

UNIVERZA V NOVI GORICI
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST

ZVOČNA PODOBA
(ZVOK V FILMU)

DIPLOMSKO DELO

DUNJA DANIAL

Mentor za praktični del: univ. dipl. rež. Boštjan Vrhovec
Mentor za teoretični del: prof. Jože Dolmark

Nova Gorica, 2010

UNIVERZA V NOVI GORICI
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST
DIGITALNE UMETNOSTI IN PRAKSE

DIPLOMSKO DELO

TEORETIČNO DELO:
ZVOČNA PODOBA (ZVOK V FILMU)
MENTOR: PROF. JOŽE DOLMARK

PRAKTIČNO DELO:
PESEM, KRATKI EKSPERIMENTALNI FILM
MENTOR: UNIV. DIPL. REŽ. BOŠTJAN VRHOVEC

AVTORICA: DUNJA DANIAL

NOVA GORICA, 2010

ZAHVALA

Diplomski film *Pesem* je nastal brez kakršne koli finančne pomoči. Pri ideji, produkciji in končni realizaciji je sodelovalo le malo ljudi. Zahvaljujem se vam, da ste bili pripravljeni pomagati in sodelovati, vložiti v ta projekt svoj čas in dobro voljo ter da ste s svojo ustvarjalnostjo pripomogli k sami zasnovi in boljši produkciji.

POVZETEK IN KLJUČNE BESEDE

ZVOČNA PODOBA

V teoretičnem delu diplomske naloge se posvečam zvoku v filmu. Osredotočam se na povezavo med zvokom in sliko. Zvok in slika v filmu sta namreč dve široki področji, od katerih je zvok obravnavan izrazito manjvredno, pa vendar gre eno le težko brez drugega.

Najprej na kratko povzamem zgodovinsko obdobje začetka in prehoda nemega filma v zvočni. Nato zajemam funkcije in elemente zvoka v filmu, ki spreminjajo načine, kako vidimo film kot celoto, kajti film je navsezadnje sestavljen iz komponent zvoka in slike, ki medsebojno vplivajo in skozi avdiovizualno manipulacijo režijskih sredstev lahko dosežemo popolnoma različne načine dojetja filma; že v svojem bistvu je namreč film le iluzija resničnosti. Skozi avdiovizualno razumevanje v psihofizičnem področju človekove percepcije opisujem naše doživljanje in razumevanje filma zaradi zvočnih vplivov nanj.

V zadnjem poglavju obravnavam praktični del svoje diplomske naloge, kratki eksperimentalni film *Pesem (2010)*, kjer podajam njegovo kratko zvokovno analizo, ki se navezuje na teoretični del. Film je nastal neodvisno od teoretičnega dela in šele pozneje sem potegnila vzporednice in ga povezala s teorijo zvoka.

KLJUČNE BESEDE:

zvok v filmu, glasba, glas, podoba, percepcija, avdiovizualno

ABSTRACT AND KEYWORDS

SOUND IMAGE

The diploma thesis is dedicated to sound in film. It mainly focuses on the relationship between the sound and the image. In films, both, sound and image are very broad fields. Out of the two, the sound is treated in a distinctively inferior position, although both cannot function successfully without each other.

Firstly, there is a summary of the historical timeline, from the beginning and transition of the silent film into sound film. Then the thesis reviews the functions and elements of film sound, which modify the way we see film as a whole. After all, films are composed of sound and image components, which mutually affect each other. Through audiovisual manipulation of means of directing, we can achieve completely different ways of understanding the film, because, fundamentally, film is merely an illusion of reality. Through audiovisual comprehension in psychophysical field of human perception, the thesis describes our perception of film due to the sound effects on it.

In the last chapter, consists of the practical part of the thesis, a short experimental film *Pesem (Poem, 2010)*. The practical part analyses the short film's sound and connects it to the theoretical part of the thesis. The film was made independently from the theoretical part, it was only later that the parallels were set, linking it to the theory of sound.

KEYWORDS:

sound in film, music, voice, image, perception, audio-visual

KAZALO

I. Vsebina teoretičnega dela diplomske naloge	7
1. <u>UVOD – OPREDELITEV TEME</u>	7
2. <u>ZVOK V FILMU</u>	8
2.1. KAKO, KDAJ IN ZAKAJ SE JE POJAVIL ZVOK V FILMU IN NJEGOV VPLIV NA FILM	8
3. <u>KAKO VIZUALIZIRATI ZVOK</u>	9
3.1. ZVOK, KI SE STAPLJA S SLIKO	9
3.1.1. Klasična tipologija	10
3.1.2. Alternativna tipologija	10
3.1.3. Primeri značilnih figur	11
4. <u>FUNKCIJA ZVOKA/GLASBE V FILMU</u>	11
4.1. ZVOK/GLASBA KOT ELEMENT IN KOT SREDSTVO	11
4.a Glas	
4.1.1. Akuzmatizem	12
4.1.1.1. Oglašalo	12
4.1.1.2. I-Voice	14
4.1.1.3. Točka kričanja	15
4.1.1.4. Nemi glas	15
4.1.1.5. Glas sirene	16
4.b Glasba	
4.1.2. Univerzalna funkcija glasbe	17
4.1.3. Delitev glasbe	18
4.1.4. Empatični in anempatični učinek	18
4.1.5. Sostrukturiranje	19
4.1.6. Sopoživljanje	19
4.1.7. Moduliranje	20
4.1.8. Dejavna moč	20
4.1.9. Primera glasbenih elementov	20
4.1.10. Elementa zunaj kategorij glasbe in glasu	21
4.1.10.1. Tišina	21
4.1.10.2. Dialog	21
5. <u>ODNOS ZVOK – SLIKA</u>	23
5.1. VPLIV ZVOKOV V FILMU NA ČLOVEKA IN NA DOŽIVLJANJE	23
5.a Glas	
5.1.1. Vokocentrizem	23
5.1.2. Akuzmatski zvok v primerjavi z vizualiziranim zvokom.....	24
5.b Glasba	
5.2. Zvok spreminja podobo	25
5.2.1. Sinhro točka	25
5.2.2. Dodana vrednost	26

5.2.2.1. Dodana vrednost besedila	26
5.2.2.2. Empatični in anempatični učinek	27
5.2.2.3. Sinkretizem	27
6. <u>ZAZNAVANJE</u>	28
6.1. KAKO ČLOVEK PSIHOFIZIČNO DOJEMA ZVOK IN SLIKO	28
6.1.1. Avdiovizija	29
6.1.2. Vpliv zvoka na percepcijo gibanja in hitrosti	30
6.1.3. Vpliv zvoka na percepcijo časa v sliki	31
6.1.4. Načini poslušanja	32
6.2. AVDIOVIZUALNA SCENA	33
6.2.1. Lokalizacija zvoka	33
6.2.2. Akuzmatizem v avdiovizualni sceni	34
6.2.3. <i>Off</i>	35
6.2.3.1. Glasba in <i>off</i>	38
7. <u>ZVOKOVNA ANALIZA PRAKTIČNEGA DELA</u>	38
8. <u>ZAKLJUČEK</u>	40
II. Literatura in viri	42
III. Seznam slikovnega gradiva	43
IV. Seznam prilog na elektronskem nosilcu	43
V. Seznam zaslug	43
VI. O avtorici	44
VII. Izjava o avtorstvu	44

I. VSEBINA TEORETIČNEGA DELA DIPLOMSKE NALOGE

1. UVOD – OPREDELITEV TEME

Teoretični del diplomske naloge govori o zvoku v filmu. Predvsem se bom osredotočila na odnos med zvokom in filmom, o pomenu zvoka na film in na njuno soodvisnost.

Ostajala bom v obdobju zvočnega filma, nemi film pa bom obdelala zelo bežno in le s splošnega vidika. Čeprav je nemi film temelj, iz katerega se je razvil zvočni film, bi bil zajem tudi tega področja preobsežen. S stališča zvoka v filmu ni pomembno, za katero kategorijo filma gre (igrani, dokumentarni, animirani), saj se zvok nanaša na podobo samo.

Področje zvoka v filmu je razmeroma neraziskano, vloga zvoka in avdiovizualno razmerje v filmu pa zbuja vprašanja, ki zadevajo samo filmsko naravo. V pisanju o filmu je navadno na prvem mestu slika, zvok pa je bolj ali manj dopolnilna sestavina in v filmski teoriji tudi najmanj obravnavan. Teorije o filmu so se do raziskovanj in teoreticizmov Michela Chiona tako večinoma izogibale področju zvoka in so se šele pozneje začele bolj ukvarjati z njim. To področje je bilo prezrto ali pa mu je bil pripisan manjvredni status. V enem izmed najboljširnejših teoretskih del (Eisensteinove knjige o montaži so tu izvzete), v Mitryjevi *Estetiki in psihologiji filma*, se vprašanje zvoka pojavi daleč za sliko, kjer je obravnavano skupaj z barvo in s "psihologijo barv" (na prvi pogled presenetljiva kombinacija, ki pa jo pojasni to, da sta zvok in barva upoštevana kot prispevka k filmskem vtisu realnosti). (Vrdlovec 1983: 21) Ker je Chion največji teoretik na tem področju, bom večinoma črpala iz njegove zakladnice.

Pri zvoku v filmu nikakor ne gre za enovito področje. Glasba, govor in zvoki so, glede na njihovo naravo in vsebino podobe, s tistim, kar se dogaja na vizualnem področju, povezani na različne načine. Ko rečemo, da smo "videli" film, prezremo to, kako nam zvočna podlaga, zvočni trak, spremeni zaznavanje. Zvoki in slika prodirajo drugi v druge – ko slišimo, nikoli ne vidimo iste stvari, in nikoli ne slišimo iste stvari, ko tudi vidimo. Temu bi lahko rekli temelj avdiovizualne percepcije, ki se ji bom podrobneje posvetila pozneje.

Ko gre za vprašanje glasbe v filmu, govorimo o filmu kot celoti, in ne o glasbi kot taki. Glasba tvori bistvo številnih filmov in ohranja svoje načelo delovanja. Četudi je skozi montažo povezana z določenim prizorom, vseeno upošteva svojo logiko in kot tako jo je mogoče tudi slišati. Pooseblja načelo neodvisnosti v podrejanju in je edina sestavina filma, ki je v katerem koli trenutku zmožna znova pridobiti svojo avtonomijo, se obrniti vase, in to upravičiti v imenu svojih lastnih zakonov. (Chion 2000: 18)

Teme se bom lotila skozi kompleksen odnos zvoka in slike. Najprej bom na kratko predstavila pojav zvoka v filmu. Nato bom obdelala samo funkcijo zvoka v filmu in nekatere njegove elemente ter poskušala iz psihofizičnega vidika človekovega zaznavanja in avdiovizualnega razumevanja opisati naše doživljanje in razumevanje zvoka v filmu. Težko je sicer opredeliti, kaj od tega je najbolj primarno in temeljno, saj se vsi ti elementi med seboj

prepletajo. Zato je težko o tem pisati v nekem hierarhičnem zaporedju, predvsem kar se tiče terminologije, saj se določen izraz lahko uporabi kot del neke širše razlage, kot samostojni element pa lahko pride na vrsto šele pozneje. Prav tako ne smemo pozabiti, da se zvok v filmu pravzaprav deli na tri sestavine, za katere sicer veljajo približno enake zakonitosti, toda v človeškem zaznavanju neizpodbitno sledijo ponotranjeni hierarhiji: to so glas, glasba in šumi. Glas in glasbo bom tako obravnavala ločeno, šumi pa so pogosto že zajeti v obravnavanju glasbe. V zadnjem poglavju bom podala tudi kratko zvokovno analizo praktičnega dela diplome; kratkega umetniškega filma *Pesem*, saj mi je bil zvok v filmu osnovni navdih za njegovo izdelavo. Kljub temu pa moram poudariti, da je praktični del nastal neodvisno od teoretičnega, in ga tu uporabljam le kot uporabni prikaz zvočnih elementov in sredstev.

"Zanimanje za avdiovizualno materialnost filma in njegovo čutno razsežnost nima nič skupnega z begom v neke vrste nejasen, impresionistični delirij; zame predstavlja način vzajemnega preizkusa misli in govornice v stiku s čutno dojemljivim." (Chion 1991: 79)

2. ZVOK V FILMU

2.1. KAKO, KDAJ IN ZAKAJ SE JE POJAVIL ZVOK V FILMU IN NJEGOV VPLIV NA FILM

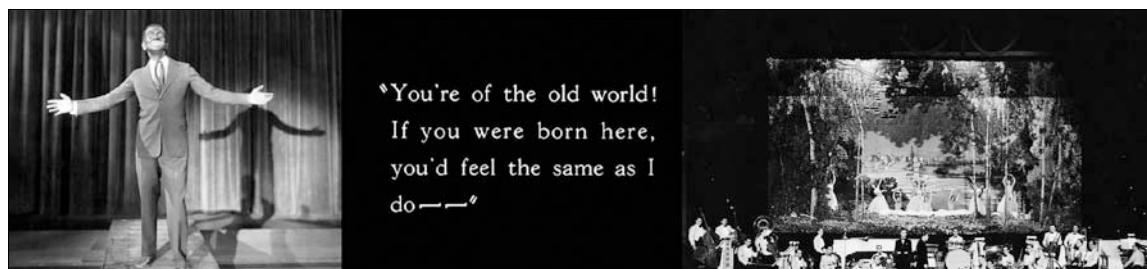
Prvi posnetki oblike zvočnega gibanja, ki ga imenujemo glasba, so nastali več kot petnajst let pred filmom, leta 1877, ko je Francoz Charles Cros malce pred Edisonom izumil paleofon, napravo po načinu delovanja fonografa. Sledilo je začetno obdobje filma med letoma 1895 in 1915, z Edisonovim združenjem več posameznih fotografij na perforiranem filmskem traku in s prvim filmom bratov Lumière. Takrat so bili filmi kratki, dolgi največ dvajset minut; dolgometražni film pa se je pojavil šele sredi drugega desetletja. To je bilo obdobje nemega filma, kjer je bila glasba samo zunanja spremljevalka filmskih projekcij, ker je bila ločena od platna, saj so jo izvajali v živo (simfonični orkester, pevci ipd.) in večinoma je bila sestavljena iz povezanega zaporedja že obstoječih skladb. (Chion 2000: 23)

V nemem filmu ni bilo nekega pripovednega modela, gre bolj za "oživljene fotografije", "žive slike" kratkih sklenjenih prizorov. V začetku je bil film označen bolj kot umetnost gibanja, in ne kot umetnost podobe, kjer je bila moderna predvsem njegova ideja o gibanju. To je bilo obdobje razcveta vizualnih umetnosti, spektaklov in različnih atrakcij z vizualnimi učinki (gledališke predstave, diorama¹, reliefna stereoskopska fotografija ipd.).

