záchodu a umístil je do filmu. Natáhl mikrofon ze zvukového oddělení studia na záchod, spláchl klozet, nahrál záznam a použil jej ve filmu, jenž natočil počátkem třicátých let.⁶⁾

5) Raymond Scott (1908 – 1994) skládal jazz, hudbu pro muzikály a pro kreslené filmy, byl vynálezcem elektronických hudebních nástrojů, na nichž mj. imitoval konkrétní zvuky, a je považován také za předchůdce ambientní hudby; Frederick „Tex“ Avery (1908 – 1980) a Chuck Jones (1919 – 2002) byli tvůrci některých nejslavnějších kreslených filmů Warner Brothers.

6) Murch má pravděpodobně na mysli film PROJÍMADLO PRO NAŠE DÍTĚ. Za identifikaci děkuji Milanu Klepikovovi.

Vraťme se k vaší vlastní práci: když jste stříhal zvuk pro AMERICKÉ GRAFFITI, měl jste připraven záznam celé rozhlasové show, z níž jste pak mohl citovat podle potřeby?

Ano. Vyrobili jsme dvouhodinovou rozhlasovou show s Wolfmanem Jackem⁷⁾ jako diskžokejem – včetně reklam a písniček. George [Lucas] tuto show vystavěl sám. Když pracoval na sestřihu filmu, stříhal současně i písničky, reklamy a klábosení diskžokeje. Říká se tomu „B-pás“ (*B-track*). Při stříhání filmu běží paralelně s dialogy.

A co jste přinesl do procesu tvorby vy?

Akustické zpracování, které mělo záznam učinit autentičtější (*worldizing*⁸⁾), aby zněl jako něco, co existovalo v reálném prostoru. Základní myšlenkou bylo, že auta všech teenagerů ve městě budou naladěna na stejnou rozhlasovou stanici, a proto – ať půjdete ve městě kamkoli – vždy uslyšíte její hlas ozývající se z domů a kolem projíždějících vozidel.

George a já jsme vzali výslednou verzi záznamu rozhlasové show a pustili si ji na Nagra⁹⁾ v reálném prostoru předměstského dvorku. Byl jsem asi patnáct metrů daleko s mikrofonem a nahrával jsem ten zvuk na jinou Nagru, udržoval jej synchronní a pohyboval mikrofonem nesouvisle tam a zpět, zatímco George pohyboval reproduktorem ve 180stupňové výseči kolem sebe. V některých okamžicích byly reproduktor a mikrofon namířeny přímo proti sobě, jindy směřovaly každý úplně jinam. Takto vznikl jeden samostatný pás. Pak jsme celou věc opakovali znovu.

Když jsem míchal zvuk, musel jsem sdružovat tři míchací pásy. Jeden z nich by bylo možné nazvat „suchým studiovým záznamem“ rozhlasové show, kde hudba byla velmi čistá a jasná a vše bylo zvukově ostré. Pak tam byly další dva pásy, jež byly rozmisťovány střídavě vždy několik okének po sobě, na nichž nikdy nebyla shodná osa mikrofonu a reproduktoru,¹⁰⁾ protože jsme si již nemohli pamatovat, co přesně jsme s nimi úmyslně dělali. Jednou byl Wolfman Jack v ose na jednom pásu, ale mimo osu na druhém. Dokázal jsem tyto tři pásy smíchat tak, abych dostal správnou dávku atmosféry. Vytvářel jsem přechody mezi živým, velmi přítomným zvukem a zvukem, který zněl jako velmi vzdálený a odrážející se od mnoha budov. Podařilo se mi také vytvořit pocit pohybu – proto ty pohyblivé mikrofony.

7) Wolfman Jack, vlastním jménem Robert Smith (1938 – 1995), byl jedním z nejslavnějších amerických rozhlasových diskžokejů 60. a 70. let.

8) Murchem zavedený termín z oblasti zvukového designu označuje manipulace se zvukem, jejichž cílem je, aby zvuk budil dojem, že se rozléhá v reálném prostoru. Součástí tohoto postupu je i pouštění nahraného zvuku z reproduktorů umístěných do reálných akustických situací a jeho opětovné nahrávání mikrofony. Zvuk tím získává akustické rysy reálného prostoru reprodukce. Viz internetový slovník terminologie filmového zvuku: <http://www.filmsound.org/terminology/worldizing.htm>.

9) Nagra – švýcarská značka prvního přenosného záznamového magnetofonu vyvinutého speciálně pro filmové natáčení; sloužila především jako nahrávač pro kontaktní záznam v reálech. Lehké magnetofony Nagra v 60. letech nahradily těžkou aparaturu převáženou ve zvukových vozech a v poslední době jsou samy zastupovány flexibilnějšími DAT recordery.

10) U mikrofonů osa vyznačuje směr maximální citlivosti, obvykle kolmý k povrchu membrány. U reproduktorů je to příčka procházející středem cívky směrem k prostoru naslouchání, obvykle označující směr s nejlepší frekvenční odezvou.

Je to totéž, co – jak jsem zjistil později – Welles udělal primitivnějším způsobem ve svém DOTEKU ZLA. On ale nekombinoval původní záznam se zvukovou atmosférou. Jednoduše umístil statický mikrofon v úzké uličce venku u Universal Sound Studios a znovu nahrál záznam z reproduktoru, jak se šířil touto uličkou. Nemanipuloval s rovnováhou suchého versus odraženého zvuku a nedosáhl dojmu pohybu, který jsme my získali pohyblivým reproduktorem uvedeným do vztahu k pohyblivému mikrofonu. Tento efekt vytvořil zvukový ekvivalent fotografické hloubky pole. Můžete sice mít hudbu v pozadí, ale protože je tak zastřená, nemůžete nalézt její okraje, na něž byste zaměřili pozornost, a proto dialog, který je v popředí a ostrý, bude jasně tím, co se předpokládá, že budete poslouchat. To byl nedostatek všech předchozích systémů kromě Wellesova. Hudba v nich byla jednoduše přefiltrována a ztlumena, ale stále měla své okraje, a proto bylo pro divákovu mysl obtížné separovat okraje hudby oproti okrajům dialogu. My jsme přišli se záznamem hudby, která by v jednom okamžiku mohla být plně v popředí – ostrá a hlasitá – a pak, během přechodu k další scéně, odeslána daleko do pozadí a rozostřena, takže lidé mohli vést dialog v popředí, aniž by vás to znervózňovalo. V žádném filmu do té doby neznělo 42 písniček jedna za druhou. Objevovaly se tři či čtyři, nanejvýš pět až šest, roztroušené na různých místech filmu.

