



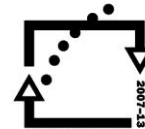
evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Kolokvium na téma: Hudba a audiovizuální dílo II.

„Modernizace zvukového ovladače podle požadavků filmového zvukaře“  
Lektor: Claudio Niubo

*Claudio Niubo je původně španělský filmový režisér a herec, který studoval v 60. letech 20. století v Praze. Později se věnoval různým filmovým profesím. V současné době je pracovníkem španělského Ministerstva kultury. Ve svém příspěvku se Claudio Niubo zaměřil na specifické téma estetické stránky filmové hudby. Jeho příspěvek ke kolokviu byl přednesen v angličtině, se simultánním překladem. Na základě písemných podkladů od Claudio Niubo, byl pořízen překlad výtažku z jeho příspěvku:*

„Byl to super film, ale ten zvuk byl příšerný. Kdybych se na to koukal doma, měl bych v ruce zvukový ovladač a neustále bych si tlumil nebo přidával zvuk. Pak bych si to teprve užil.“ To byla část dialogu, kterou jsem vyslechnul při odchodu z kina, po premiéře jednoho filmu. To mne vedlo k myšlence, proč si jinak profesionálně zdatní tvůrci filmu, nedokáží poradit s tímto celkem logickým požadavkem filmového diváka. Můj následující příspěvek vychází z této vstupní úvahy, kdy jsem se zamýšlel, jak by se měl umět filmový zvukař vžít do role diváka. Otázka tedy zní: Jak by si měl nastavil zvukový ovladač filmový zvukař, který chce uspokojit moderního diváka? Tolik na úvod a nyní se věnujme problematice po odborné stránce.

Specifickým případem multimédia ve smyslu multimodální recepce je audiovizuální tvorba nebo také tvorba filmového typu. Např. Denis McQuail chápe recepci audiovizuálního díla jako příklad prvního technologického multimédia. Hudbu jako složku audiovizuálního díla lze nahlížet jako funkční hudební kulisu velmi často pracující převážně na nevědomé úrovni v pozadí, a tedy nepřímou působící především na emoční složku recipienta. Pro naši potřebu je hudba v kontextu filmových, respektive umění audiovizuálního typu, jako videoklip, hudební video a filmová tvorba, multimédií podstatná z prostého důvodu: toto multimédium je základní složkou uměleckého vyjádření reprodukováného dalšími elektronickými médii. Tato umělecká vyjádření se pak liší mírou narace, která je důležitá pro jejich recepci. My si však budeme všimnout především vztahu hudební složky a obrazu. Autoři Alain Garel a Francoi Porcile v úvodní části své knihy *Hudba a Film* citují výrok Maurice Ravela z roku 1933: „Zvukový film, jenž by mohl být velkým lyrickým vyjádřením dnešního umění, odmítá se zděšením spolupráci opravdových hudebníků a umožňuje jim jen zřídka proniknout do studií.“ Tímto poměrně paradoxním, nicméně stále platným, jak podotýkají Garel a Porcile, výrokem, nepřímou narážejí na problematiku nevyužití veškerého uměleckého potenciálu, jež toto multimédium skýtá. Následně rovněž poukazují na fakt, že jen těžko lze ve filmové hudbě rozlišovat mezi populární a náročnou hudbou, čímž se opět dostáváme k problematice polarizace hudby, respektive k tomu, jak vágní je tato kategorizace z hlediska reprodukovatelnosti hudby elektronickými médii.