¹ Daguerrova Diorama je bila gledališki spektakel v specializiranem gledališču, kjer je občinstvo na vrtljivem sedišču gledalo eno sliko za drugo. Slike so bile ročno narisane na platnu, ki je bilo na določenih delih prozorno. Teh platen je bilo več, urejenih v globok tunel, osvetljen s sončno svetlobo, ki so jo še nadalje *Nadaljevanje končnih opomb je na naslednji strani.*

Film se je začel kot vrsta zabave v prostorih, namenjenih velikim množicam. Pozneje se je začel obračati na bolj uglajeno občinstvo, z ideološkimi in kulturnimi razlogi v izboru snovi in v izvedbi, kar se je kazalo v uporabi glasbe, ki ga je spremljala.

Film je že od svojih začetkov črpal iz drugih umetnosti: od gledališča si je sposodil dramatičnost, od književnosti epičnost in motiviko in ob uvedbi zvoka se je povezal z glasbeno umetnostjo. Prvo, kar je povezovalo glasbo in film, je bilo gibanje. Film se navezuje na dve umetniški obliki, ki sta med seboj povezani, to sta ples in glasba, kjer je ples vez med glasbo in filmom.



1: Levo in na sredini: *The Jazz Singer*, 1927; desno: primer "nemega kina", 1932

Za prvi zvočni film tako velja *Pevec jazza* iz leta 1927 (*The Jazz Singer*, Alan Crosland). Izraza nemi film in tihi film pravzaprav nista najprimernejša, saj osebe v filmu niso bile neme, marveč celo zelo zgovorne, tišine pa ni bilo niti v dvorani niti v dogajanju, prikazanem na platnu. Tako so glas igralcev nadomestili mednapisi, glasbo in šume pa zunanja glasba. Chion v knjigi *Voice in cinema* pravi, da je bil film pred uvedbo zvoka *gluhi* film. Gledalec je tako vse slišal v svoji domišljiji. In prav to je tisto, kar se je zgubilo z nastopom zvočnega filma: zvočni film je zmotil gledalčevo sposobnost, da odsotnost glasov sliši v svoji domišljiji. (Vrdlovec 1983: 21) Tako je bil zvočni film sprejet z mešanimi občutki; nekateri teoretiki so ga podprli, čeprav se zdi, da jih je bila večina proti.

3. KAKO VIZUALIZIRATI ZVOK

3.1. ZVOK, KI SE STAPLJA S SLIKO

Filmska glasba je glasba, katere zvočnost, tempo in konkretna realizacija na posnetku so v tesni soodvisnosti s filmom. Trditev o obstoju enkratnega in nujnega razmerja med filmsko sekvenco in njeno glasbo ni resnična: če avdiovizualni sekvenci odvzamemo izviren zvok z glasbo vred in jo nadomestimo z drugo, se bo njen pomen spremenil. Druga glasba bo namreč lahko izpostavila druge podrobnosti in podobe, osvetljava, dogajanja itd., ki si jih je "uradna" filmska različica dovolila prezreti. To je namreč dramaturška izbira

usmerjala druga platna, obarvani zasloni in zaslونke. Odvisno od smeri in jakosti skrbno manipulirane svetlobe, je scena dajala učinek, da se spreminja.

ustvarjalcev, del umetniškega ustvarjanja. Določena glasba z določeno podobo povzroči zapiranje enih možnosti, zato da bi izrabili druge; razmerje glasbe in podobe ima svoj pomen in nujnost samo v času in prostoru njune povezanosti v okviru celotno zasnovanega namena in oblike. (Chion 2000: 136)

Evolucija, ki se je zgodila v filmski glasbi, se je razvila v izoblikovan in nekaj časa stabiliziran model in pripomogla k temu, da je v ameriškem filmu nastala enotna obrušena, mehka in lirična formula, kakršno prepoznamo v klasičnem filmu; po tej formuli se vtis kontinuitete nikoli ne poruši, zato so vstopi in izstopi skrbno organizirani. Če naj glasba soobstaja z dialogi, mora biti bolj prelivajoča se, mehkejša. Po tej zasnovi se glasba pojavlja kot most. Povezuje besede (njihove meje zaobjema v ritmu recitativa) in fizična dejanja, ki jih diskretno poudarja. Prav tako predstavlja most med interierjem (saj prevaja subjektivnost junakov) in eksterierjem (v načinu, kako oživlja kuliso – mesto, divjino itn.). (Chion 2000: 75)

3.1.1. KLASIČNA TIPOLOGIJA

V okviru narativnega filma Chion zagovarja konvencionalno tripartitno delitev zvoka v filmu: na govor, šume in glasbo (Chion 2000: 139). Ta delitev namreč na pojavnih ravni ustreza zgradbi filma – njeni ravni izdelave, realizaciji in poslušanju. Prednost te delitve je, da omogoča osredotočanje na tista mesta v filmu, ko nastopi jasno prekrivanje med temi "družinami": organizirani šumi postanejo glasba iz ozadja, skupinski, hrupni govor postane šum iz ozadja, petje izhaja hkrati iz govora in glasbe. Tukaj Michel Fano govori o kontinuumu (Fano v Chion 2000: 139), kajti delitev, ki jo potrjujejo prepoznavne izjeme in mesta prehodov, se ne opira na akustična pravila, temveč se zgodi med našim poslušanjem. Pri diskontinuumu govorimo o preskokih v zaznavanju, kjer je na primer glas poleg tega, da prenaša jezik, tudi konkreten indic, šum nekoga drugega. Tako torej preskakujemo iz enega poslušanja v drugega, vseh treh poslušanj pa ne moremo združiti v eno samo.

3.1.2. ALTERNATIVNA TIPOLOGIJA

Seveda vsi teoretiki ne uporabljajo enakih razvrščanj. Na kratko bi omenila še tipologije, kot jih je predlagal Jerzy Plazewski. Filmsko glasbo je razdelil na transcendentalno in imanentno. Transcendentalna glasba je tista, ki ne predstavlja logičnega elementa dogajanja in pomeni nerealističen komentar ustvarjalca. Imanentna glasba pa je tista, ki raste iz prostora dogajanja in predstavlja logičen element tega dogajanja. (Ranković 1980: 57) Plazewski trdi, da ima transcendentalna glasba veliko pomembnejšo vlogo kot pa imanentna. Tako jo deli na tri vrste. Imitatorska glasba se nagiba k sinhronizaciji zvočnega učinka s podobo (o tem bom pozneje spregovorila v poglavju *Odnos zvok – slika*). Ilustratorska glasba si prizadeva podobo ponazoriti, torej z zvokom sliko pojasniti, avtonomna pa skuša ustvariti svojevrsten glasbeni svet določenega filma, ki se sicer ujema s sliko, vendar ne pojasnjuje določenih prizorov, kar lahko pripelje celo do navzkrižja zvoka in slike. (Ranković 1980: 57) To je na primer uporaba glasbenih del, ki niso bila napisana posebej za film.

3.1.3. PRIMERI ZNAČILNIH FIGUR

Podala bom tri primere, tri različne zelo značilno izoblikovane figure, ki so ostale enake še iz časa nemega filma.

Po mnenju Noëla Burcha *zasledovanje* ni iznajdba filma, temveč že dolgo znan glasbeni motiv (npr. v operi). Motiv zasledovanja se opira na glasbo, kjer se ta z lastnimi izraznimi sredstvi uporablja za izražanje psihološkega pojma naglice, s postopkom montaže pa tako lahko do neskončnosti raztezamo fizične faze dogajanja. Tu je vloga glasbe subjektivizacija gibanja in izražanja naglice na način, kjer se izrazna moč posameznih subjektov lahko poljubno spreminja. (Chion 2000: 27)

Epizodalna (sekvenčna) glasba: glasba, izvajana med filmskimi projekcijami, ima skoraj vedno sekvenčno formo. Gre za zaporedje sekvenc, kjer je sekvenca razpoznavni glasbeni odlomek z značilnim ritmom, ki upošteva določen ritmični vzorec. Pri sekvenčni formi gre za določen sistem ponovitev, ki vsakemu odlomku omogoča, da se konča ali pa nadaljuje – s prehodi ali prekinitvami – v naslednjo glasbeno sekvenco, ki ima prepoznavno drugačno tonalnost, ritem in atmosfero. Ponovitve ustvarjajo občutek kontinuitete in enakomernosti, zaradi česar gledalec ni zavestno pozoren na glasbo, temveč se lahko osredotoči na to, kar gleda. (Chion 2000: 30–31)

Glasba v prizorih umora je močan dejavnik, ki vpliva na naše dožemanje poudarkov v filmu. Pogosto jo grobo prekine kak šum, kar se razume kot simbol usode ali smrti (udarec orožja) ali pa ostane neprekinjena, njeno kontinuiteto pa mrtvo hladno ohranja mehanično sredstvo (klavir, radijski sprejemnik, glasbena skrinjica, projekcija ipd.). (Chion 2000: 66)

4. FUNKCIJA ZVOKA/GLASBE V FILMU

4.1. ZVOK/GLASBA KOT ELEMENT IN KOT SREDSTVO

4.A GLAS

Glas je izmuzljiv element filma; ko enkrat odstranimo vse, kar ni glas sam po sebi – telo, ki ga obdaja, besede, ki jih nosi, note, ki jih poje, lastnosti, po katerih definira govorečo osebo in barvo glasu, lahko po Lacanu glas postane objekt, po Freudu pa je sredstvo za verbalno izražanje (Chion 1999). Glas se pogosto zameša z govorom. Z govornega stališča navadno zadržimo le pomen, ki ga vsebuje govor, pozabimo pa na medij glasu samega. Seveda je glas tu zato, da se pozabi v svoji materialnosti; samo za takšno ceno lahko izpolni svojo primarno funkcijo. Diskusije o zvočnem filmu redko omenjajo glas, namesto tega govorijo o "zvočnem traku". Varljivo in površno opazovanje, ki domneva, da so vsi zvočni elementi, ker so zbrani na enotni podlagi (zvočni sledi), gledalcu predstavljeni kot neke vrste blok ali zveza, nasprotje drugemu bloku, nič manj fikcijskemu "slikovnemu

traku". Kljub temu je jasno, da ni tako. Temu delu se bom posvetila pozneje v poglavju *Zaznavanje*. Za zdaj v tem poglavju obravnavam glasovne elemente in njihove funkcije.

Tako bom izpostavila predvsem *akuzmatično* (glej spodaj) funkcijo glasu, saj ima ta različne vplive na film in posledično tudi na njegovo zaznavanje. Glas v smislu govora in dialoga se na gledalca namreč obrača le neposredno in ima zelo jasno in omejeno vlogo v filmski pripovedi. Dialogu se bom posvetila ločeno v naslednjem poglavju, ki obravnava glasbo, kjer bomo tudi videli, zakaj je tako.

4.1.1. AKUZMATIZEM

Na tem mestu uvajam izraz "akuzmatičen"². V starih slovarjih "akuzmatičen" pomeni "zvok, ki je slišen brez njegovega vidnega vzroka ali izvora". Pierre Schaeffer je besedo prevzel, da bi z njo označil neko dandanašnjo splošno situacijo poslušanja, sistematično vzpostavljeno z uporabo radia, telefona in gramofonskih plošč. Nasprotje akuzmatičnega poslušanja je poslušanje, kjer je izvor zvoka viden, Chion tu uporablja izraz *vizualizirano poslušanje*. (Chion 1999: 18).

4.1.1.1. OGLAŠALO³

Kadar je akuzmatična navzočnost navzočnost glasu, posebno kadar ta glas še ni bil vizualiziran – to je, ko mu še ni mogoče pridati obraza – imamo opraviti s posebnim bitjem, nekakšno govorečo in delujočo senco, ki ji nadenemo ime oglašalo, to se pravi, akuzmatično bitje (Chion 1999: 21). Oglašalo je lahko skrita oseba, ki je ne vidimo (npr. glas izza zavese), nekdo, ki je po pomoti zamenjan za nekoga drugega, nekdo, ki ne pove, od kod govori (npr. na telefonu), glas mrtve osebe, ki govori, vnaprej posnet glas, ki prihaja iz mehanske naprave, ali pa celo glas iz Bitja - Stroja. (Chion 1999: 36). Če tega človeka ali entiteto lahko vizualno opredelimo, je to vizualizirano oglašalo. Vse je odvisno od tega, ali je bilo oglašalo videno ali ne. Če ostaja še ne videno, dobi tudi še tako nepomemben akuzmatični glas magične moči, takoj ko postane vpleten v sliko, ne glede na to, kako

² Izvor besede je grški "akousma" – slišana stvar. Francoska beseda *acousmate* označuje "nevidne" zvoke.