Akustický prostor, který jste vytvořili v AMERICKÉM GRAFFITI, se v APOKALYPSE výrazně otevřel.

AMERICKÉ GRAFFITI mělo ještě monofonní zvuk. Apokalypsa byla mým prvním stereofonním filmem. Všechny filmy, na nichž jsem pracoval do té doby, byly monofonní. Takže jsem skočil rovnýma nohama přímo do propasti, protože jsem se pustil nejen do sterea, ale hned do prvního hraného kvadrofonního filmu.

U kvadrofonie má publikum pocit, že je zvukem obklopeno. Reproduktory jsou rozmístěny před námi i za námi.

Musíte být velmi opatrný, jaké zvuky dáte za publikum. Mohou odvést jeho pozornost od obrazu na plátně. Měli jsme celý seznam instrukcí, co se smí a co se nesmí: zvuky dovolené vzadu a zvuky, které vzadu znít nemůžou.

Takže například rychlé tygří skoky mohou přecházet zezadu dopředu?

Konkrétně tento zvuk bychom dozadu neumístili. Zvuky s vysokým rozlišením jsme ponechávali vepředu.

V případě APOKALYPSY jste s kolegy museli stříhat nesmírné množství filmového materiálu. Došlo ke srovnatelnému nahromadění i u zvukových pásek?

Ne. V době natáčení jsme z důvodu výrobních obtíží nenahráli téměř žádný použitelný zvuk. Získali jsme pouze to, čemu se říká „pomocný zvuk“ (*guide track*).¹¹⁾ Pro výsledný

11) Jako „pomocný zvuk“ je označován záznam pořízený kontaktně během natáčení, který má plnit výhradně funkci vodítka pro pozdější výrobu postsynchronů. Tento zvuk se ve výsledném filmu neobjeví, a proto příliš nezáleží na jeho akustické kvalitě.

film jsme museli uměle vytvořit celé akustické prostředí, detail po detailu, včetně téměř všech dialogů. Jakmile máte předem obraz, začnou se vám okamžitě zužovat možnosti pro výběr zvuků. Stále existuje obrovské pole, z nějž můžete vybírat, ale ochotně se necháte vést tím, co vidíte v obraze.

Jak jste v tomto filmu docílil zvuku vrtulníků?

Získali jsme ke spolupráci pobřežní policii. Odjeli jsme do státu Washington a tři nebo čtyři dny nahrávali různé druhy vrtulníků. Pro začátek filmu, kde jsme potřebovali abstraktnější pojetí zvuku, jsme hluk vrtulníku vytvořili od nejzákladnějších prvků uměle na syntezátoru. Když z dálky slyšíte blížící se vrtulník, jak vám přeletí nad hlavou a zase se vzdálí, rozlišíte mnoho různých fází, jimiž zvuk prochází. Vzali jsme každou z těchto fází a řekli si: „Dobře, zde uslyšíme jenom točící se vrtule. Neslyšíme ještě žádný motor. Udělejme nejdřív tento zvuk plácání.“ Tak jsme si začali hrát se syntezátorem, dokud jsme nezískali plácání, které se nám zdálo přiměřeně abstraktní, ale současně dost vrtulníkové. Pak přišel na řadu další prvek, kvílení turbíny, její fičení vzduchem, se všemi rozmanitými aspekty, jež to s sebou nese.

Napsal jste, že jste byl ke své profesní dráze v sound designu přiveden zkušeností s tzv. konkrétní hudbou (musique concrète) Pierra Schaeffera. Je překvapivé, jaké podobnosti lze objevit mezi Schaefferovými skladbami a zvukem Wellesových filmů.

Mnoho z toho, co Welles udělal v OBČANU KANEOVI a v dřívějších rozhlasových experimentech, je svého druhu *musique concrète*. Schaefferovým objevem bylo to, že použil tehdy novou technologii magnetické pásky pro záznam a spojování zvuků a pak také k realizaci představení v hudebních sálech, a nazval svou práci *musique concrète* – konkrétní (v protikladu k abstraktní) hudba. To nikdo před ním neudělal. Bylo to úplné zjevení. Ale když si poslechnete, co tehdy vznikalo ve filmu a mnoho z toho, co vytvářeli v rozhlasu inovátoři jako Welles, zjistíte, že šlo o věci stejného druhu.

Ukazuje se také, že v první skladbě musique concrète – Étude aux chemins de fer [1948] – hrají hlavní roli zvuky vlaku. Schaeffer anticipoval vaše použití hluku železnice v AMERICKÉM GRAFFITI, ROZHOVORU a KMOTROVI. V AMERICKÉM GRAFFITI slyšíme vlak, když Curt [Richard Dreyfuss] ničí policejní auto. V ROZHOVORU se ve chvíli, kdy Harry Caul [Gene Hackman] poprvé začne stříhat pásku, kterou nahrál se svým týmem, ozývá zvuk železničních zvonků, které jste pak znovu umístil do nové sekvence téhož filmu. V KMOTROVI zazní zvuky vlaku, když Michael [Al Pacino] zabije nepřítele svého otce. Co si myslíte o tomto vracejícím se motivu?

Nezapomeňte, že tyto filmy byly natočeny krátce po sobě, přibližně v jednoletých rozestupech. Vlaky jsem tehdy nosil v hlavě. Kromě toho mám zvuk vlaku velmi rád. Když o něm začnete uvažovat jako o hudebním nástroji, zjistíte, že je to velmi komplexní, zajímavý zvuk. V obchodech s archivními nahrávkami byste našel celé přihrádky plné železničních zvuků.

