

Odporúčané filmy (a hudobné skladby) z hľadiska dramaturgie filmového zvuku a obrazu:

- *Zväčšenina (Blow-up, 1966, Michelangelo Antonioni)*;
- *Rozhovor (The Conversation, 1974, Francis Ford Coppola, Walter Murch)* – „učebnica zvukovej tvorby“ !!!;
- *Apokalypsa (Apocalypse Now, 1979, Francis Ford Coppola, Walter Murch)*;
- *Amélia z Montmartru (Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain, 2001, Jean Pierre Jeunet)* – spôsob akcentovania nápadnej obrazovej interpunkcie pomocou abstraktných zvukov; tento zvukový prvok pomáha charakterizovať zvláštny hravý svet hlavnej postavy – dospievajúceho dievčaťa;
- *Čekajú na Godotu (Čekajú na Godotu, 1966, Juraj Jakubisko, FAMU)* – audiovizuálny kontrast; v sekvencii filmu sa niekoľkokrát za sebou vystriedajú pohľady chlapca a dievčaťa, ktoré sa márne snažia dorozumieť cez sklenenú tabuľu výkladu akejsi prevádzky, pričom ani divák nepočuje hlas postavy hovoriacej za sklom, ale vždy len reálny zvuk toho prostredia, odkiaľ je vedený pohľad kamery. Dôslednosť tohto postupu dokazuje, že sa jedná o premyslenú skladobnú kompozíciu, ktorá filmovú výpoveď ozvlášťňuje a emotívne posilňuje;
- *Spánok (Sleep, 1963, Andy Warhol)* – kontrast; film obsahuje jediný záber spiacceho muža, ktorý sa po dlhšej dobe obráti na druhú stranu. Táto akcia, ktorá by v bežnom filmovom dianí prešla bez povšimnutia, zapôsobí v rámci tejto nehybnej scény ako obrovský kontrast;
- *Bolero op.21 (Bolero op.21, 1928, Maurice Ravel)* – viacnásobná repetícia; táto orchestrálna kompozícia predstavuje jednoliatu gradáciu tvorenú len pomalým terasovitým dynamicko-farebným nárastom zvuku. Skladateľ necháva viackrát opakovať dlhšiu hudobnú pasáž bez zmeny melódie, rytmu, tóniny, harmónie či tempa. Využíva ale zvukové možnosti symfonického orchestra v celom rozpätí jeho dynamiky a v širokej palete jeho farieb. Rozvrhuje inštrumentáciu skladby tak, aby každá ďalšia variácia témy znamenala o niečo vyšší stupienok v celkovej gradácii. Začína systematicky od najnižšej dynamiky jemných sólových inštrumentov, postupne priberá zvučnejšie nástroje a znižuje ich počet až po záverečný vrchol, kde sa uplatní celý orchester v plnej sile a lesku;
- *Mazacia hlava (Eraserhead, 1977, David Lynch)* – osamotená, umelo vytvorená zvuková atmosféra pokrýva mnohominútové plochy tiahlym, hučivým, akoby industriálnym zvukom, ktorý sa postupne vyvíja, graduje. Stáva sa tu základným emotívne veľmi účinným výrazovým prostriedkom, ktorého mysteriózny charakter vtáhuje diváka do autorovho bizarného filmového sveta;
- *Zachráňte vojaka Ryana (Saving Private Ryan, 1998, Steven Spielberg)* – použitie filmového ticha;
- *Nemocnice na kraji mesta (Nemocnice na kraji města, 1981, záverečný diel)* – dosť nešťastný spôsob použitia filmového ticha; z hľadiska dramatického vývoja príbehu sa tu filmové ticho objavuje síce na ideálnom mieste, v momente smrti sympatického MUDr. Štrosmajera. Tento tragický okamžik je aj scenáristicky účinne pripravený predchádzajúcim vtípom v dialógu. Nasledujúcu plochu, trvajúcu viac ako dve minúty, však pokrýva úplné ticho, dokonca sa vytráti aj predchádzajúci základný šum. V tejto rozsiahlej pasáži sa vystrieda celý rad reálnych záberov (bez zvuku), čo vyznieva rozpačito, pôsobí skôr ako technická chyba;
- *Nickyho rodina (2011, Matej Mináč)* – pozitívny prípad použitia filmového ticha; podľa pamätníkov začiatku nemeckej okupácie Československa, pri prvej Hitlerovej jazde autom cez Karlov most v Prahe tam nastalo hrobové ticho. V archívnom filmovom zábere sa tento frustrujúci pocit ľudí evokuje zvukom redukovaným na samotné šušťanie pneumatík bez zvuku motora, čo vyvoláva u diváka silnú emotívnu odozvu;