³ *Acousmêtre*: pomen, ki ga Chion daje besedi (ker ga ne vidimo, mu praviloma ne moremo določiti spola), terja, da ga prevedemo v srednjem spolu. Poleg tega je *acousmêtre* vzporednica Lacanovemu *parlêtre* ("govorilo"). Vendar pa je pri *acousmêtre* poudarek bolj na tem, da je vsa njegova "bit-za-druge" v tem, da nevidno oddaja glasove, "se oglašata". Ustreznejši prevod bi morebiti bil glasilo (analogno zvočilu), če ta beseda ne bi bila že zasedena z nečim, kar se tako imenuje le zaradi fonocentrizma tradicije. Vseeno pa ima prevod, za katerega smo se odločili, določne prednosti, ki jih ne gre spregledati: medtem, ko glasilo prejkone sugerira, da gre za predmet, nakazuje oglašalo, s tem, da "se oglašata", pripadnost freudovskemu polju: kar "se oglašata", vzbuja nelagodje in nemir, je nadležno, subjekt se ga skuša znebiti tako ali drugače. Tako se npr. za vest in občutek krivde reče, da "se oglašata". Prednost pred glasilom je tudi ta, da je emisija glasila prejkone neprekinjena, medtem ko je emisija oglašala periodična: alternacijo glasu in tišine imenitno ponazarja skovikanje, in za sovo, ki je prvovrsten *acousmêtre* za otroka, ki je ne pozna ali je ni vajen, se tudi reče, da se oglašata. (Chion 1983: 7-10)

bežno. Moči so navadno zlonamerne, občasno pokroviteljske. Biti vpleten v podobo pomeni, da se glas ne zadovolji s tem, da govori kot opazovalec (kot komentator), temveč s podobo vzdržuje razmerje mogoče vključitve, razmerje moči in obvladovanja, ki lahko deluje v obe smeri; podoba lahko vsebuje glas ali pa glas vsebuje podobo. Oglašalo ne more zasesti mesta komentatorja, saj mora, četudi povsem bežno, z eno nogo stopiti v sliko v filmskem prostoru. S tem, ko je na platnu, ne da bi bilo tam, sprehajajoč se po površini platna, ne da bi vstopilo vanj, je oglašalo dejavnik neravnovesja in napetosti. (Chion 1999: 23) Gledalca vabi, naj gre pogledat, in lahko je povabilo k izgubi jaza, k želji in fascinaciji, k pogubi. Ima četrto moči: sposobnost biti povsod, da vse vidi, vse ve in ima popolno moč. Z drugimi besedami: povsodnost, vsevidnost, vsevednost in vsemogočnost.

- Oglašalo je povsod, njegov glas prihaja iz nematerialnega in neumeščenelega telesa, in zdi se, da ga ne zaustavi nobena ovira.
- Oglašalo je vsevidno. Tisti, ki ni v vidnem polju, je na najboljšem položaju, da vidi vse, kar se dogaja. Tisti, ki ga ne vidimo, je na najboljšem položaju, da vidi nas – vsaj to je moč, ki mu jo pripisujemo. Lahko se obrnemo in ga poskušamo zasačiti, ampak je lahko vedno za nami. To je paranoična in pogosto obsesivna panoptična fantazma, ki je fantazma popolnega obvladovanja prostora s pogledom. (Chion 1999: 24)
- Vsevidnost, v logiki magične misli, ki ji sledimo, namiguje na vsevednost, pri čemer je vednost asimilirana v videnju-v-notranjost, manj pa tudi v vsemogočnosti ali vsaj v posedovanju določenih moči, katerih narava in obseg lahko variirata – neranljivost, moč nad destruktivnimi silami in tako naprej.

Ta glas, ki pripada oglašalu, nas vrača nazaj v arhaični, izvorni stadij prvih mesecev življenja ali celo pred rojstvom, ko je glas bil vse in povsod; tako kot oglašalo ni imel svojega mesta.

Ob tem se pojavi seveda nasprotni pojav dezakuzmatizacije – oglašalo se mora le pokazati, se fizično umestiti v kader in vidno polje in izgubi vse svoje moči. Utelesenje glasu je neke vrste simbolno dejanje, obsojajoč oglašalo na usodo navadnih smrtnikov, saj ga dezakuzmatizacija ukorenini na določen prostor in pravi: "Tu je tvoje telo, tukaj boš in nikjer drugje," ... tako kot ritual pokopavanja s svojim pozivom duši mrtveca: "Zdaj ne smeš več bloditi naokoli, tu imaš svoj grob." (Chion 1999: 27) Dezakuzmatizacija, razkritje podobe in hkrati prostora, človeškega in smrtnega telesa, kjer bo glas od zdaj nastanjen, je proces, ki se lahko zgodi postopoma in ne nujno naenkrat in vodi do končne točke dezakuzmatizacije – do ust, iz katerih prihaja glas. Tako imamo lahko pologlašala ali po drugi strani delne dezakuzmatizacije, kjer še nismo videli ust govorečega lika in vidimo le njegovo roko, hrbet, noge ali vrat. Mogoče je celo četrto oglašalo – njegova glava gleda v kamero, ampak usta so skrita. Dokler obraz in usta nista popolnoma razkrita, dokler gledalčevo oko ni "verificiralo" sovpadanja glasu z usti (verifikacija, ki je sicer le približna in tolerantna), ostaja dezakuzmatizacija nepopolna in glas ohranja avro neranljivosti in magične moči.

4.1.1.2. I-VOICE

V filmu pogosto tok dogajanja privede do točke zastoja, ko nekdo začne pripovedovati zgodbo. Karakterjev glas se loči od telesa in se vrne kot oglašalo, ki iz točke, kjer je čas ustavljen, zbudi podobe, ki jih pričarajo njegove besede. Ta glas Chion imenuje *I-Voice* (Chion 1999: 49). Ta *I-Voice* je lahko ustvarjen le z uporabo prve osebe ednine in z njegovim umeščanjem; to je določena zvočna kakovost, način zasedanja prostora, občutek bližine gledalčevemu ušesu in poseben način vključevanja gledalčeve identifikacije. Najboljši primer tega glasu je mati v Hitchcockovem *Psihu*.

Torej *I-Voice* ni le pripovedovalčev glas v *off*-prostoru⁴ ali samo glas, ki govori "jaz", kot npr. prva oseba v romanu. Zvočni film je kodificiral merila, popolnoma razvite norme, ki se jim se mora glas prilagoditi, da lahko deluje kot *I-Voice*, da bi pridobil gledalčevo identifikacijo, to je, da za gledalca ustreza v vseh stopnjah; in te norme so redko kršene: to so dramske norme izvajanja, tehnične norme snemanja barve tona, slušnega prostora in barve glasu. So daleč od nepomembnega, in če film krši le eno od njih, čutimo neujemanje s pripovednostjo. Glas mora biti uokvirjen in posnet na določen način – samo takrat lahko deluje kot *središčna točka identifikacije*, ki v nas odmeva, kot bi bil to naš lastni glas, kot glas v prvi osebi.

I-Voice je seveda *voiceover*⁵. Ta izraz označuje vse akuzmatične ali breztelesne (tj. začasno postavljen zunaj telesa, ločen od telesa in postavljen v orbito v obrobem akuzmatičnem polju) glasove v filmu, ki pripovedujejo zgodbo, podajajo komentar, ali obujajo preteklost. Ti glasovi vedo vse in se spominjajo vsega, toda hitro se znajdejo potopljene v vidni in slišni preteklosti, ki so jo priklicali – v *flashbacku*⁶.



2: Levo: prizor iz filma *Das Testament des Dr. Mabuse*, 1933 ; Desno: Janet Leigh, *Psycho*, 1960

⁴ *off* prostor: prostor zunaj kadra, zunanost polja; *off*: splošno razširjen izraz za filmski zvok, ki nima svojega vira v sliki oz. dogajanju, vendar domnevno izhaja iz prostora zunaj polja. Več v poglavju *Zaznavanje*.

⁵ *Voiceover*: angleški izraz, za katerega v nalogi uporabljam izraz "komentar v *offu*" ali "glas v *offu*".

⁶ *Flashback*: pogled nazaj, v preteklost; narativni postopek v filmu, ki prekine kronološki potek dogajanja in prikliče dogodek iz preteklosti. (Vrdlovec in Kavčič 1999: 218)

4.1.1.3. TOČKA KRIČANJA

Pogost glasovni element je *točka kričanja*. Chion uporablja ta izraz, da bi poudaril, da ni tako pomembna zvočna kakovost krika, ampak njegova postavitev. To mesto bi bilo lahko zapolnjeno z ničimer, s praznino, z odsotnostjo. Točka kričanja je točka nečesa, česar se znotraj misli ne more zamisliti, nedoločljivega znotraj izgovorjenega, nepredstavljenega v predstavljanju. Zaseda točko v času, ampak znotraj njega nima trajanja. Ustavi čas njegovega mogočega trajanja: je luknja v tkanini časa. Ta krik uteleša fantazijo absolutnega slušnega, viden je, kot da zasiči zvočni trak in ogluši poslušalca. Kričeči ga lahko celo ne sliši. Točka kričanja je tam, kjer govor nenadno izumre, črna luknja, izhod bivanja. (Chion 1999: 77). Sploh ni nujno, da je sam krik slišen, saj ima enak učinek tako v nemem kot v zvočnem filmu in je manj pomemben kot objekt, ki ga izusti. Pomembnejša je točka v zgodbi, kjer je ta krik postavljen. Točko kričanja lahko opredelimo kot nekaj, kar bruhne iz ženskih ust in pade na točno določeno mesto ter tako zada največji udarec liniji pripovedne zasnove.

Zanimivo je, da le ženski krik lahko zada tak udarec. Poglejmo, zakaj. V dva angleška izraza je delitev spola že vključena – za žensko kričanje je navadno uporabljena beseda *scream*, v slovenščini krik, za moško pa *shout*, po slovensko vpitje. Moški krik v svoji naravi po navadi izraža klic moči, uveljavljanja volje, označevanja ozemlja in ima v sebi nekaj živalskega; če bi ga časovno umestili na isto točko kot žensko, bi bil navkljub temu pričakovan. Ženski krik je bolj kot klic človeškega subjekta v obraz smrti. Moško vpitje omejuje ozemlje in izraža nadvlado, ženski krik ima opraviti z brezmejnostjo in absolutnostjo obstoja – zunaj časa in jezika. Ženski krik vse vpije vase – je sredotežen in fascinira – medtem ko je moški sredobežen in strukturalen. (Chion 1999: 79).

4.1.1.4. NEMI GLAS

Naslednji element v zvočnem filmu je nemost. Najprej je treba opozoriti na razliko med nemim likom v zvočnem filmu in med liki v nemem filmu – liki v nemem filmu namreč niso nemi, marveč govorijo. Nemi lik v zvočnem filmu služi pripovedi in hkrati pogosto igra podporno vlogo. Služi glavnemu karakterju in fikciji ter je redko protagonist ali jedro zasnove; najpogosteje je to sekundarni karakter, nekako intimno postavljen blizu središča skrivnosti, toda le obrobni in dotikajoč se. Najpogosteje je le instrument; tam je, da razburka, katalizira ali razkrije.

Ko govorimo o nemih likih, je pomembno, da razlikujemo med nemostjo – fizičnim stanjem, ki subjektu preprečuje govorjenje, in molčečnostjo – odklanjanjem govorjenja zaradi t. i. psiholoških razlogov, brez fizičnih živčnih ali možganskih poškodb. (Chion 1999: 96). Tako je prvo vprašanje, ki se postavlja ob prisotnosti nemega lika: je to primer nemosti ali molčečnosti? Kjer koli se mutec pojavi, namreč ustvari dvom; redko zagotovo vemo, ali ne more govoriti ali noče. Prav tako ne vemo, koliko ve in koliko ne ve. Zdi se tudi, da njegova prisotnost v vsakem karakterju, s katerim stopi v interakcijo, povzroči vprašanje o njihovem lastnem znanju. Znanje je namreč vedno delno, in mutec bi lahko bil tisti, ki ve "vse preostalo" (Ibid.), ali pa vsaj zase zadržuje znanje, ki bi v kombinaciji s tistim, s čimer je

povezan karakter, razrešilo celotno spletko, ko bo podal zadnjo besedo, ključ iskanja, ki ga pa ne more ali noče izustiti. O njem lahko mislimo kot o prostoru, kjer je nastanjeno ključno znanje zgodbe, ki nikoli ne more biti v celoti preneseno. (Ibid.)