V lidech vyvolávaly vlaky od počátku mnoho asociací. Dnes již možná méně, ale ještě když jsem vyrůstal, tak k vám vlaky nepochybně promlouvaly o cestování. Pokud jste chtěl kamkoli cestovat, jel jste vlakem. Celá idea pohybu po světě z místa na místo byla ovládána tímto zvukem. Šlo tedy o souhru všech těchto tří věcí.

Zdá se, že vlaky změnily nejen naše povědomí o prostoru, zkrátily vzdálenosti, ale že také transformovaly akustické prostředí.

Ano, velmi. Pamatuji si, jak jsem v šedesátých letech v Anglii mluvil s lidmi, kteří byli dostatečně staří na to, aby si pamatovali dobu, kdy železniční tratě poprvé spojily vzdálené oblasti země. Vždy mluvili o tom, jakou změnu přinesl zvuk vlaku, že již nemůžete cestovat do jiné části světa, aniž by vás doprovázel tento zvuk. Takže o vlcích uvažovali primárně v termínech zvuku a až pak v termínech jejich vizuálního účinku.

Železniční zvuky vytvářejí ve filmech, které jsem zmínil, zvukový tropus, jakousi signaturu. Jak jste dospěl k tomu, že takový zvuk použijete?

Abych začal s nejspecifičtějším případem, v AMERICKÉM GRAFFITI jsme dělali nějaké doplňkové natáčení, pár záběrů snímaných po skončení hlavního natáčení. Strávili jsme hodně času v ojetém autě. Uslyšel jsem v dálce vlak. Bylo kolem druhé hodiny ranní. Pokoušel jsem se přijít na to, jak tuto část práce udělám, a pomyslel jsem si: „No jo, můžu použít vlak“. Takže tímto podivným způsobem mě samo prostředí a osud přivedly k tomu, abych si uvědomil možnosti, jež skýtalo použití vlaku.

Když jsem míchal GRAFFITI, natáčeli jsme již ROZHovor, a tento zvuk mi opět vnušlo konkrétní prostředí, v němž měl Harry Caul své skladiště, které bylo ve skutečnosti pět či šest bloků daleko od studia American Zoetrope. V úvodní části filmu, po první scéně z bytu, v níž Harry telefonuje se svou bytnou a hraje na saxofon, se objevuje záběr, kdy se vydává přes koleje, aby se dostal ke vchodu do svého skladiště. Ve skutečnosti se na druhé straně tohoto skladiště nachází seřaďovací kolejistiště pro nákladní a osobní vlakovou přepravu z jihu do San Francisca. Takže myšlenku vyvolalo něco, co bylo opravdu přítomno v reálném prostředí.

Vždy jsem rád uvažoval nejen o zvuku prostoru, v němž se nachází hrdina, ale také o tom, co je vně – abych tak prolamoval zdi a evokoval určitou přítomnost vnějšku. Samozřejmě to musí být přiměřeně hlasitý či dunivý zvuk s vhodnou tonalitou, aby vůbec pronikl zdmi na druhou stranu. Jinak slyšíte pouze zevšeobecněné dmutí městského hluku, které zní jako rachot výfuku. Nemá zvláštní charakter. Takže to byla otázka hledání zvuků, které mají takovou povahu, že se mohou dostat skrz okno, a současně odpovídají prostředí, v němž se Harry nacházel. Jde o hranice tohoto prostoru. Když se v prostředí, v němž Harry pracuje, ozývají vlaky, pak si on, a zprostředkovaně i my, začínáme asociovat tento zvuk s oním prostředím. Protože jsou vlaky v okolní atmosféře, vplíží se i do Harryho snů.

A pak se vlak stává metaforou pro proces stříhání.

Ano, jako když k sobě připojujete vagony jeden po druhém. Existuje také historická afinita mezi filmy a vlaky. Prvním filmem, za jehož zhlédnutí publikum zaplatilo, byl

PŘÍJEZD VLAKU bratrů Lumièrových. A prvním *feature*¹²⁾ byla Porterova VELKÁ ŽELEZNIČNÍ LOUPEŽ. Takže existuje určitá příbuznost mezi vlaky a filmem. Dvě řady děrování se trochu podobají dvěma kolejnicím. V obou případech jde o mechanický svět ozubených koleček, hlavně co se týče počátků filmu. Mění se to s nástupem digitálních technologií, ale když se podíváte na starou filmovou aparaturu a zaposloucháte se do chodu optické kopírky, uslyšíte to známé klapity-klap, klapity-klap, klapity-klap. Když dostatečně zpomalíte chod projektoru, také uslyšíte zvuky podobné vlaku. Normálně běží příliš rychle, než abyste mohl slyšet jednotlivá cvaknutí. Dalším aspektem spojeným s vlaky, o kterém jsem mluvil již ve vztahu k vrtulníkům, je to, že jsou velmi komplikovanými, velkými mechanickými objekty, které se pohybují různými rychlostmi prostorem. Během tohoto pohybu odhalují určitou půltónovou paletu komponentů, z nichž jsou vyrobeny. Specifický zvuk vydává velmi vzdálený vlak, úplně jinak zní blízký a naprázdno běžící vlak. Parní soupravy poskytují zajímavější zvukový zážitek než diesely.

Ve své knize In the Blink of an Eye jste popsali šest pravidel pro střih obrazové stopy.¹³⁾ Existují podobná pravidla pro střih zvuku?