---

**Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním  
fondem a státním rozpočtem České republiky**



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Byl proveden výzkum, který se snažil zjistit, zda filmová hudba funguje jako samostatný hudební žánr, pojednává problematiku funkce hudby v narativním audiovizuálním díle (tedy díle filmového typu). Mimo jiné se zjistilo, že vizuální vjemy jsou obecně považovány za receptčně výraznější než ty auditivní (hudební), a proto bývá hudební složka díla často automaticky považována za podřízenou obrazu. Ale jsou známy i případy, kdy například film animovaný vzniká na již zkomponované hudbu, tedy nelze tvrdit, že by hudební složka byla odvislá od té obrazové, ba právě naopak. A nejedná se pouze o filmy animované. Například tom tak bylo v dílech od Godfreye Reggia „Koyaanisquatsi“ či „Anima Mundi“ s hudbou Philipa Glasse, kde rytmus a pohyb hudby určuje rytmus střihu. V odborné literatuře se obvykle píše o různých stupních recipientovy pozornosti a tedy významu hudební složky filmu. Pak se tedy do prvního plánu dostává hudba, která se významně podílí na uměleckém smyslu filmového díla nebo sekvence. Může to být například hudba v hudebních filmech nebo hudebních sekvencích, hudba v umělecky jedinečné korespondenci s obrazem, v daném kontextu natožik zajímavá, že vyvolá neúmyslnou pozornost a tvoří umělecký význam koexistence s obrazem. Je to hudba, která ve smyslu emocionálního až referenčního významu determinuje pochopení smyslu sekvence apod. V druhém plánu je podstatná část celkové metráže hudby ve filmech. Divák soustředí svojí pozornost na sujetové struktury, chvílemi si hudby všimne a vzápětí na ní zapomíná, ale neuvědomuje si, že i ona je jednou z morfologických složek filmového zpracování daného sujetu. Do třetího plánu se dostává hudba, která díky konvergenci s filmovým obrazem nijak neupoutává na seba pozornost, ale je z řemeslného hlediska obligátním korelátem filmového obrazu. Funguje ani ne tak v pozitivním smyslu, ale kdyby nebyla, chyběla by. Tento třetí případ hudební složky v audiovizuálním díle, nápadně připomíná charakteristiku Satieho Musique d'Ameublement a iniciální verzi ambientní hudby Briana Ena. Přirozený svět, který je při recepci s hudbou konfrontován, a to jako koexistence smyslových vjemů, můžeme chápat rovněž z hlediska multimodální recepce.

Někteří autoři tvrdí, že pokud je filmová hudba kvalitní, dokáže obstát na poli autonomní hudby jako samostatný a svébytný hudební žánr a z hlediska kategorizace je možno ji považovat za specifický případ programové hudby. I tímto tvrzením se zabýval jeden zajímavý výzkum. Z něj vyplývá, že v současnosti je pro diváka vnímání audiovizuálních vjemů mnohem přirozenější, než tomu bylo v minulosti. Proto je snazší vnímat jednotlivé složky uměleckého díla v nových vazbách a filmové dílo nahlížet synteticky a analyticky. Toto je zapříčiněno mimo jiné tím, že recipienti dennodenně přicházejí do styku s audiovizuálními prostředky. Vývoj audiovizuálního umění samozřejmě ovlivnily též nové technologie. Nejprve stereofonní zvuk od společnosti Dolby v polovině sedmdesátých let, v roce 1982 šesti kanálový Dolby Surround. Jeho předchůdci byly také čtyři a pět kanálový zvuk. V současnosti pak filmy trojrozměrného charakteru, které celý audiovizuální zážitek ještě více zautentičňují a poskytují téměř realistický zážitek. Pro naši potřebu je hudba v kontextu filmových multimédií podstatná z prostého důvodu: toto multimédium je nejběžnějším médiem televizního vysílání. A multimédium prezentované v masmédiu klasickém či digitálním může nastolit zcela jinou receptční situaci. Proto se pojďme podívat na transformaci hudební percepce v kontextu masových a digitálních médií.

---

**Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním  
fondem a státním rozpočtem České republiky**



evropský  
sociální  
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,  
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání  
pro konkurenceschopnost

## INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Tolik na téma zvukový design. Na závěr si položíme otázku, kdo by měl rozhodovat o zvukové složce filmu. Normální zvukař bude tvrdit, že hlavně on. Dle mého názoru, mu to můžeme věřit jen napůl. Velmi důležitou roli totiž sehrává hudební skladatel. Proto se např. v Hollywoodu autor hudby považuje za technickou profesi. Je to logické. Zvukař se s autorem soundtracku, kterého u nás vždy představuje renomovaný hudební skladatel, domlouvá, jak pojmout atmosféru, kterou jim režisér přinesl do studia. Ve finále ale o vyznění scény nakonec vždy rozhodují diváci při testovacích projekcích, kteří v dotaznících dají najevo, zda se jim scény líbí nebo ne.

---

**Tento projekt je spolufinancován Evropským sociálním  
fondem a státním rozpočtem České republiky**