Tako je mutec obravnavan kot varuh skrivnosti in mi smo navajeni, da je njegova vloga takšna. Torej nas mutčeva prisotnost navzočnost samodejno navaja k temu, da je tu skrivnost, in srečati se z mutcem je potemtakem, srečati se z vprašanji identitete, izvora, želja. Mutcu je pogosto dodeljena vloga moralne vesti, ker se zraven njega vsi počutijo krivi. Zdi se, da je zaradi oropanosti enega njegovih čutov razvil hipertrofičen talent, da njegove oči prodirajo globlje, da vidi vse, kot bi bila deprivacija govora plačilo za nekaj, kar ne bi bil smel videti. Mutec je priča, oči, ki so bile tam, ko se je zgodilo. Zaseda nedefinirano mesto v prostoru, lahko se prikaže kjer koli, ne da bi vedeli, kako je prišel tja, kot bi se njegova nemost ali molčečnost raztezala celo na korake in preostale zvoke, ki jih povzročajo, ko se premika. Kot da bi mu to, da ni privezan na glas, dalo neke vrste angelsko ali diabolično povsodnost.

Ob predpostavki, da ima dejansko neomejeno znanje in vid, morda celo neomejeno moč, in da je v bistvu potencialno vseviden, vseviden in vsemogočen, lahko rečemo, da mutec, telo brez glasu, kaže veliko atributov njegovega nasprotnega dela, oglašala, glasu brez telesa. Chion predpostavlja, da so ti atributi "predpostavljeni" z dobrim razlogom. Nemi lik izvablja dvom glede svoje vednosti in svoje moči (ter vednosti in moči drugih) in ta dejavnik določa njegov položaj v pripovedni strukturi. To je predvsem dvom o mejah: zdi se, da telo brez glasu, kot tudi glas brez telesa, na podoben način nimata določenih meja. (Chion 1999: 98)

4.1.1.5. GLAS SIRENE

Zadnji element, ki ga bom obravnavala, je *glas sirene*. V filmu je redkeje uporabljen, gre pa za akuzmatičen glas, ki je vseprisoten in človeka vabi v pogubo. Mit siren je uporabljen v filmu, odkar ta obstaja. V obdobju zvočnega filma je glas siren glas, ki se pogosto obrne proti podobi, jo zapelje in jo odvezuje in njihov glas učinkuje misteriozno, je glas moči in transcendentnosti; in celo domnevne vsevidnosti. Sirene so bitja meje med kopnim - trdnim telesom, opisljivim - in morjem, ki je brezmejno, brezoblično. Naseljujejo vmesni prostor in nas vabijo, da ga zanikamo, saj vabijo k zlitju kopnega z morjem, govora z glasom.

4.B GLASBA

4.1.2. UNIVERZALNA FUNKCIJA GLASBE

Ko govorimo o univerzalni funkciji glasbe, tudi ta, tako kot zvok v filmu na splošno, zaseda podoben "manjvreden" položaj. Predvsem naj bi glasba "služila" filmu. Splošno mnenje cineastov o filmski glasbi je, da se je ne sme slišati oziroma da je ne smemo poslušati; čim postane gledalec pozoren na glasbo, je prekinjena očaranost s tem, kar film kaže. (Vrdlovec 1986: 30)

Chion trdi, da filmska glasba kot avtonomni žanr sploh ne obstaja, saj si sposoja svoje postopke, oblike in simbole pri vsej predhodni in sodobni glasbeni tradiciji: pri operi, baletni glasbi, music hallu, cirkuški glasbi, tradiciji napeva (*lied*), simfonični glasbi, *mickeymousingu*⁷, medtem ko eden od njenih najbolj priljubljenih postopkov - leitmotiv⁸ - prihaja od Wagnerja. (Vrdlovec 1986: 30)

Uporaba glasbe v govornem filmu ima svoj pomen skozi perspektivo gledališča, saj sledi gledališkim sredstvom dramaturških poudarkov in ritualizacije. V gledališču so to replike s predvidenim učinkom: premolki in prekinitve dogajanja, preračunani glede na odzive občinstva, notranji monologi, prihodi in odhodi junakov, spremembe luči, odstiranje in zastiranje zaves itd. Glasba izpolnjuje te funkcije na svoj način, s svojimi posamičnimi poudarki hkrati povezuje filmski prostor-čas in je orodje prostora-časa. Tu Claudia Gorbman govori o "narrative cueing", kar bi lahko prevedli kot "puntuacija" ali "narativna signalizacija". To pomeni, da glasba omogoča poudarjanje nastopa nekega subjektivnega gledališča: podpira začetek in konec sekvence, del filma ali dejanja, označuje čas, prostor in kulturo, ter vsiljuje stališče junaka z napotovanjem na njegova čustva. (Chion 2000: 84) Glasba povezuje, ločuje, poudarja ali razvodenj, napoveduje ali upočasnjuje, ustvarja vzdušje, prikriva vstopne šumove in tako naprej. Seveda ne smemo pozabiti, da film predtem tudi simbolizira; v zgoščeni obliki izraža svet filma (npr. s tonaliteto, dinamiko ...) To so na primer glasbene teme, napisane za filme, ki učinkujejo kot podpis filma, in te se navadno začnejo že v napovedni špici. Po Claudii Gorbman je ena izmed funkcij glasbe po klasičnem modelu tudi dejavnik enotnosti, predvsem s temami, oblikovanjem atmosfere ali s prevladujočo barvo orkestra.

Film lahko opredeljujemo kot celoto ritmov; v svojem bistvu je celota krožičih elementov, ki lahko po zaslugi njegove ritmične narave prehajajo iz zvoka v podobe, iz realnosti v imaginarnost. Glasba je najbolj plastičen element filmske umetnosti, saj z vidika

⁷ *Mickeymousing*: pogosto uporabljen postopek, poimenovan z izrazom iz risanke, izvirajoč iz pantomime in baleta; gre za punktuiranje in spremljanje dejanj in gibov v filmu s točno sinhronimi glasbenimi figurami, npr. z drobnimi pizzicati, pospešujočimi koraki, s hitrimi takti, napovedujočimi nevarnost ipd.

⁸ Leitmotiv: glasba v filmski kontinuum posega kot zaprta in repetitivna oblika, popevka ali napev, ki lahko s svojimi varijacijami in kodencami začrtuje figuro usode ali krivuljo zgodbe. Leitmotiv je pogosto povezan z neko osebo, objektom, krajem, konceptom, ki pa lahko v odnosu do te osebe prejema tudi avtonomno življenje. (Vrdlovec 1986: 31)

percepcije ni omejena; ni zavezana "realističnim" naključjem. Tako je zmožna najprožneje in najlažje neposredno komunicirati z drugimi elementi. Še tako svobodno in gibljivo sliko omejuje njen kader, ki je vedno viden. Z vidika percepcije pa glasba nima svojega kadra, o čemer bom govorila pozneje v poglavju *Avdiovizualna scena*, in s pomočjo imaginarne narave svoje prisotnosti ne pozna nobenih omejitev v prostoru, ki ga ustvarja.

4.1.3. DELITEV GLASBE

Glasbo v filmu ločimo na dve vrsti, odvisno od njenega izvora.

"Diegetska"⁹ glasba pripada dogajanju, to je t. i. *glasba s platna*. Njen izvor je v dogajanju, to so lahko npr. radijski sprejemnik, poulični pevci, gramofon ...

"Nediegetska" glasba ima imaginaren izvor, ki ga ne vidimo in ni navzoč v dogajanju. To je *glasba iz orkestrske luknje* in ima jasno definirano prisotnost v prvem planu. Prevladuje nad šumi, dialogi, pripovedjo ... Ta glasba se izogiba *materializirajočim zvočnim indicem*, kakor Chion poimenuje vse, kar v zvočnem predvajanju napotuje na materialni vzrok: dihanje, šumi vlažnosti gibanja jezika in ustnic, udarjanje po tipkah, ker imajo to lastnost, da lahko pripišejo slišani zvok nekemu konkretnemu vzroku in ga tako umestijo v resničnost prizora; kajti ta zvok in ta glasba se ne mešata in gre za dva različna elementa. (Chion 2000: 132–133)

4.1.4. EMPATIČNI IN ANEMPATIČNI UČINEK

Glasbi v filmu na splošno pripisujejo vlogo emocionalnega podpiranja. Glasba naj bi se tako v odnos do emocionalne klime prizora umeščala na dva načina: v prvem naj bi na "redundanten" način podkrepila čustveno razpoloženje prizora, po drugem pa bi "kontrapunktno" prinašala nek dopolnilen, včasih nasproten pomen, ki naj bi obogatil smisel prizora. (Vrdlovec 1986: 31)

Chion je ta dva načina poskušal bolj definirati in tako je ustvaril pojma empatična in anempatična glasba, dodajam pa še didaktični kontrapunkt.

Pri didaktičnem kontrapunktu gre za to, da neravnodušnost glasbe do situacije, ki jo spremlja, ustreza prej nekemu kratkemu stiku emocije in je glasba uporabljena za označevanje nekega koncepta ali ideje (npr. ljudska glasba je uporabljena kot "simbol" kulture, oblasti, ljudskega izvora). (Ibid.)

Z empatičnim učinkom označuje učinek, ko se glasba prilagodi ali se zdi, da se prilagaja, čustvom, ki izhajajo iz prizora, še zlasti čustvom, ki naj bi jih občutili junaki: žalovanje, ganjenost, prizadetost, veselje, grenkoba, radost itn. Te primere običajno imenuje "redundantne". V številnih primerih učinek redundance deluje po načelu *dodane vrednosti*, o katerem bom še spregovorila v poglavju *Odnos zvok – slika*. Za prizor, ki je vizualno

⁹ Diegetski: v filmski teoriji ima ta temin pomen "lasten pripovedovalni zgodbi". Pojem diegeza zajema filmsko zgodbo kot psevdosvet ali kot fiktivno okolje, ki ima svoj prostor, čas in osebe. (Vrdlovec 1983: 16)

potopljen v nevtralno atmosfero, toda "veselo" ali žalostno obarvan z glasbo, se pogosto zdi, da to razpoloženje izraža že sam po sebi, torej brez glasbe. Nasprotno pa bo tudi glasba na neki način "obarvana" s prizorom, s katerim je združena. Tako podobe in glasba recipročno stopnjujejo svoj izraz. Empatični efekt glasbe ne učinkuje, če v prizoru ni kakega vizualnega ali ritmičnega elementa, ki "ujame" glasbo in jo zadrži.

Anempatični učinek pa ne označuje odtujitve čustev, temveč ločeno čustvo: s tem učinkom glasba v še posebej pretresljivem prizoru (umor, mučenje, posilstvo itn.) kaže svojo ravnodušnost tako, da se nadaljuje, kot da se ne bi dogajalo nič. Ravnodušnost je pogosto označena z določeno enakomernostjo ritma in z odsotnostjo kontrastov v intenziteti, prehodih in fraziranju. Po njegovem mnenju je ta učinek, ki je svoje načelo izoblikoval še pred nastankom filma, prav v filmu razvil močnejši pomen: postal je neposreden in oster zaradi ravnodušnega, mehanskega in enakomernega značaja, specifičnega za odvijanje filmskega ali videotraku, na katerega nas napotuje. (Chion 2000: 159)

"To ravnodušje glasbe torej ni anomalija, sprevržena oblika emocionalnega mehanizma - je osnova, iz katere se razvije vsaka emocija. Anempatična emocija na neki način ustreza preprosti spremembi v kadriranju: namesto da napolnjuje celotno polje z individualno emocijo junaka, nam kaže temeljno ravnodušnost sveta. Postavljena v tako perspektivo, ni emocionalna intenziteta prav nič manjša - nasprotno, prenesena je na drug nivo. /.../ Ravnodušnost je v svoji skrajnosti navsezadnje - v tem smislu ravnodušnost glasbe - vedno ravnodušnost matere." (Ibid.)

4.1.5. SOSTRUKTURIRANJE

Glasba je eden izmed neločljivih dejavnikov skupne vsebinske strukture. Pogosto "sostrukturira" film, kar pomeni, da z drugimi elementi sodeluje pri zgradbi splošne oblike z določujočimi mesti svojih vstopov. Ta oblika je nekodificirana, kar pomeni, da ni natančno določenih pravil, ki bi na splošno urejala razmerja do glasbe. V formuli filma je glasba *utilitarna* z gledališkim in naturalističnim modelom uporabe - to je model konverzacije ali dogajanja, kjer glasba sodeluje v konkretnem in linearno zastavljenem dogajanju, vendar jo hkrati prenese na raven občega in mitskega, onkraj naturalizma, ki je njena izhodiščna točka. (Chion 2000: 134) V govornem filmu gre glasba čez realistične omejitve in jih omili - lahko podaljša čustva v stavku onkraj realnega trenutka, da preko glasbe zvenijo dlje, lahko pa besedo, gibanje; določena elemente tudi iztrga.

4.1.6. SOPOŽIVLJANJE

V smislu dinamičnega oživljanja, ustvarjanja in vzdrževanja energije glasba film sopoživlja. Predpona "so" nakazuje, da ta vloga ne pripada samo glasbi in da je film nehierarhična celota, kjer so njegovi posamezni elementi soodvisni. Prav tako je ritem v glasbi pogosto navzoč v filmu kot sprožilna moč, ko zvoki in podobe "podpirajo" drug drugega. To se navezuje na idejo, da določena stvar potrebuje zagon, impulz, da stopi v ospredje. Filmska slika je dejansko razmeroma statična, saj gre le za oblike, ki se premikajo v

omejenem prostoru kadra, ta pa je po navadi manjši od vidnega polja, ima manjši učinek zaznavanja, zato se zdi, da slika potrebuje impulz. Glasba, slišni ritem, postane dejavna, generativna sila. Zdi se, da tedaj glasba vzpostavlja imaginaren izvor gibanja slik, katerih resnični izvor je mehanska projekcija. (Chion 2000: 152) Še ena vloga glasbe je v številnih primerih vloga ritmične mere, kronometra, v razmerju do katerega lahko ugotovimo odmike bolj tekočih, iracionalni ritmov, ki nastanejo v podobi kot posledica obnašanja teles, šumov, luči, montaže. (Ibid.)