Při práci se zvukem máte větší svobodu než s obrazem. V důsledku toho tam platí méně pravidel. Ale tři velké principy – emoce, příběh a rytmus – se týkají zvuku stejně jako obrazu. Vždy hledáte něco, co podtrhne, zdůrazní nebo kontrastem zvýrazní emoce, které chcete vylákat z publika. Můžete to dělat stejně dobře zvukem jako střihem, možná dokonce lépe. Rytmus je důležitý ze samozřejmých důvodů – zvuk je časové médium. A pak příběh. Vybíráte zvuky, jež lidem pomohou cítit příběh, na němž pracujete. Příklad vlaku nadzemní dráhy v KMOTROVI je možné zařadit jako primárně emocionální vodítko. Spolupůsobí tam i rytmus, ale jen do určité míry, a způsob vyprávění je poněkud nejasný. „Co je to za zvuk? Co ve filmu dělá?“ Na to není snadná odpověď. Ale emocionálně zcela chápete, proč tam ten zvuk je. Rozumíte tomu podvědomým způsobem, ale ten zvuk vás také dráždí, částečně svou tajemností. Je to záhadný zvuk, který se usadí v podvědomí publika a lidé ze své podstaty rádi přicházejí věcem na kloub. Takže diváci si podvědomě říkají „Co je to za zvuk?“ V obraze se neobjevuje nic, co se podobá vlaku (ačkoli jinak je logické, že se v této části Bronxu ozývá vlak), a proto se emoce, jež je vyvolaná tímto zvukem skřípání, jak vlak vybírá obtížnou zatačku, vztáhne bezprostředně k Michaelově stavu mysli. Zde je osoba, která také skřípe, když vybírá obtížnou zatačku. Je to poprvé, kdy se chystá někoho osobně zabít. Dělá to, o čem si říkal, že

12) Z originálu není zcela jasné, co měl Murch tímto termínem na mysli. Tzv. *feature film* či jednoduše *feature* v době rané kinematografie označoval hrané filmy, jež uváděly určité hvězdy, příběhy a akce.

13) Jarrett naráží na tato pravidla pro správný střih: „1) Odpovídá emoci daného momentu; 2) posouvá dopředu vyprávění; 3) objevuje se v okamžiku, který je rytmicky zajímavý a „přesný“; 4) respektuje to, co lze nazvat „dráhou oka“ – všímá si pozice a pohybů ohniska divácké pozornosti v rámu obrazu; 5) respektuje „dvojměrnost“ – gramatiku tří rozměrů transponovaných fotografií do dvou [...]; 6) a respektuje trojrozměrnou kontinuitu reálného prostoru (kde se lidé nacházejí v dané místnosti a jeden ve vztahu k druhému).“ W. M u r c h, *In the Blink of an Eye. A Perspective on Film Editing*. Los Angeles 1995 (2. vyd. 2001), s. 18.

nikdy dělat nebude. Nechtěl být součástí rodiny a nyní jí to má až příliš draze vynahradit. Dělá to, co pro rodinu může učinit pouze on sám.

Vzpomínáte si, jak jste na tento nápad přišel?

Francis [Coppola] nechtěl mít v této scéně žádnou hudbu. Chtěl, aby hudba nastoupila až po vykonání vraždy, když Michael odhodí zbraň tak, jak mu to řekl Clemenza [Richard S. Castellano]. Až v této chvíli měly zaznít ty velké operní akordy. Tušil, že pokud by hudba začala hrát dříve, oslabilo by to její účinek. Měl úplnou pravdu. Pak jsme se ale na scénu podívali a řekli si: „Ta scéna tady nějak trčí, musíme na něco přijít. No, zkusme nějaké zvukové efekty.“ Odehrávalo se to v Bronxu a protože jsem v této části města sám vyrůstal, dobře jsem si vzpomínal –

AMERICKÉHO GRAFFITI – na ten typ míst, které se vždy nacházejí poblíž nadzemní dráhy. Tak jsem přišel s nápadem skřípění, které jsem si pamatoval z dětství jako takový dráždivý druh zvuku. Udělali jsme test, vyzkoušeli to a ono to fungovalo. Tak se ten zvuk dostal do filmu.

V zásadě říkáte, že diváci by měli být schopni pracovat se zvukem podobným způsobem, jaký od nich vyžadoval Ejzenštejn, který chtěl, aby luštili význam z obrazů spojených montáží.

To je pro mě klíč ke všem filmům – současně stříhový i zvukový. Podněcujete publikum k tomu, aby dokončovalo kruh, z nějž jste nakreslil jen část. Každý člověk je jedinečný, a proto kruh dokončí svým vlastním způsobem. Jakmile to učiní, nastane úžasná část celého procesu, kdy toto dokončení promítne zpět na film. Ve skutečnosti tak vidí film, který částečně sám vytváří: v termínech juxtapozic obrazů, pak juxtapozic zvuků versus obrazů, pak obrazů následujících zvuky a všech dalších druhů těchto variací.

Vždy se snažím být metaforický jak je to jen možné a vyhýbat se doslovnosti. Když je vám prezentováno něco, co v běžné rovině nedospívá k úplnému vyřešení, nutí vás to jako diváka jít hlouběji. Dobrým příkladem je opět skřípot vlaku z KMOTRA. Ve vztahu k tomu, co vidíte, zvuk nedává žádný smysl. Nebyl vám ukázán žádný vlak, který by projížděl poblíž. Hlasitost jeho zvuku, který slyšíte, je příliš silná. I kdybyste seděl v restauraci hned pod nadzemní dráhou, nebyl by její hluk takto hlasitý. Diváci jsou tedy konfrontováni s diskontinuitou. Dívají se na velmi statické záběry, detaily lidí mluvících v cizím jazyce, a k tomu slyší něco zcela odlišného. To je nutí říkat si: „Co to je? Co by to mohlo být?“ Opakuji, že ne vědomě, nýbrž podvědomě. A ve výsledku dospějí k určité představě o Michaelově stavu myslí a pak tuto představu promítnou zpět na jeho tvář. Nakonec se tedy k tomu, co Al Pacino dělá, přidává celá další dimenze.

Takže vy sice pracujete metaforicky, ale používáte zvuky, které mají možný zdroj ve světě filmu.

Ano. Pokud byste to dohnal příliš daleko, bude to jednoduše absurdní. Znamenalo by to, že jste divákům neposkytl dostatečně velkou část kruhu, aby zjistili, jestli to kruh je, nebo není.

To nás vede k otázce určení hranice mezi metaforou a katachrézí – absurdním obrazem.