- *Vtedy na Západe (Once Upon a Time in the West, 1968, Sergio Leone, Ennio Morricone)* – rozsiahla úvodná časť filmu napriek svojej značnej dĺžke a statickosti diania dokáže diváka zaujať. Celá táto scéna odohrávajúca sa na osamotenej železničnej stanici je premyslenou obrazovo-zvukovou kompozíciou založenou na štylizovanom filmovom tichu za účasti reálnych ruchov. Špecifickú lokálnu atmosféru navodzuje stály motív vzdialeného škripania veterného čerpadla (čas od času sa vynára a opäť vytráca), zvuk kvapiek vody, bzučiaca mucha a pod. V celej úvodnej časti prakticky nezaznie hovorené slovo, nezaznie hudba. Tá sa objaví až príchodom hlavného hrdinu geniálnym ústredným motívom Harmoniky, ktorý spolu s ďalšími časťami Morriconeho diela časom populárnel natoľko, že dnes žije samostatne a mnohokrát slúži priamo ako symbol westernovského ducha. Ďalším príkladom režijnej vynaliezavosti a neomylného citu pre filmový čas je napríklad logické dejové zapojenie filmového ticha pred hroznou scénou povraždenia farmárovej rodiny. Ako psychologická príprava dramaticky vypätého momentu deja tu ako predzvesť hroziaceho nebezpečia náhle stíchnu cikády vyrušené blížiacou sa skrytou bandou vrahov. Z hľadiska práce s filmovým časom stojí za pozornosť aj dramatické vyvrcholenie príbehu v závere filmu. Pri rozhodujúcom súboji oboch hlavných postáv stoja protivníci v strehu oproti sebe a napätie tejto značne dlhšej statickej scény postupne dramaticky narastá. Retrospektívou sa ešte objasní dôvod konfliktu, a keď konečne dôjde k očakávanej prestrelke, všetko sa odohrá v zlomku sekundy;
- *Nehanební bastardi (Inglourious Basterds, 2009, Quentin Tarantino)*;
- *Vesmírna odysea (A Space Odyssey, 1968, Stanley Kubrick)* – hierarchia výrazových prostriedkov; vo filme sa objavujú úplne nemé zábery, aj niekoľkominútové plochy osamotenej hudby sprevádzané čiernym obrazom;
- *Tonespor (Tonespor, 1983, Leif Marcussen)* – spojenie obrazu a hudobného diela *Symfónia č.5 (1922, Carl August Nielsen)*;

- *Môj strýko* (*Mon oncle*, 1958, Jacques Tati) – systematická práca so štylizovanými zvukmi; obraz sympatického starého Paríža sa tu satiricky konfrontuje s odcudzenosťou módného modernizmu. Sekvencie starého Paríža sa dôsledne spájajú s pôvabnou, typicky francúzskou hudbou, a naopak pasáže supermoderného sveta sprevádzajú iba osamotené jednotlivé ruchy, a to v karikatúrnej, mierne nadsadenej podobe;
- *Rozpuštný a vypuštý* (*Rozpuštný a vypuštý*, 1984, Ladislav Smoljak) – ruchová dramaturgia; starý lesník (Rudolf Hrušínský) vydarenou streľbou z loveckej pušky prehadzuje na diaľku radiacu páku dreziny. Bez umelo vytvoreného zvuku letiacej strely by tento nápad stratil na zrozumiteľnosti a vtipu;
- *Poltergeist* (*Poltergeist*, 1982, Tobe Hooper) – blízka spolupráca zvukára Marka Manginiho a skladateľa Jerryho Goldsmitha;
- *Misia* (*The Mission*, 1987, Roland Joffé) – ruchová dramaturgia; vypätú bojovú scénu dokázala dramaticky vyhrotiť hudba Ennia Morriconeho len pomocou jednotlivých hudobných prvkov, zasadených do plochy reálnych ruchov. Občasnú blízkú a vzdialenú streľbu a celkovú zvukovú atmosféru dopĺňajú signály vojenskej trubky, motívy bubienku atď. Celok vyznieva určite pôsobivejšie, než ako by tomu bolo pri pokrytí celistvou hudobnou plochou či len reálnym zvukom boja;
- *Amadeus* (*Amadeus*, 1984, Miloš Forman) – miera štylizácie, kontrapunktické spojenie zložiek; Mozart na smrteľnej posteli diktuje Salierimu partitúru svojho *Requiem* (*Requiem KV626*, 1791, Wolfgang Amadeus Mozart). Fascinujúci obraz tvorivého vzopätia génia je umocnený tým, že horúčkovo sa rodia hudbu zároveň počujeme v skutočnej zvukovej podobe.