4.1.7. MODULIRANJE

Filmska podoba "zagradi" zvok in ga ujame v njegove razsežnosti v dveh prostorih. Prva je v vsebnosti kadra in je vedno navzoča v duhu gledalca, kajti vizualni kader vedno obstaja (v nasprotju z neobstojem slišnega kadra zvokov, o čemer bom govorila pozneje). Druga je vsebnost prostora, v smislu celotnega filma; ta vsebnost torej nikoli ne more biti prikazana v celoti, saj se razteza skozi celoten film in vključuje tudi prostor zunaj vidnega polja, ki lahko sprejema vse zvoke, ki pridejo mimo. Značilna lastnost filma je, da lahko izrablja različne plane, globino ali ploskovitost in tako "modulira prostor". Realistični zvok v nasprotju s podobo ne opisuje prostora in glasba pogosto ponudi izraz prostora namesto realističnega zvoka z uporabo svojega koda, kar je tudi ena izmed njenih funkcij. Glasba včasih dopolni, kar je pokazano, in na ta način sugerira prostor, ki ga slika noče ali ne zmore prikazati, ali pa vzpostavi kontinuiteto prostora in dogajanja, ki je vizualno razdrobljeno z razrezom na kadre. Tako lahko glasba razširi kader ali pa ga zožuje na mnogo bolj subtilno in nezaznavno, kot to stori gibanje kamere; tako tudi ona modulira prostor.

4.1.8. DEJAVNA MOČ

Nikakor ne smemo spregledati dejavne moči glasbe, kjer se zvok zaradi fizičnih dejavnikov zdi kot gonilni element dogajanja na filmskem platnu in hkrati dogajanja v nas. Glasba v filmu je tista oblika zvoka, ki je bolj usmerjena in koncentrirana od drugih zaradi svoje ritmične in tonalne narave in uteleša delujočo moč. Učinka zvoka ne moremo omejiti v ušesu ali telesu v nasprotju z na primer svetlobnim učinkom podobe, ki je posamično omejen v našem vidnem polju. Poleg tega ima zvok povečano prezenco, ker je že sam po sebi bisenzorialen (deluje na dva čuta hkrati): kot zvočna figura, ki jo slišimo v telesu, in vibracija, ki jo čutimo na koži in v telesu. Vse, kar je bisenzorialno, ima večjo učinkovitost in večjo sposobnost takojšnjega odzivanja.

4.1.9. PRIMERA GLASBENIH ELEMENTOV

Nadalje bom izpostavila še dva glasbena elementa v filmih, zgolj kot primera glasbenega soustvarjanja.

Prvi je uporaba popevke. Te v filmih pogosto spremljajo grozljive prizore ali prizore umorov, ker v kontinuiranem toku filma simbolizirajo nekaj, kar se lahko konča in mine v času, zato so zmožne ujeti v svoje takte in besede nekaj večnega. Popevka skozi svojo vsebino ponuja vsakič nove načine ustvarjanja okvira dogajanja - možnosti kontrastov, vzporednic, nezavednih podobnosti, vplivanja na junake ali opozoril, ki jih ti niso slišali.

Drugi element je efuzivna glasba. Ta ima funkcijo izlivanja čustev, ki se porajajo iz zgodbe, izraza na obrazih, pogledov, kretenj in besed čez konkretne prostorske in časovne meje, znotraj katerih so ta dejanja, gibi, izrazi omejeni. O efuziji govorimo, ko pretiranost, intenzivnost čustva zahteva ustrezen izraz, eksteriorizacijo, ki presega meje običajnega prostora in časa. (Chion 2000: 163)

Seveda še zdaleč nisem zajela vseh elementov glasbe in glasu, glasovnim sem se v teh vrsticah približala veliko bolj kot glasbenim. Razlog, zakaj nisem omenila vseh sredstev in elementov, je, da so naštetih najopaznejši in najbistvenejši, lahko jih opazi vsak pozornejši gledalec, ne da bi se moral posvetiti podrobni analizi filma.

4.1.10. ELEMENTA ZUNAJ KATEGORIJ GLASBE IN GLASU

Na tem mestu nikakor ne moremo mimo dveh elementov oziroma sredstev, ki pa ne spadata v nobeno izmed naštetih kategorij, nista ne glas ne glasba. Govorim o dialogu in tišini.

4.1.10.1. TIŠINA

Bresson nas je spomnil, da je zvočni film omogočil tišino. Ta izjava v sebi nosi paradoks, ki je pravzaprav očiten: prekinitve zvokov in glasov lahko globlje odkrije to stvar, imenovano tišina, ki velja kot posebno izrazno sredstvo. Pred tišino je treba ustvariti kontekst in pripravo nanjo; v večini primerov sledi hrupni sekvenci. Tako tišina nikoli ni nevtralna praznina, temveč je produkt kontrasta - negativ zvoka, ki smo ga slišali ali si ga predstavljali prej. Npr. ambientalna tišina je lahko uporabljena, če je potrebna za dialogom in bo ustvarila željeni občutek, da je prostor akcije začasno tih. Drug način, kako izraziti tišino je, da poslušalca izpostavimo hrupu - pritajenim zvokom, kot je tiktakanje ure. V določenem kontekstu je torej tišina lahko celo močnejše izrazno sredstvo od zvoka. (Chion 1994: 57)

4.1.10.2. DIALOG

Dialog je edini filmski element, ki ostaja omejen na stalno jasnost in stabilnost. Tu se razlikuje od našega videnja sveta, ki je neprestano v gibanju in *chiaroscuro*, kot se Chion izrazi (Chion 1994: 169). Vedno vidimo samo eno stran stvari, samo polovico, ki se vedno spreminja; obrobe se spremenijo v sence, ponovno vstanejo v gibanju, po tem izginejo v temi ali svetlobi. Takšna je tudi naša pozornost, skače od enega objekta k drugemu, zajema zaporedje detajlov in nato celoto. Zdi se, da je bil film izumljen, da predstavlja vse to. Z

izjemo dialoga, kajti besede in stavke razumemo cele, eno besedo za drugo. Dialog nastopa v treh oblikah, ki jih Chion navaja v *Audio-Vision* (Chion 1994).

- Teatralni govor

Ta je najpogostejši, kjer ima slišani dialog dramatično, psihološko, informativno in emocionalno funkcijo. Dojemamo ga kot dialog, ki izhaja iz likov v dogajanju, nima nobene moči nad potekom podob in je v celoti razumljiv, slišen jasno besedo za besedo. Sem spada tudi notranji govor lika, ki prav tako nima nobene moči nad prikazano realnostjo. Teatralni govor pogojuje ne samo zvočni trak marveč tudi filmsko mizansceno v najširšem smislu. Od scenarija do montaže, postavitve scene, igranja, osvetlitve, premikov kamere, vse je skoraj podzavestno zastavljeno, da je likov govor v osrednjem dogajanju in da hkrati mi pozabimo, da je ta govor tisto, kar strukturira film. Navadno je uporabljena formula, da liki med govorjenjem nekaj počnejo, kar služi restrukturiranju filma skozi govor in okrog njega. Vse, kar lik počne vmes, lahko postane poudarek in potemtakem stopnjuje govor. To omogoča lažje poslušanje dialoga in lažje osredotočenje na njegovo vsebino.

- Tekstualni govor

Tako imenujemo voiceover komentar. Ima moč, da po volji naredi vidne tiste stvari, ki jih priključijo skozi zvok – določeno stvar, trenutek, kraj ali lik. Če tekstualni govor lahko nadzoruje filmsko pripoved, potem avtonomna avdiovizualna scena nič več ne obstaja, niti noben pojem prostorske in časovne kontinuitete. Realistični zvoki in podoba so odvisni od njega. Zato ga film uporablja v točno določenih primerih. Ta mogočna moč je navadno rezervirana za določene privilegirane like in je dovoljena le za omejen čas. Tako je tekstualni govor največkrat uporabljen s svojo lastno logiko, ravno dovolj dolgo, da vzpostavi filmski pripovedni okvir in nastavitvev. Potem izgine in nam dovoli vstopiti v diegetski prostor. Zgodba pogosto postane popolnoma neodvisna od njega in ustvari svoj dramaturški čas. Pozneje se lahko vrne celo kot protagonist, sekundarni lik ali kot zunanji, vseviden pripovedovalec iz romana. Takrat ne moremo mimo podobnosti z vlogo pripovedovalca v klasičnem romanu, kjer je primarna razlika v tem, da se v filmu njegove besede dejansko aktualizirajo.

Tekstualni govor je neločljiv od arhaične moči: čistega in izvirnega užitka transformacije sveta skozi jezik in vladanje nad kreacijo s tem, da jo poimenujemo.

- Emanativni govor

To je govor, za katerega ni nujno, da je v celoti slišen in razumljiv in v nobenem primeru intimno vezan na osrčje, ki bi ga imenovali pripovedno dogajanje. Učinek emanacije izhaja iz dveh situacij. Prva je, ko dialog, ki ga govorijo liki, ni popolnoma jasen. Drugič, ko režiser usmerja igralce in uporablja kadriranje in montažo na načine, ki so v nasprotju s standardnimi pravili – da se izogiba poudarkom artikulacije besedila, igre vprašanj in odgovorov, pomembnim oklevanjem in besedam. Takrat govor postane vrsta emanacije likov, njihov vidik in njihova silhueta sta pomembna, toda ne nujna za mizansceno in dogajanje. Emanativni govor je najredkejši in film ga zelo malo uporablja.

5. ODNOS ZVOK – SLIKA

5.1. VPLIV ZVOKOV V FILMU NA ČLOVEKA IN S TEM NA DOŽIVLJANJE

V tem poglavju se bom posvetila določenim zvočnim komponentam, elementom in načelom, ki vplivajo na človekovo doživljanje filma. Glas in glasbo bom obravnavala ločeno, saj sta to dva različna zvočkovna dela z različnimi funkcijami.

5.A GLAS

Filmski slušni elementi niso sprejeti kot samostojne enote. V gledalčevem zaznavnem aparatu so takoj analizirani in razporejeni glede na povezavo, ki ustreza gledalčevi trenutni vidni podobi. Predvsem je pomembno, ali v sliki vidimo izvor, pripisan zvoku – na primer, če slišimo besede ali če govorečo osebo vidimo ali ne. Iz te trenutne zaznavne razvrstitve so določeni zvočni elementi (sploh tisti, ki se jim pripisuje sinhronost, npr. katerih očitni izvor je viden na platnu) takoj "pogoltnjeni" v lažni slikovni globini ali odrinjeni na obrobje vidnega polja, ampak pripravljene, da se pojavijo, če se pojavi zvok, katerega izvor je začasno postavljen v *off*-prostor. Medtem so preostali slušni elementi, še posebej glasba iz ozadja in komentarji v *off*-prostoru, razvrščeni na drugo mesto, imaginarno, v primerjavi z glasbo iz prosčenija. Te zelo različne razvrstitve zvokov, katerih edini resnični izvor so zvočniki, slonijo na preprostem kriteriju povezave vsakega zvoka z vsako podobo ob vsakem trenutku in spet zadostno pričajo, da zvočnega *traku* ni in da je podoba tista, ki vodi to razvrstitev, ne pa narava samih posnetih elementov. Dokaz je, da so tako imenovani sinhroni zvoki najpogosteje pozabljeni kot taki in "pogoltnjeni" s fikcijo. Pomeni in učinki, ki jih ustvarjajo ti sinhroni zvoki, so navadno pripisani sami podobi ali celotnemu filmu. Samo ustvarjalci filmskega zvoka vedo, da če te zvoke spremenimo ali odstranimo, podoba ni več enaka, tako kot pri glasbi v filmu. Po drugi strani pa zvoki iz ospredja, ko jih odstranimo iz vidnega polja, lažje pridejo v središče zanimanja, saj jih sprejemamo v njihovi ednini in osami.

Zvočni film je dvojen. Fizična narava filma nujno naredi rez med telesom in glasom. Potem platno naredi, kar lahko, da ju zašije na šivu.

5.1.1. VOKOCENTRIZEM

Kjer je prisoten glas, se moramo najprej ustaviti pri pojavu "vokocentrizma". V dejanskih filmih, za realne gledalce, ne obstajajo zvoki, ki zraven vključujejo človeški glas, temveč so glasovi in potem vse drugo. V vsakem zvočnem mešanju prisotnost človeškega glasu takoj vzpostavi hierarhijo percepcije, kar pomeni, da prisotnost človeškega glasu strukturira dani zvočni prostor. Ta refleks je človeku zelo naraven in v filmu se vse neizogibno nagiba k postavljanju glasu in njegovega besedila na prvo mesto. Jakost in prisotnost glasu morata biti umetno ojačena nad preostalimi zvoki, da se za gledalca poustvari realni

stereofonski prostor, kjer je glas s pomočjo zvočnih mejnikov izoliran od ambientalnih zvokov.