Musíte používat intuici a věřit svým instinktům. Od určitého bodu již neexistuje nic, co by vás mohlo vést. Pak také zkoušejte věci dotahovat. Nebojte se. Vždy jsem dospěl ke shodnému zjištění, že můžete jít mnohem dál, než si myslíte, že můžete. Když na něco budete pouze myslet, budete se držet zpátky, ale když to rovnou uděláte a pak se na to podíváte a uvidíte, jaký to má efekt, řeknete si: „Ach ano, to je skvělé. Myslím, že bych s tím mohl zajít ještě dál.“ Takže stále pokračujete v posouvání určitých myšlenek a přístupů, dokud nezjistíte: „No nazdar, to už je příliš.“ A znovu: kdo je tady, aby vám řekl, že jste zašli příliš daleko? Nevím. Jste to pouze vy a váš vztah k práci. Takže je to kombinace víry, že něco takového bude fungovat, a experimentu, který má dokázat, pokud to dokázat jde, jaké jsou hranice tohoto světa. Pokud jste zašel příliš daleko, tak na to doufejme přijdete.

Myslíte, že byste mohl popsat způsob, jak se pracuje se zvukem ve filmu, s pomocí autorské teorie? Znáte nějaké autory zvuku?

Ano, ve smyslu, že různí lidé obecně mají různé přístupy. Ale vše je příliš ovlivněno režisérem a druhem filmu, o jaký jde, takže si nemyslím, že by zde bylo možné tuto ideu uplatnit ve stejné míře.

Existují filmy, které byste raději poslouchal, než se na ně díval?

Mě zajímá interakce zvuku s obrazem. Na druhé straně, jak jsem již řekl, je zajímavým experimentem vypnout obraz v DOTEKU ZLA a pouze naslouchat zvuku. Jsem si jistý, že totéž by platilo i pro OBČANA KANEA, ačkoli jsem to sám nikdy nezkoušel. Dívám se na málo filmů. Nejsem filmový nadšenec.

Posloucháte hudbu?

Ano, ale poslouchám také prostředí, které je kolem mě. Když pracuji na filmu, jsem jako obzvlášť žíznlivý násoska – nasávám věci z prostředí a říkám si: „Hele, tohle bych mohl použít.“ Triviálním příkladem je APOKALYPSA. Na konci Kilgoreova [Robert Duvall] plážového večírku zazní zvuk turbín startujícího vrtulníku. Připravuje přechod k záběru, kdy jsou vrtulníky již v plném chodu.

Na večírku, který uspořádal pro Martyho Sheena, zařídil Francis [Coppola] vrtulník, který jej měl vzít z Napy na baseballový zápas na Giant Stadium. Byl jsem na tom večírku a když jsem slyšel zvuk turbín startujícího vrtulníku, hned jsem v duchu uviděl ten přechod a pomyslel si: „Teda, toto by bylo skvělé! Tenhle zvuk může připravit stříh. Pak, když budeme stříhat, může se ostře střetnout se zvuky spousty vrtulníků běžících naprázdno na zemi.“ Místo abychom s nástupem tohoto zvuku hned udělali stříh, měli jsme cosi, co se zvolna a nelogicky začleňuje zespodu do Kilgoreova dialogu. Žádné vrtulníky jsme během té noční scény dosud neviděli, když říká: „Vietkongové

nesurfujou.¹⁴⁾ Ale pod tímto dialogem slyšíte kvílení zrychlující se turbíny. Hudebně vám to přináší pocit anticipace a zakončení. Něco se musí stát. A pak se samozřejmě objeví střih a zvuk je najednou velmi silný.

Vaše citlivost na environmentální zvuky připomíná doporučení Johna Cagea.

V době dospívání jsem byl velkým fanouškem Johna Cagea.

Jaký je váš názor na nediegetickou hudbu? Kdybyste mohl vždy prosadit svou vůli, používal byste ji?

Máte na mysli běžnou filmovou hudbu? Obecně si myslím, že hudby se používá přespříliš. Nicméně zastávám obecné pravidlo, že ačkoli je hudba účinným stimulátorem emocí – může v lidech vyvolávat emoce –, je ve filmu využitelná nejlépe jako něco, co řídí či usměrňuje emoce, které jsou již přítomné. Když se vytváření emocí ve filmu stává příliš závislým na hudbě, vstupuje do hry jakási steroidová umělost. Publikum, aniž si toho je plně vědomo, se začíná cítit manipulováno: „Chtějí, abych se cítil smutný, tak hrají smutnou hudbu.“ Mnohem raději mám, když hudba, která ve scéně nastupuje – a scéna z KMOTRA je skvělým příkladem, protože vyvolává emoce –, říká publiku, *kam* má vést své emoce, jaký jim dát směr. Je to bezpečná emoce? Je to heroická emoce? Je to nejistá emoce? Nebo jakékoli jiné slovo, které byste jim chtěl dát. V takovém případě je podle mě hudba neúčinnější. KMOTR je celkově filmem, který by mohl být používán jako učebnice tohoto typu použití hudby. Stejně pracoval také Welles.

Způsob použití hudby, který doporučujete, předpokládá publikum, jež je dostatečně inteligentní, aby vyplnilo mezeru mezi viděným a slyšeným.

Vždy jsem předpokládal, že publikum má inteligenci. Je extrémně inteligentní. Když lidem nedovolíte použít jejich inteligenci, začnou ztrácet schopnost s ní pracovat. Kdybyste důsledně dodržoval dietu bufetové stravy, vaše chuťové buňky by se brzy vzdaly, protože by na ně denně útočily velmi silné dávky soli, cukru a tuku. Po chvíli byste ztratil schopnost rozlišit jemné variace chuti. A nadužívání hudby může být stejně návykové jako bufetová strava.

Upřesněte mi rozdíl mezi rolími označovanými jako re-recording mixer a sound designer.¹⁵⁾ V titulcích filmů se uvádí, že plníte obě tyto úlohy.