- *Chod' a pozeraj sa* (*Idi i smotri*, 1985, Elem Klimov) – miera štylizácie; v sekvencii, keď mladý bieloruský chlapec Fljora prechádza vojnou spustošenou krajinou, nad jeho hlavou prelieta skupina nemeckých lietadiel. Zvuk ich motorov však nepôsobí hrozivo, práve naopak. Zvuk je jemný, mierne hojdavý, skoro akoby to bola uspávajúca melódia spevu. Tým väčší kontrast následne nastáva v momente bombardovania, ktoré chlapca a jeho družku naplno zasiahne. Originálne je tu tiež podaný následok explózie – ohlušenie. Všetko, čo chlapec následne počuje, je výrazne skreslené, zvuk pripomína známy pocit vodou zaľahnutých uší. Chlapec si inštinktívne prikrýva uši oboma rukami, a z nich, akoby z rádiových slúchadiel počuje pískanie a zmes rôznych deformovaných zvukov, dokonca aj úryvok akejsi častušky;
- *Čarovná flauta* (*Trollflöjten*, 1974, Ingmar Bergman) – miera štylizácie;
- *Othello* (*Otello*, 1986, Franco Zeffirelli) – miera štylizácie;
- *Lekcia Faust* (*Lekce Faust*, 1994, Jan Švankmajer) – miera štylizácie, deformácia výrazových prostriedkov za účelom štylizácie (synchronnosť dialógu); česká zvuková verzia je dabovaná na anglicky hovorený obraz. Nezhoda medzi pohybom úst a zvukom reči, čo sme inokedy zvyknutí hodnotiť ako technický nedostatok, sa však v tomto prípade ako chyba javiť nemusí. Hlavná postava filmu (herec Petr Čepek) sa nechcene dostáva do úlohy Fausta v absurdnom divadle, mení sa na bábkú a začína aj hovoriť podobne nesynchronne či kvázi synchronne ako ostatní členovia drevenej hereckej spoločnosti;
- *Piaty element* (*The Fifth Element / Le Cinquième élément*, 1997, Luc Besson) – spracovanie zvukového záznamu; vo filme hovoria mimozemské bytosti ľudskou rečou. Ale zvukár Mark Mangini ich reč zafarbil kombináciou zvuku prirodzeného hlasu medveďa a vlka, čím dodal ich reči zvláštny a pritom prirodzený charakter, akého by obvyklou úpravou pomocou čisto elektronickej modulácie nedosiahol;
- *Bony a klid* (*Bony a klid*, 1987, Vít Olmer) – zvukové prechody – „zvuková sekaná“; nahrávka hudby je mechanicky vložená medzi jednotlivé vstupy kontaktného dialógu, začína a končí na náhodných miestach, aj vo vnútri záberu, a je prerušená trebárs aj v priebehu tónu;
- *Happy end* (*Happy end*, 1967, Oldřich Lipský) – dramatický čas – spätný postup; film je natočený akoby pospiatky, pričom zmysel dáva v oboch smeroch;
- *Star Wars: Epizóda I – Skrytá hrozba* (*Star Wars: Episode I – The Phantom Menace*, 1999, George Lucas) – použitie systému DOLBY DIGITAL SURROUND *EX;
- *Príbeh hračiek 3* (*Toy Story 3*, 2010, Lee Unkrich, Pixar Animation) – použitie systému DOLBY SURROUND 7.1;
- *Neskrotná* (*Brave*, 2012, Brenda Chapman, Mark Andrews) – použitie systému DOLBY ATMOS