5.1.2. AKUZMATIČNI ZVOK V PRIMERJAVI Z VIZUALIZIRANIM ZVOKOM

Glas ima zaradi te hierarhične postavitve zelo veliko moč. Zaradi svoje akuzmatične narave lahko naseljuje najbolj prazno podobo ali celo črno platno. Zvočni film lahko pokaže zaprta vrata ali zagrnjeno zaveso in nam dovoli, da slišimo glas nekoga, ki je domnevno zadaj. V praznem prostoru da glas nekoga, ki je domnevno "tam", v sceninem "tu in zdaj", ampak zunaj kadra. Med vizualizirano in akuzmatično situacijo ni zvok tisti, ki spreminja svojo naravo, prisotnost, oddaljenost ali barvo, temveč se spreminja razmerje med tistim, kar vidimo, in tistim, kar slišimo. Ko poslušamo film, ne da bi ga gledali, je nemogoče razlikovati akuzmatične od vizualiziranih zvokov samo na podlagi "zvočnega traku", ker samo poslušanje, brez podob, "akuzmatizira" vse zvoke, toda na akuzmatiziranem "zvočnem traku" ni nobene zaznavne sledi izhodiščnega razmerja zvoka do slike. V tem primeru postane skupek slišanih zvokov pravi "zvočni trak", celota.

Nasprotje akuzmatičnega zvoka je vizualiziran zvok - ki ga spremlja vid na njegove izvore ali vzroke.

Proces "utelešanja" glasu ni mehanska operacija, marveč simbolična. Glas v filmu je samodejno v off-prostoru, ko ne more biti točno vizualno povezan z mestom, ki ta glas tvori, to je z usti; torej, ko usta niso vidna. Če igralčeva usta niso vidna na platnu, ne moremo potrditi, da se njihovo premikanje ujema z zvoki, ki jih slišimo. Takšno avdiovizualno ujemanje je ultimativen kriterij za pripisovanje glasu danemu liku. Tega ujemanja sicer ne potrebujemo neprestano vizualno potrjevati, je pa pomembno, da lahko na vsake toliko prepoznamo kodirane znake, ki nam to zagotavljajo. Ko se človek, ki govori, nenadoma obrne stran od nas, sicer ne moremo vizualno potrditi sinhronizacije, toda vseeno verjamemo, da glas, ki ga še naprej slišimo, pripada temu liku.

5.B GLASBA

"Glasba - najbolj ponižna ali najbolj vzvišena - ima v kinematografskim predstavah vlogo, ki je zelo pomembna, vendar se je gledalci niti ne zavedajo. Veliko gledalcev se ne more prepustiti sanjam in slediti prikaznim s filmskega platna, ne da bi jih omamili, zapeljali in celo malce opijanili harmonični zvoki, s katerimi orkester napolnjuje dvorano, kot da bi iz čarobne stekleničke uhajale dišave. Da bi zapustili tla, potrebujejo navdih glasbe. Ta čar pa bi se nenadoma razblinil, če bi se tančica harmoničnih zvokov grobo pretrgala, in če bi v smrtni tišini sveta nemih prikazni utihnilo moteče brnenje naprave, namenjene raziskovanju časa in prostora, ki, zaprta v svojem ohišju, zavrti in odvrta svoje svetleče telegrame." (Vuillermoz v Chion 2000: 25)

5.2. ZVOK SPREMINJA PODOBO

Glasba v filmu deluje kot kulisa, kot element, ki za določen čas ustvarja kuliso filma v pomenu kraja dogajanja, trenutka dneva in atmosfere. Tako je glasba tudi, kot sem že omenila, "orodje prostora in časa", saj preko svoje funkcije kulise omogoča prehod v drug čas in kraj.

Glasba najbolj občuteno prevaja spremenljivi tok junakovih čustev. Če jo primerjamo z valovanjem, lahko rečemo, da ustreza izražanju toka zavesti, katerega gibanje je kot valovanje, ki na kadre obrazov polaga številne pomene. Torej je "subjektivizirajoča", saj se ima sposobnost v vsakem trenutku prilagoditi in poudariti junakova čustva. Seveda mora biti glasba, da bi lahko predstavljala njihovo notranje vrenje, skladna s podobo: obrazi in telesa igralcev morajo biti pravilno zasenčeni v njihovem gibanju in izrazu ter skladni z igralskim slogom.

Glasba v dialoških prizorih zapolnjuje praznino v sekvencah prehodov, kjer so povezave med kadri. Tu je glasba usmerjena k zagotavljanju kontinuitete subjektivne in psihološke razsežnosti; kontinuitete človeške prezence, subjektivnosti. Prekinitev govora namreč povzroči "efekt tonske luknje". Šumi v tej funkciji niso pogosto uporabljeni, ker mora obstajati realističen vzrok, da bi jih vpeljali v film, saj bi brez tega vsi opazili ekspresivno in poudarjeno intenco, namesto da bi zaznali njen učinek. Izjeme so nekatere scenografije, situacije ali naravna prizorišča, ki so primerni za ustvarjanje ekspresivnega zvočnega okolja (npr. vojni prizori z detonacijami in eksplozijami).

Film je seveda iluzija, avdiovizualna iluzija, ustvarjena v osrčju odnosa zvoka in slike. Nanizala bom nekaj filmskih učinkov, ki pripomorejo k ustvarjanju te iluzije. Tudi odnos glasbe do podobe bom poskusila prikazati na dveh primerih zvočnih elementov, ki vplivata na podobo in tako posledično na to, kar mi vidimo.

5.2.1. SINHRO TOČKA

Zelo pogost in precej zavestno nezaznaven element je točka sinhronizacije, ali kot jo poimenuje Chion, *sinhro točka*. To je "izbočen" trenutek v avdiovizualni sekvenci, med katerim se zvočni in vizualni dogodek srečata v sinhronosti, kot akordi in kadence v glasbeni sekvenci. Chion 1994: 58) Pojav pomembnih sinhro točk na splošno sledi zakonom gestalt psihologije¹⁰.

Točka sinhronizacije lahko označuje stik elementov z različnimi naravami. Na primer, vizualni rez je lahko usklajen z besedo ali skupino besed, ki so posebno poudarjene s komentarjem v *offu*. Sinhro točka je pravzaprav mesto, kjer se avdiovizualni "obok" sreča s

¹⁰ Gestalt: nem. 'oblika', 'podoba'. Utemeljitelj *gestalt* psihologije je nemški psiholog in filozof Max Wertheimer, pri čemer se je oprl na svoje raziskave navideznega gibanja, povezanega s stalnostjo zaznavanja. (Vrdlovec in Kavčič 1999: 218)

tlemi, preden se zopet povzpne, in je pomembna v razmerju do scenske vsebine in splošne filmske dinamike. Kot takšne dajejo avdiovizualnemu toku njegovo fraziranje.

Sinhro točka je najpogostejša v naslednjih sekvencah:

- kot nepričakovan dvojni prelom v avdiovizualnem toku, rez je sinhron tako v zvočnem kot v slikovnem traku;
- kot oblika ločila na koncu sekvence, katere trakovi se zdijo ločeni, dokler ne končajo skupaj (stekajoča se sinhro točka);
- čisto zaradi njene fizične umestitve na filmskem traku: npr. ko sinhro točka pade na *closeup*, ki ustvari učinek vizualnega fortissima, ali kadar je sam zvok glasnejši od preostalega zvočnega traku;
- zaradi njenega emocionalnega ali semantičnega značaja: beseda v dialogu, ki izraža močan pomen in je izgovorjena na določen način, je lahko mesto pomembne točke sinhronizacije s podobo.

Poseben primer je *lažna sinhro točka*, kot jo poimenuje Chion. (Chion 1994: 59). Zavajajoča ali lažna kadenca v zahodni klasični glasbi je tista, kjer nas neka harmonična progresija navede na neko nadaljevanje, ampak se ne izpelje na način, kot smo pričakovali. V avdiovizualnih besedilih obstajajo lažne sinhro točke na podoben način. Lahko so udarnejše kot sinhro točke, ki se dejansko zgodijo, ker so bile slušnemu gledalcu dane, da si jih zamisli v mislih. Najboljši primer je prizor samomora korumpiranega uradnika v *Asfaltni džungli* Johna Houstona, kjer ga vidimo, kako se zaklene v pisarno, odpre predal, vzame ven pištolo, potem pa slišimo le strel, ker nas vizualna montaža prenese drugam.

5.2.2. DODANA VREDNOST

Temeljni filmski učinek je *dodana vrednost*, kot jo imenuje Chion. Dodana vrednost je ekspresivna in/ali informativna vrednost, s katero zvok obogati dano podobo. Dodana vrednost deluje recipročno. Zvok nam podobo pokaže drugače kot podoba sama in tako nam tudi podoba da slišati zvok drugače, kot če bi zvok zvenel iz praznine. Ta učinek, po zaslugi katerega je vnos informacij, čustev, atmosfere, ki jih ustvarja zvočni element, spontano projiciran od gledalca na to, kar gleda, kot da bi to izhajalo že iz podobe same. Dodana vrednost se kaže v različnih filmskih elementih.

5.2.2.1. DODANA VREDNOST BESEDILA

Dodana vrednost besedila je najosnovnejša. Nanaša se na pojav vokocentrizma, o katerem sem že govorila, v primeru dodane vrednosti pa lahko nadaljujemo, da je vokocentrizem predvsem verbocentrizem. Kajti najprej smo pozorni na izgovorjene besede, in če glasovi govorijo v nam razumljivem jeziku, bomo najprej iskali pomen teh besed, šele potem se bomo posvetili interpretaciji drugih zvokov, ko bo naše zanimanje po pomenu zadovoljeno.

Besedilo strukturira vizijo: tu Chion izpostavlja besedno poudarjanje videnega (npr. na platnu se pojavijo tri letala in lik to še poudari z: "Tu so tri majhna letala."). (Chion 1994: 7) Dodana vrednost, ki jo podobi prinesejo besede, se loteva same strukturizacije vizije – tako, da jo strogo uokvirira. V vsakem primeru nam izginevajoča podoba ne da dosti časa, da jo gledamo, v nasprotju s sliko na zidu ali s fotografijo v knjigi, ki ju lahko raziskujemo s svojim ritmom in se lažje ločimo od njihovih napisov ali komentarjev. Četudi se zdi, da filmska podoba "govori" sama zase, je to dejansko ventrilokvistov govor. Ko posnetek treh majhnih letal na modrem nebu izjavlja: "Tri majhna letala", je to lutka, animirana z govorčevim glasom.

5.2.2.2. *EMPATIČNI IN ANEMPATIČNI UČINEK*

Ko govorim o dodani vrednosti glasbe, se spet vračamo na empatično in anempatično glasbo, o kateri sem že spregovorila. Ta dva načina glasbe v filmu ustvarjata specifična čustva in odnose do situacij, prikazanih na platnu. Predvsem anempatični učinek je zavzel tako vidno mesto, da lahko upoštevamo, da je intimno povezan s filmskim bistvom – njegovo mehanično strukturo. Kajti dejansko se vsi filmi nadaljujejo v obliki nevtralnega in samodejnega odvijanja, to je iz projekcije, ki na platnu in skozi zvočnike ustvarja simulacijo gibanja in življenja – in to odvijanje mora skriti samo sebe in biti pozabljeno. Kaj drugega počne anempatična glasba, kot da odkriva to filmsko resničnost, njen robotski obraz? Anempatična glasba kliče mehanične teksture te tapiserije čustev in čutov.

5.2.2.3. *SINKRETIZEM*

Sinkretizem - Chion sestavi termin iz "sinhronizacije" in "sinteze". (Chion 1994) To je spontan in nepremagljiv zvar, ustvarjen med določenim slušnim in vizualnim pojavom, ko se ta dva pojavita ob istem času. Ta združitev se zgodi neodvisno od vsake logike. Sinkretizem je odgovoren za naše prepričanje, da so zvoki, slišani skozi udarce rok v prologu *Persone*, v resnici zvoki kladiva, ki vanje zabija žeblje. Sinkretizem je tisto, kar omogoča dubliranje, postsinhronizacijo in mešanje zvočnih efektov in tudi tako širok spekter izbire v teh procesih. Za eno samo telo in en sam obraz na platnu so tako zaradi sinkretizma dovoljeni ducati glasov; prav tako kot udarjanje kladiva bi bil primeren kateri koli izmed stotine zvokov. Sinkretizem lahko deluje tudi iz nič, to je z zvoki in s podobami, ki strogo mišljeno nimajo nič skupnega in oblikujejo monstruozna, toda hkrati neizogibna in neustavljiva združevanja v našem zaznavanju.

Sinkretizem je tudi funkcija pomena in organizirana v skladu z zakoni *gestalta* in s kontekstualnimi določitvami. Če predvajamo tok zvočnih in vizualnih dogodkov, vidimo, da bodo nekateri izmed njih prišli skupaj skozi sinkretizem, nekatere kombinacije pa ne bodo. Sekvenca prevzame njeno fraziranje sama od sebe, ko se ujame v vzorce vzajemnega ojačenja in pojava "dobre oblike", ki ne operirajo po nekih preprostih pravilih. Včasih je ta logika očitna. Kjer je neki zvok, ki je močnejši od drugih, se ta združi s podobo in je slišan močnejše od prejšnjih ali naslednjih podob in zvokov. Pomen in ritem lahko prav tako igrata

veliko vlogo v zagotavljanju sinkretističnega učinka. Za nekatere situacije, ki ustvarjajo točna zvočna pričakovanja – npr. hodeči lik –, je sinkretizem neustavljiv in tako lahko za te stopinje uporabimo kater koli želeni zvočni efekt.