14) V originále: „Charlie don't surf.“

15) V českých závěrečných titulcích se obvykle nepoužívají doslovné překlady těchto profesních označení, ale pouze výrazy „zvuk“, „mix zvuku“, „zvuková postprodukce“ a někdy také „design zvuku“ (poslední z termínů ale spíše v užším významu, než o jakém hovoří Murch). Termínu *sound designer* – ve smyslu tvůrčího umělce, který zodpovídá za konzistentnost celkové kompozice soundtracku čili za adekvátní významovou hierarchizaci, vyváženost, přehlednost a narativní funkčnost zvukových složek, za výběr, uspořádání, úpravu a použití zvukových prostředků a dohlíží na všechny fáze vzniku filmového zvuku od příjmu přes přepis a střih až po finální mix – odpovídá titulek „zvuk“, případně označení profese „mistr

Je to mlhavá oblast. Původ termínu *sound designer* sahá k filmu APOKALYPSA, kdy jsem se pokoušel zjistit, co jsem vlastně v tomto filmu udělal. Francis chtěl, abych zvuk pojal v kvadrofonním formátu, s nímž se předtím ve filmu nepracovalo, a to ode mne vyžadovalo analýzu designu filmu v trojrozměrném prostoru zvuku. Pomyslel jsem si: „Když může bytový designér vstoupit do architektonického prostoru a zajímavě jej vyzdobit, jde o totéž, co já dělám v kině. Beru trojrozměrný prostor kina a vyzdobuji jej zvukem.“ Musel jsem přijít s řešením, specifickým pro APOKALYPSU, které by zvuku dalo jasnou logiku. Odtud pochází v mém případě ono slovo, *sound designer*.

Později si jej lidé přisvojili, což je jistě jejich výsadní právo, ale termín se současně ujal jako označení osoby, která navrhuje zajímavé, jedinečné zvuky. Takže když vytváříte zvuk, který není možné získat ve zvukovém archivu a který ani nemůžete sám nahrát venku, nýbrž který musíte sestavit z různého počtu dílčích zvuků, jde přesně o to, co dělá *sound designer*. Například zvuky bleskových žárovek a boxerských úderů v ZUŘÍCÍM BÝKOVÍ, které navrhnul Frank Warner,¹⁶⁾ jsou jedinečné. Nejsou to jednoduše žárovky a úderý. Přidávají k nim silnou emocionální složku. Takže v tomto smyslu byl Warner *sound designerem*, ačkoli sám by byl posledním člověkem na světě, kdo by tento výraz použil. Ale právě toto on dělal.

Naproti tomu *re-recording mixer*, ve zkratce řečeno, kombinuje určitý počet různých zvuků a vytváří z nich jediný zvuk. Bere všechny nejrozumnější zvuky, připravené pro film, a míchá či slučuje je do zajímavé, rozvinuté podoby, jež může být udržována po dobu dvou či dvou a půl hodiny. Ale podmínky, za nichž *mixer* a *sound designer* pracují, jsou velmi odlišné. *Sound designer* většinou pracuje v jakési zvukové laboratoři, zatímco *re-recording mixer* pracuje v míchací hale, obvykle za přítomnosti režiséra. Rozhodující je čas. Musíte pokračovat pořád dál a produkovat mnoho cívek za den. Na *re-recording mixera* jsou kladeny zcela jiné nároky než na *sound designera*. Ale někteří *re-recording mixeři* jsou současně *sound designery* a naopak.

Snad žádný jiný film neexistuje v tolika verzích jako KMOTR. Je to důsledek krátkého časového plánu postprodukce spolu s následnými příležitostmi k přestřihání?

Je to proces, který se protáhnul přes pětadvacet let. Nikdo nevěděl, že originál bude mít takový úspěch, jaký si nakonec získal. Všichni jsme v to doufali, ale vždy v nás hlodaly pochybnosti. Ke konci postprodukce nastalo těžké období, kdy jsme se začali bát, že lidé

zvuku“ a jeho činnosti „režie zvuku“. Vzácněji se v češtině používá také termín „zvukový designér“ nebo se přejímá původní anglický výraz *sound designer*. Termínu *re-recording mixer* – ve smyslu osoby zodpovědné za závěrečnou fázi zvukové postprodukce, kdy jsou sdružovány všechny současné zvukové signály do výsledného mixu, upravují se poměry hlasitosti a barev, provádí se korekce výšek, do zvuku atd. – odpovídá označení „mix zvuku“ nebo „mistr zvuku specialista“. Srov. Marty M c G e e, *Encyclopedia of Motion Picture Sound*. Jefferson, North Carolina – London 2001, s. 225 a 197; Otto L e v i n s k ý – Antonín S t r á n s k ý a kol., *Film a filmová technika*. Praha 1974. Jak vyplývá z publikovaných rozhovorů s českými zvukaři, v současné praxi domácí kinematografie se často stává, že jeden člověk dělá práci, která je v Hollywoodu rozdělena mezi více profesí.

16) Na filmu se podílel jako *supervising sound effects editor*.

nevydrží sedět v klidu u tříhodinového filmu o gangsterech. Kdyby film nebyl býval úspěšný, mohlo tomu tak být. Pak by zůstalo jen u jedné verze. Existuje jen jedna verze ROZHOVORU, protože ROZHOVOR nebyl finančně úspěšný.

Jak jste dospěl k deformovaným zvukům, které znějí na začátku ROZHOVORU, když se rozkládají nahrávané hlasy Ann [Cindy Williamsová] a Marka [Frederic Forrest]?

Začali jsme natáčet ROZHOVOR v roce 1972 a dokončili jej v roce 1974. Ale rok 1973 byl pro mě každopádně rokem ROZHOVORU. Již tehdy se objevovaly první záchvěvy světa digitálního zvuku. Ještě neudeřil, ale věděli jsme, že jistí lidé s ním již experimentují. Laboratoře na University of Utah prováděly přelomové pokusy.

Pomyslel jsem si: „Bylo by docela logické, kdyby měl Harry Caul¹⁷⁾ nějakou digitální aparaturu. Ve skutečnosti je jedinou možností, jak mohl udělat to, co udělal – odstranit vrchní vrstvu živé hudby a odhalit hlas za ní –, použití nějakého druhu digitální subtrakce.“ V tomto duchu jsem uvažoval dále: „Když nahrává záznam a signál se ztrácí, bylo by zajímavé, aby se ve chvíli, kdy se ztratil, objevil digitální algoritmus, jenž je jeho základem.“ Místo aby signál jednoduše slábnul nebo aby byl narušován praskáním, mohl by se určitým způsobem rozkládat na své základní digitální prvky. Našel jsem vhodný syntezátor a pouštěl jsem si na něm nahrané hlasy. Upravil jsem je na kontrolním pásu prostřednictvím obdélníkových vln (*square waves*¹⁸⁾) a dalších nástrojů do podoby, která mi připadala jako přibližný indikátor digitálního signálu. Motívem pro tento postup bylo všechno to, o čem jsem teď hovořil. Prostředkem provedení bylo puštění hlasu přes „Arp“, zcela nový analogový syntezátor z roku 1973.

Výsledek je jasnožřivý. Zní to jako mnoho nahrávek uváděných v současnosti hudebníky jako Scanner, Chessie nebo tvůrci z labelu Mille Plateaux. Kdy jste sám přešel z analogových přístrojů na digitální?

Byl to dost postupný proces. Od ROZHOVORU jsem většinou pracoval nejen na zvukovém mixu, ale také na střihu obrazové stopy. Protože pracovní plány pro ROZHOVOR a do určité míry i pro APOKALYPSU byly dlouhé, byl jsem schopen dělat současně všechny tři věci: stříhat film, stříhat zvuk a poté jej ještě míchat. Od té doby mi ale časové plány nedovolily pracovat na zvuku jinak než pouze na jeho sestřihu souběžně se střihem obrazové stopy. Jsem velmi závislý na spolupráci se *sound designerem* nebo *sound superviseorem* – ať už to je kdokoli –, kteří mi pomáhají, abych dospěl k záměrům, které jsem rozvinul při střihu obrazu a abych vytvořil materiál, jenž poté mohu použít pro závěrečný mix filmu.

První film, na němž jsem pracoval a který obsahoval nějaké digitální prvky, byl KMOTR III a pak ROMEO KRVÁČÍ z roku 1994. ROMEO byl mým prvním filmem, kde se zvuk stříhal na počítačové pracovní stanici. Ale já jsem ten střih sám nedělal. Já jsem stříhal obraz

17) Hlavní hrdina, specialista na zvukovou špionáž, kterého hraje Gene Hackman.

18) Obdélníkové kmity (průběhy) zvukových vln.

a *sound supervisor* Dane Davis zpracoval zvukovou stopu na počítačové pracovní stanici. O pár let později, roku 1996, jsem začal stříhat na Avidu¹⁹⁾ ANGLICKÉHO PACIENTA.

Předpokládám, že během míchání ANGLICKÉHO PACIENTA vám byly zvuky dodávány, ale že bylo i pár takových, které bylo třeba získat nebo upravit po dokončení sestřihu.

Ano, nabíjení pušek a všechny zvukové efekty: hluk letadel, písečné bouře, mnoho příležitostných zvuků – kroky, zvuky vytvářené předměty, hluk džípu, palby z kulometu, táborové ohně, celá atmosféra pouště. Ve skutečnosti byla samotná poušť úplně tichá, což usnadnilo nahrávání dialogů, ale problém byl v tom, že když to jednoduše pustíte tak, jak to bylo, bude to znít uměle. Je to paradox, ale realita zní uměle. Takže jsme museli vytvořit charakteristický zvuk pouště, který lze pojmenovat jako aktivní mlčení prvků, které k poušti patří: zvuky, které nevyvolají žádné podezření a které zní tišeji než úplné ticho. Pat Jacksonová, která byla *sound supervisorem* tohoto filmu, přišla s dost komplikovanou směsicí zvuků, jež obsahovala velmi, velmi suché zvuky hmyzu a zvuk zrn písku kutálejících se po papíru. Z celkového množství zvuků tohoto filmu – včetně dialogů, hudby a zvukových efektů – bylo asi osmdesát procent doplněných v pozdější fázi.

Volal jste během stříhání obrazové stopy Pat Jacksonové, aby vám obstarala zvuky, nebo jste je shromažďoval i sám?

Trochu od obojího. Bylo to spíše tak, že já jsem řekl: „Hele, zrovna jsem dostal skvělý nápad. Co kdybychom udělali toto?“ A Pat na to: „Jo, to mi vnučlo jiný nápad. Co kdybychom udělali tamto?“ Byla to filmařina založená na spolupráci v nejlepším smyslu. Samozřejmě při stříhu filmu myslím na konečnou zvukovou stopu, ale protože mé ruce mají plno práce se stříháním obrazů a pak s mícháním zvuku, je pro mě efektivnější s někým spolupracovat. Pat nahrála spoustu věcí, našla potřebné zvuky v archivech a důkladně prošťourala pracovní záznamy, aby našla zajímavé zvuky, které by mohly být tu a tam vytaženy.

ANGLICKÝ PACIENT začíná chřestotem perkusí, který si pak začneme asociovat s lahvičkami léčivých olejů. Na začátku AMERICKÉHO GRAFFITI zní zvuk nalaďování rozhlasové stanice. A už jsme mluvili o zvucích, kterými začíná ROZHovor.

A o vrtulnících v APOKALYPSE.

Jak vzniká tento první zvuk, který publikum uslyší? Rozpracováváte jej dopodrobna předem?

19) Avid Media Composer nebo Avid Film Composer jsou digitální nelineární off-line a on-line stříhové systémy uváděné na trh v různých verzích od roku 1989 firmou Avid Technology, v nichž zvuky i obrazy mohou být uchovávány na harddisku počítače.

Ne. V případě ANGLICKÉHO PACIENTA byla montáž drobných zvuků na začátku doplněna velmi pozdě. Byla vytvořena v posledních dvou týdnech práce na filmu. Jakmile jsme tu malou sekvenci měli pohromadě, film jakoby se ještě něčeho dožadoval – malé montáže pouštních zvuků, které by vás situovaly do prostoru a času. A tak Pat přišla s oněmi zvuky. Udělal jsem nějaké návrhy k některým z prvků, ale ona zajistila vše ostatní.

Při míchání úvodní montážní sekvence jste udělal přechod od zvuku bicích k orchestrální hudbě a pak k pokřikujícím mužským hlasům. Tyto hlasy jsou pak rozvedeny do zvuku leteckého motoru. Použil jste Pro Tools²⁰⁾ nebo jiné digitální prostředky k tomu, abyste vyladil zvuk motoru letadla či hlasů?