Na učinek sinkretizma je torej očitno mogoče vplivati, ga okrepiti in usmeriti s kulturnimi navadami. V času prvih zvočnih filmov je bil pojav, slišati zvok in videti sliko, kot par popolnoma ujetih plesalcev pravi spektakel, danes pa je postalo vsakdanje videti premikajočo se figuro in hkrati slišati gibanje. Tako smo iz navade ta pojav sprejeli za "naraven".

Seveda pa sinkretizem ne deluje na način vse-ali-nič. Obstajajo stopnje sinkretizma in ravno te stopnje so pomembne pri določanju filmskega sloga. Na primer Francozi, ki so navajeni na točno sinhronizacijo, bodo našli nepravilnosti v postsinhronizaciji Italijanskih filmov. Tu po navadi govorimo o približno desetinki sekunde. Ta razlika je še posebej opazna v primeru glasu. Na splošno daje ohlapna sinhronizacija manj naturalističen, bolj k poetičnosti nagibajoč se učinek.

6. ZAZNAVANJE

6.1. KAKO ČLOVEK PSIHO FIZIČNO DOJEMA ZVOK IN SLIKO

Za začetek je treba spomniti, da so osnovna sredstva človekove definicije narave in namena življenja oblika, barva, zvok in beseda. Čeprav na splošno velja mnenje, da je vid "pred" sluhom in da je vid osnovno in prvo sredstvo identifikacije, sta oba čuta zelo različna in pogosto drug drugega dopolnjujeta. Uho je najbolj usposobljeno za sprejemanje materiala, ki ga je oblikoval že človek, videnje pa je po drugi strani neposredna izkušnja, zbiranje neobdelanega (surovega) senzornega materiala. Občutek globine je odvisen od razdalje med očesoma, in ta razdalja povzroči, da pride v naših možganih do dveh za malenkost različnih slik. Ko se ti dve sliki združita v eno, dobimo vtis tridimenzionalnosti. Vendar se stvarnost tistega, kar vidimo v resnici, in film bistveno razlikujeta. Vtis filma ni niti popolnoma dvodimenzionalen niti popolnoma tridimenzionalen; je nekje vmes, saj so podobe v filmu hkrati prostorske in tudi ploskovite. Gledalec dojema svet na platnu kot realističen. Tako je zaradi fenomena "delne iluzije", kajti film do neke mere ustvarja vtis stvarnega življenja, poleg tega pa tudi upodablja življenje v človeku stvarnem okolju. Najpreprostejša ponazoritev te trditve je odsotnost barve v črno-belem filmu. Ta je bila skoraj neopažena do prihoda barvnega filma, ki je s svojo pojavnostjo opozoril nanjo. Zmanjšanje barv na črno-belo vpliva na sliko stvarnega sveta, pa vendar ga gledalec vseeno dojema za realnega. Tako je film prostor vsakovrstnih slepil in videzov, ki varajo. Gledalca zaslepi s skritimi vzvodi, in to postane pretveza igre s celotnim filmskim prostorom – kamor je vključen zvočni prostor, *off*-prostor, in tudi zunanost vidnega polja, od koder izvirajo vse dvoumnosti, ki jih film oživi. Kinematografska igra ima pravilo, da se *delno videnje*, ki je pravzaprav videnje kamere (in tako ustreza vsakemu kadriranju ter vsakemu njenemu zaporednemu položaju), za gledalce podvoji z *blokiranim videnjem*, ki ustreza območju platna in

projekcije. Različni predmeti in bitja se na platnu lahko sprehajajo sem ter tja, gledalec pa ima samo eno možnost, da zapusti dvorano ali pa da gleda na platno. Ta situacija je seveda samo pri javnih predvajanjih, v drugih primerih, npr. televiziji lahko utišamo ton ali zamenjamo kanal. Merleau-Ponty ugotavlja, da kinematografski spektakel implicira pohabljeno percepcijo, ki je prikrajšana za bistveno in osnovno razsežnost zaznavnega izkustva – psevdopercepcijo: "Kadar se v filmu aparat naravna na objekt in se mu približa, da bi nam ga dal v velikem planu, si lahko sicer *dopovedujemo*, da gre za pepelnik ali roko neke osebe, vendar ga dejansko ne identificiramo. To je zato, ker ekran nima obzorij." (Merleau-Ponty v Chion 1994) V tem primeru se beseda obzorje nanaša na dojetanje ozadja, rezervo bistvenih lastnosti objekta, ki bi se lahko zaporedoma ponujali gledalčevi identifikaciji, medtem ko je dejanski objekt na platnu nekako zamrznjen. Platno ni okno odprto v svet, marveč le površina zapisa, globina polja pa ni odprto obzorje, marveč razvrstitev planov. Gledalčev pogled že verjame, da se pogloblja vanj, ampak v resnici prehaja po le omejeni površini, površini platna, pa še ti iz togega in omejenega (celo blokiranega) zornega kota – objektov v filmu torej "dejansko" ne identificiramo. Vsak filmski prostor je ponarejen, umetno ustvarjen prostor, to vemo in tega ne smemo pozabiti.

6.1.1. AVDIOVIZIJA

Chion tu uporablja izraz avdiovizija, ki ga razlaga kot globalen proces recepcije zvočnega filma, v katerem to, kar vidimo, vpliva na tisto, kar slišimo, in nasprotno. Na sliko projiciramo nekaj tistega, kar slišimo, in na zvok tisto, kar vidimo – in končno ponovno projiciramo vse skupaj na platno. V pogojih kina je platno namreč podlaga projekcije, zvok pa, kot opozarja Cristiane Sacco, nima opore. Avdiovizija proizvaja tako zaznavanja v polno (zvok obogati sliko z dodano vrednostjo, ki se zdi, kot da bi povsem naravno izhajala iz nje), kakor tudi zaznavanja v prazno s pomočjo sugestije: na primer, ko neka situacija in slika močno sugerirata določen zvok, ki pa ga ni, slišati pa je druge zvoke. Tak primer so številni ulični prizori v filmu *Iztrebljevalec* Ridleyja Scotta, kjer vidimo zelo malo replikantov, slišimo jih pa zelo veliko. Gledalec pa kljub temu zapusti dvorano prepričan, da jih je videl zelo veliko. Odnos med zvokom in podobo v filmu tako v glavnem temelji na pojavih iluzionizma, in s tem Chion ne misli zablode. Če v našem duhu na temelju kombinacije zvoka in slike nastane neka predstava, ne gre za napako v zaznavanju. Potemtakem gledati filme dobesedno pomeni, da v samem sebi, v svoji lastni avdioviziji, dejansko odkrivamo gibanje teh projekcij in teh iluzij, ne da bi jih blokirali. In ko se učimo gledati in poslušati ločeno in pozorno, se zavemo svoje "avdiovizije" kot take. Torej film z absolutnim zvočnim in vizualnim realizmom ne more obstajati. Gledalec vidi le koščke dvoumnih dogodkov in verjame, da prek filma zaznava realnost, svet. Film potemtakem zahteva neko drugotno zaznavo in se zares začne, ko začnemo upoštevati "režijska sredstva", ki v končni fazi naredijo film. Na koncu gre vedno za montažo, kajti že samo mesto kamere v kadru je montaža, ker kamera na zainteresiran način izreže kos vizualnega prostora. Po Eisensteinu montaže ni mogoče eliminirati, saj je "intelektualna" – je v očesu, v misli: režija je montaža in montaža je tisto, kar je v filmu prvotno.

Temeljev percepcije je zelo veliko in v tem poglavju navajam le najosnovnejše, brez razvrščanja v dodatne podkategorije.

6.1.2. VPLIV ZVOKA NA PERCEPCIJO GIBANJA IN HITROSTI

Vidno in slušno zaznavanje sta veliko bolj različne narave, kot si lahko mislimo. Razlog, zakaj se tega le bežno zavedamo, je, da ti dve percepciji vzajemno vplivata druga na drugo v avdiovizualnem dogovoru¹¹, kjer druga drugi posojata svoje individualne lastnosti tako, da se vzajemno okužita in projektirata.

Vsaka vrsta percepcije nosi bistveno drugačen odnos do gibanja v zastoju, saj zvok v nasprotju z vidom predpostavlja gibanje od začetka. V filmski podobi, ki vsebuje gibanje, lahko veliko drugih stvari v kadru ostane fiksni. Toda zvok že po svoji naravi nujno vsebuje premik ali nihanje, pa naj bo to še tako minimalno. Zvok ima vedno sredstva, da sugerira zastoj, toda le v omejenih primerih. Lahko bi rekli, da je "fiksiran zvok" tisti, ki ne sproži nobene variacije, kakor koli je slišan. To značilnost je zaznati le v določenih zvokih umetnega izvora: telefonski klicni ton, brum zvočnika. Tudi slapovi lahko ustvarijo bobnenje, podobno statiki, toda le poredko ni slišati vsaj delčka sledu nepravilnosti in gibanja. Učinek fiksnega zvoka je lahko ustvarjen tudi z vzetjem dela variacije evolucije v glasbi, ki se v nedogled ponavlja v zanki. Kot sled gibanja ali poti ima zvok potemtakem svojo lastno časovno dinamiko.

Ko govorimo o razliki v časovni percepciji, je bistveno to, da imata zvočno in vidno zaznavanje že v svoji naravi lasten povprečen ritem; v bistvu uho analizira, procesira in sintetizira hitreje od očesa. Hitro vizualno gibanje v spomin ne vstopi v čisti sliki in njegova pot ne oblikuje različne figure. V enaki časovni dolžini bo zvočni poti uspelo zarisati jasno in definirano obliko, individualizirano in prepoznavno. Za to obstaja več razlogov. Prvič, za posameznike, ki slišijo, je zvok sredstvo, ki nosi jezik, in uho sliši govorjeni stavek zelo hitro; branje z očmi je opazno počasnejše. Oko dojema počasneje, ker mora opraviti več stvari naenkrat; raziskati mora v prostoru, kot tudi slediti v času. Uho izolira podrobnost svojega slušnega polja in sledi tej točki ali liniji v času. Torej, na splošno rečeno: ob prvem stiku z avdiovizualnim sporočilom je oko bolj prostorsko večče, uho pa bolj časovno.

Z zvokom "prepoznavamo" vizualna gibanja. Pri zvočnem gledanju zvočnega filma gledalec zaradi posredovanja dodane vrednosti ne opazi različnih poznanih hitrosti kot takih. Zakaj, na primer, nešteto hitrih vizualnih gibov v *kung fu* filmih ali filmih s posebnimi učinki ne ustvari zmedenega vtisa? Ker so "prepoznani" s hitrim slušnim poudarjanjem v obliki žvižgov, klicev, udarcev in zvončkljanja, ki označujejo določene trenutke in ustvarijo močan avdiovizualni spomin. Če ima zvočni film pogosto zapletena in bežna gibanja, ki izvirajo iz osrčja kadra in se zlivajo z liki in drugimi vizualnimi detajli, je to zato, ker je zvok, ki je položen nad sliko, zmožen usmerjati našo pozornost na določeno vizualno pot. Zvok celo

¹¹ Avdiovizualni odnos ni naraven, temveč je bolj vrsta simbolične zveze, s katero se gledalec strinja, ko sprejme, da elementi zvoka in podobe sodelujejo v enem samem bistvu sveta.

vzbuja sposobnost rokohitrstva: včasih mu uspe, da v podobi vidimo hitro gibanje, ki ga tam sploh ni.

Kar se tiče ušesnega časovnega pragu, je treba poudariti, da se slišanje ne dogaja v nepretrganosti. Uho v resnici posluša v kratkih delčkih in tisto, kar sprejme in si zapomni, že obstaja v kratki sintezi dveh ali treh sekund zvoka, sproti, ko se ta razvija. Te sekunde so zaznane kot *gestalt* in po analizi ušesnega dela možganskega sistema je rezultat paradoksalen: zvoke najprej zaznamo, šele nato jih *slišimo* v smislu prepoznavanja. Torej slišanje – sintetizirano prepoznanje majhnih delcev slušnega dogodka – sledi videnju.

6.1.3. VPLIV ZVOKA NA PERCEPCIJO ČASA V SLIKI

Eden od najpomembnejših učinkov dodane vrednosti se nanaša na percepcijo časa v sliki, na katerega ima zvok lahko velik vpliv. Zvok *temporalizira*¹² podobe na tri načine, ki so odvisni od narave zvokov in skupaj postavljenih podob. Prvi je časovna animacija podobe, kjer zvok oblikuje percepcijo časa kot natančno, detajlno, takojšnjo ali medlo, fluktuacijsko, široko. Pri drugem zvok oblikuje časovno premočrtnost, kar pomeni, da zvok narekuje načelo zaporednosti podob. Ni namreč nujno, da kadri izkazujejo časovno zaporedje sami po sebi, da dogajanje, prikazano v drugem kadru, nujno sledi dogajanju v prvem. Pri tretjem načinu pa zvok dramtizira posnetke, kjer jih dramaturško usmerja – k prihodnosti, cilju, pričakovanju nečesa itd. Ko govorimo o temporaliziranju podobe z zvokom, ne moremo mimo pogojev, ki omogočajo, da bi to funkcioniralo. Prvi način je statični posnetek ali takšen, katerega gibanje je sestavljeno le iz neke splošne fluktuacije (npr. valujoča voda), drugi pa je tisti, kjer se v kadru zvočna temporalizacija združuje s temporalizacijo, ki jo podoba že vsebuje sama in se obe tako premikata rahlo v nasprotju ali pa sočasno. Prav tako je temporalizacija odvisna od tipa prisotnega zvoka: od njegove gostote, notranje strukture, tonske kakovosti in progresije.