Hlasy byly sladřovány s hudbou, kterou měl Gabriel [Yared] již složenou. Takže jsme s nimi sladřili i letecký motor. Dělalí jsme to tak i v minulosti. Hluk přívěsného lodního motoru v KMOTROVI II byl vyladěn tak, aby byl harmonizován s hudbou, kterou napsal Nina Rota. Je to ve scéně, kdy je Fredo [John Cazale] odvezen doprostřed jezera. Ladili jsme zvuk motoru, ale tehdy jsme to dělali prostřednictvím manipulace s rychlostí magnetofonu.

Zajímalo by mě, jaký je poměr mezi sladřováním realizovaným ve filmu a tím, nakolik se žádá od nás v publiku, abychom uváděli v soulad nesourodé zvuky.

Hudební tonality jsou velmi ošidné. Stačí, abyste byl mírně mimo a už to zní špatně. Divák si nemůže říci: „Ale vždyť to je o čtvrt tónu vedle. Já to vyřeším.“ Namísto toho slyšíte disonanci, kterou nemůžete vyřešit. Hudba je dobrým příkladem pro materiál, v němž nemůže docházet k doplnění gestaltu, aspoň pokud jde o tonalitu. Musíte mít správně vyladěno. Jinak to zní špatně.

Montáž záběrů v ANGLICKÉM PACIENTOVÍ pomáhá divákovi v orientaci skrze početné prolínačky. Pomáhají nám uvědomit si, kde v geografickém prostoru se nacházíme a zda jsme v narativní minulosti, nebo přítomnosti. Sestřih zvuků se zdá fungovat opačným způsobem. Zvuky často zastírají jeden prostor druhým nebo propojují minulost s přítomností.

Dobrým příkladem pro tuto skutečnost je scéna, v níž Hanna [Juliette Binoche] hraje skákanou a vy slyšíte, jak hopsá a odhazuje pššřalku či co je to za kovové předměty, kterými hází. Tyto zvuky se po chvíli začnou mísit se zvuky bubnů arabské hudby znějící v hlavě hraběte Almásyho [Ralph Fiennes], až přestanete být schopni odlišit jedny od druhých. Pak se přenesete z tohoto prostředí do pouště. V jiné scéně zní melodie Bennyho Goodmana s klarinetovým sólem a z tónu klarinetu se vynoří hluk dělostřelby. Náhle jste v Tobruku během jeho obléhání a kolem se hodně střílí. V tomto případě není použita prolínačka, ale zvuk vám vytvoří přechod mezi klarinetem a zvukem dělostřelectva, čímž anticipuje, co se stane vzápětí.

20) Pro Tools jsou populární systémy počítačového prostředí (zahrnující software i hardware) pro záznam a zpracování zvuku.

Pro koho mícháte filmy: pro lidi, kteří je mohou slyšet v nejmodernějších kinosálech, pro lidi v malých sálech cineplexů, nebo pro ty, kteří si je pustí na videu?

Vždy je to kompromis, protože můžete vyrobit jen jeden finální mix. Musí to být mix, který bude možné hrát v malých i velkých kinosálech. Je tomu tak, že ve velkých sálech vyniknou nedostatky více než v malých. Když mixujete pro velký sál, bude to znít dobře i v malém. Můžete se dostat do vážných problémů, když postupujete opačně, a to hlavně s dynamickým rozsahem.²¹⁾ Rovnováha mezi intenzitou průměrných dialogů a nejhlasitějšími zvuky filmu musí být pro potřeby velkých kin velmi pečlivě kontrolována. Velké sály odsají dialog, ačkoli budou velmi efektivně reprodukovat zvukové efekty a hudbu, protože hudba bude aktivovat sluchové pole. Hudba je kontinuální, a proto ustanovuje dozvukový vzorec, jenž rezonuje uvnitř sálu. Dialog je tvořen jednotlivými slovy oddělenými mlčením. Slova nejsou schopna aktivovat celý trojrozměrný prostor velkého kinosálu stejně účinně jako hudba. Když mícháte pro velké kinosály, musíte dialogy ve srovnání s hudbou relativně hodně zesilovat.

Přeložil Petr Szczepanik

Přeloženo z internetového zdroje: <http://www.yk.psu.edu/~jnj3/murchfq.htm>

Citované filmy:

Americké Graffiti (American Graffiti; George Lucas, 1973), *Anglický pacient* (The English Patient; Anthony Minghella, 1996), *Apokalypsa* (Apocalypse Now; Francis Ford Coppola, 1979), *Čaroděj ze země Oz* (Wizzard of Oz; Victor Fleming, 1939), *Dotek zla* (Touch of Evil; Orson Welles, 1958), *King Kong* (Merian C. Cooper, Ernest B. Schoedsack, 1933), *Kmotr* (The Godfather; Francis Ford Coppola, 1972), *Kmotr II* (The Godfather: Part II; Francis Ford Coppola, 1974), *Projímadlo pro naše dítě* (On purge bébé; Jean Renoir, 1931), *Příjezd vlaku* (L'Arrivée d'un train à la Ciotat; Louis a August Lumièrové, 1895), *Return of Oz* (Walter Murch, 1985), *Romeo krvácí* (Romeo Is Bleeding; Peter Medak, 1993), *Rozhovor* (The Conversation; Francis Ford Coppola, 1974), *Velká železniční loupež* (The Great Train Robbery; Edwin S. Porter, 1903), *Zuřící býk* (The Raging Bull; Martin Scorsese, 1980).

21) Dynamický rozsah či rozpětí intenzity zvuku neboli dynamika filmového zvuku je rozdíl mezi nejtisším a nejhlasitějším zvukem, měřený v decibelech, který může daný zvukový formát či systém správně reprodukovat. Srov. M. M c G e e, *Encyclopedia of Motion Picture Sound*, s. 79; česká terminologie srov. Josef B. S l a v í k, *Akustika kinematografu*. Praha 1947, s. 121n. Dynamika se v praxi obvykle zužuje během nahrávání nebo závěrečného technologického kroku mixáže čili tzv. masteringu, a to tak, že se tiché tóny automaticky zesilují a příliš hlasité zeslabují, čímž se docílí dynamického rozsahu zajišťujícího lepší srozumitelnost tišších promluv.