Tu govorimo o različnih dejavnikih:

- kako je zvok podkrepjen oziroma zadržan in neprekinjen – gladek in nepretrgan zvok animira manj kot tisti, ki je neenakomeren ali tresoč;
- kako je zvok napovedljiv, medtem ko napreduje – zvok s stalnim pulzom (kot je basso continuo v glasbi ali mehansko tiktakanje) je bolj predvidljiv in teži k ustvarjanju manj časovne animacije kot zvok, ki je nepravilen in potemtakem nepredvidljiv;

¹² Temporalizacija je po Chionu efekt, s katerim zvočni kanal, ki po definiciji skoraj vedno poteka v času, daje čas podobi, ki ga ne vsebuje nujno sama po sebi. Npr. stol stoji pred zidom, na njem pa negibno sedi lik: ta filmska podoba ni vpisana v noben poseben čas, saj ne vsebuje gibanja in ne anticipira svojega trajanja. Stavek, izrečen na to podobo, zvok avtomobila, ki pelje mimo iz zunanosti vidnega polja, in melodija, ti trije elementi, lahko hkrati ali neodvisno vpišejo to podobo v časovni potek, ji dajo trajanje, ritem in ustvarijo tudi anticipacijo – projicirano z dodano vrednostjo na podobo – o časovni meji, ko naj se ta podoba konča ali kako naj se nadaljuje.

- tempo – kako zvočni trak časovno animira podobo, ni le preprosto mehanično vprašanje tempa. Temporalizacija je v resnici bolj odvisna od pravilnosti in nepravilnosti slušnega toka kot od tempa v glasbenem pomenu besede;
- definicija zvoka – zvok, bogat z visokimi frekvencami, bo percepcijo odredjal ostreje.

6.1.4. NAČINI POSLUŠANJA

Po Chionu obstajajo trije načini poslušanja: vzročno poslušanje, semantično poslušanje in reducirano poslušanje¹³ (Chion 1994: 25–31). V spodnjih vrsticah sem jih opisala na kratko:

- Vzročno poslušanje
Ta način poslušanja je najobičajnejši. To je poslušanje zvoka, da bi lahko zbrali informacijo o njegovem vzroku (ali izvoru). Ko je vzrok viden, lahko zvok o njem poda dodatno informacijo. Na vzročno poslušanje se najlažje vpliva in je najbolj varljivo. Tako lahko razpoznavamo kategorije človeških, mehanskih ali živalskih vzrokov. Pri tem smo lahko zelo specifični ali pa tudi ne; npr. lahko prepoznamo glas določene osebe med množico ljudi, med več lajajočimi psimi iste pasme pa ne moremo izbrati svojega ljubljencega zgolj na podlagi lajanja. Tu sicer gre za edinstveno prepoznavanje vzroka, toda največkrat gre pri tem načinu poslušanja za splošno naravo zvočnega vzroka, "to mora biti nekaj mehanskega", "to je nekakšna žival" ali "človeški zvok".
- Semantično poslušanje
Nanaša se na kodo ali jezik, da bi lahko interpretiralo sporočilo, torej na govorni jezik ali kodo, kot je Morsejeva abeceda. Ta način poslušanja, ki deluje na zelo zapleten način, je bil predmet lingvističnih raziskav in najtemeljiteje preučevan.
- Reducirano poslušanje
Pierre Schaeffer je dal ime *reducirano poslušanje* načinu poslušanja, ki se osredotoča na lastnosti samega zvoka, neodvisno od njegovega vzroka in njegovega pomena. (Chion 1994) Pridevnik "reduciran" je sposojen od Husserlovega fenomenološkega opazovanja redukcije. Reducirano poslušanje vzame kakršen koli zvok kot sam objekt za opazovanje namesto kot "vozilo" za nekaj drugega. Tovrstno poslušanje ima ogromno prednost, da nam odpre ušesa in izostri našo moč poslušanja.

¹³ V *Glasbi v filmu* prevajalec načine poslušanja prevede kot glasbeno, kavzalno in lingvistično poslušanje.

6.2. AVDIOVIZUALNA SCENA

"Podoba" = Kader (Chion 1994: 66)

V filmu govorimo o "podobi" v ednini, čeprav jih ima film na tisoče. Toda ne glede na to, koliko bi jih bilo, bi bil tu še vedno zanje samo en *kraj* pravokotne, bolj ali manj podolgovate oblike, to je kader. "Podoba" v filmu ne označuje vsebine, marveč zabojnik: kader. Kader je izrez prostora, ki artikulira ločitev polja in zunanosti polja. (Bonitzer 1987: 173) Kader se lahko začne s črnino in praznino za nekaj sekund ali celo minut, toda ne glede na to, za gledalca ostaja dojemljiv in prisoten kot viden, pravokoten, omejen prostor projekcije. Kader potemtakem sam sebe potrjuje kot vnaprej obstoječ *kraj*, ki je bil tam, preden so prišle podobe, in ki ostaja za tem, ko podobe izginejo. Specifično za film je, da ima za podobe samo eno fizično mesto – nasprotno od videoinstalacij, *slide showov*, predstav zvoka in slike (*sound and light shows*) in drugih multimedijskih žanrov, ki jih imajo lahko več. Samo to dejstvo, in nobeno drugo, razlaga, zakaj o podobi govorimo v ednini.

Za zvok pa velja ravno nasprotno – zanj ni niti kadra niti vnaprej obstoječega kraja. Na zvočni trak lahko nakopičimo, kolikor zvokov želimo, ne da bi dosegli mejo. Ti zvoki imajo lahko različne narativne ravni, kot sta glasba iz ozadja (nediegetska) in sinhronizirani dialog (diegetski), medtem ko vizualni elementi tako rekoč nikoli ne morejo biti postavljeni na več kot eno od teh ravni hkrati. Torej slušni "zabojnik" za filmske zvoke ne obstaja, ni ničesar analognega temu vizualnemu kraju za podobe, kot je kader. Mesto zvokov ob filmski podobi je odvisno od kadra in njegove vsebine. Nekateri zvoki so zajeti kot sinhroni in na platnu, drugi tavajo na površju in na obrobju kot *off*-prostor. Nekateri se jasno umestijo zunaj diegetskega, v imaginarni orkestrski luknji (nediegetska glasba) ali na neke vrste balkonu, v prostoru *voiceover*ja. Na kratko, zvoke klasificiramo v odnosu do tega, kar vidimo v podobi, in ta klasifikacija se vedno spreminja glede na spreminjanje tistega, kar vidimo. Tako lahko večino filma opredelimo kot "prostor podob in zvok", kjer zvok "išče svoje mesto".

O obstoju avdiovizualne scene lahko govorimo le zato, ker ima scenski prostor meje in je strukturiran z robovi vizualnega kadra. Pojem zvočnega polja v filmu je popolnoma odvisen od tega, kar je vsebovano ali ni vsebovano v podobi; nima nikakršne zveze z realno lokalizacijo avtonomnega prostora, ki naj bi bil to "polje" – mesta za zvoke ni, nobene slušne scene, ki bi že vnaprej obstajala v zvočnem traku – in torej, če se izrazimo točno, zvočnega traku ni.

6.2.1. LOKALIZACIJA ZVOKA

Problem lokaliziranja zvoka po navadi pomeni problem lociranja njegovega izvora – ne "Kje je?", marveč "Od kod prihaja?". Tradicionalni enokanalni/monozvočni film v tem smislu predstavlja čudno senzorno izkušnjo. Točka, od koder fizično izvirajo zvoki, pogosto

ni enaka točki na platnu, od koder naj bi ti zvoki prihajali, ampak gledalec vseeno dojema, kot da zvoki prihajajo iz teh "izvorov" na platnu. Poglejmo si to na primeru stopinj: ko lik hodi čez platno, se zdi, da zvoki stopinj sledijo njegovi podobi, čeprav v realnem prostoru kina izvirajo iz stacionarnih zvočnikov. Če je lik zunaj platna, dojemamo stopinje, kot da bi bile zunaj vidnega polja - "zunaj", ki je bolj mentalni kot fizični. To pomeni, da v filmu obstaja prostorski magnetizem zvoka k podobi; podoba privlači zvok v prostoru. Ko zvok dojemamo, kot da je zunaj platna ali ob njegovem robu, je to psihološki pojav, vsaj kadar gre za monoproyekcijo. Na tem magnetizmu temelji "realizem" zvočnega filma; ta vizualna lokalizacija ima velik vpliv na slušno - to spremljajo refleksni gibi očesnega zrkla in za gledalca ta lokalizacija zvoka ni avtonomen proces.

Današnji večsledni miksi pogosto najdejo kompromis med psihološko in realno lokalizacijo, predvsem z uporabo Dolby stera.

Celo pri klasičnem primeru enega samega zvočnika pa je tu ena realna zvočna dimenzija, ki je bila na začetku zvočnega filma poudarjena, pozneje pa zanemarjena: globina, to je občutek razdalje od izvora. Uho zazna globino iz indecev, kot so zmanjšani harmonični spekter, zmehčani prehodi, drugačno mešanje neposrednih in odbitih zvokov in prisotnosti odmeva. Zvočna perspektiva pravzaprav ni toliko prava globina, ki umešča zvočni izvor za prostorsko ravnino platna, kot razdalja, ki jo interpretira gledalec v različnih smereh, odvisno od tistega, kar vidi na platnu in lahko povzema mesto izvora. Z drugimi besedami, oddaljen zvok je lahko interpretiran kot oddaljen levo, desno, za gledalcem, pred platnom, vedno je lokaliziran v prostoru odvisno od miselnih dejavnikov. Tako torej zaradi miselne lokalizacije, določene bolj s tem, kar vidimo, kot s tem, kar slišimo (ali raje z razmerjem med obema), lahko nasprotujemo, da je bila absolutna prostorskost omogočena z večslednim filmskim zvokom.

6.2.2. AKUZMATIZEM V AVDIOVIZUALNI SCENI

Pri avdiovizualni sceni ne moremo mimo akuzmatičnega. Akuzmatične situacije lahko nastanejo v dveh različnih scenarijih. Prva možnost je, da je zvok najprej vizualiziran in posledično akuzmatiziran, druga možnost pa, da je akuzmatičen od začetka in je vizualiziran šele pozneje. Prvi primer povezuje zvok s točno določeno podobo od začetka. Ta podoba se lahko v gledalčevih mislih ponovno pojavi z manjšim ali večjim poudarkom vsakič, ko je zvok slišan akuzmatično. To je "utelešen" zvok, identificiran s podobo in tako demistificiran ter klasificiran. Drugi primer ohranja izvor zvoka kot skrivnost, preden se vsem razkrije - akuzmatični zvok vzdržuje napetost s predstavljanjem dramaturške tehnike v samem sebi. Akuzmatične zvoke imenujemo *aktivne zvoke v off-prostoru*, ker zbujejo vprašanja - Kaj je to? Kaj se dogaja?. Njihov odgovor leži zunaj platna, oni pa gledalca spodbujajo, da gre tja in ugotovi. Takšni zvoki ustvarjajo zanimanje, ki poganja film naprej in pritegujejo gledalčevo pričakovanje: "Rad bi videl njegov obraz, ko mu bo drugi lik to rekel." Zvoki v aktivnem prostoru zunaj platna obvezno izhajajo le od predmetov, ki so lahko identificirani s pogledom. Ta prostor je pogosto uporabljen v tradicionalni avdiovizualni montaži, ki pripelje objekte in like v sceno s sredstvi zvoka in jih nato pokaže.

Nasprotje med vizualiziranim in akuzmatičnim daje osnovo za bistveno avdiovizualno opažanje *off*-prostora.

6.2.3. OFF

Ko sem se dotaknila območij zvočnih izvorov, ne morem mimo poglobljenega vprašanja *off*-prostora (vključno z *in*-prostorom in pa nediegetskim). (*Off* je okrajšava angleškega izraza "offscreen"). Po Bazinu je *off*-prostor kontinuiteta realnega. Vprašanje *off*-prostora povzroča največ teoretiziranj in razmišljanj o zvoku v filmu. V ožjem pomenu je *off*-zvok tisti, ki je akuzmatičen, popolnoma odvisno od tega, kar je prikazano na posnetku – to je zvok, katerega izvor je trajno ali začasno neviden, to je *zunanost polja*, ki ga v besedilu sicer imenujem *zunaj platna*¹⁴. Balász trdi, da je uporaba *off*-zvoka oz. asinhrona uporaba zvoka "najizrazitejše sredstvo zvočnega filma", ker obvaruje zvok pred tem, da bi bil zgolj "naturalistično dopolnilo slike". (Vrdlovec in Kavčič 1999: 36)

Tako dobimo eno kategorijo vizualiziranega zvoka in dve kategoriji akuzmatičnega zvoka:

Zvok in oziroma *sinhroni zvok* imenujemo tisti zvok, katerega izvor je viden v podobi in pripada realnosti, ki jo ta podoba kaže.

Zvok zunaj polja, je tisti zvok, katerega vzrok ni hkrati viden v sliki, a je za gledalca imaginarno umeščen v isti čas kot prikazano dogajanje – to so zunanji šumi ali pa na primer glas matere v *Psihu*. *Zvok off* oziroma *asinhroni zvok* pa izhaja iz nevidnega vira, umeščenega v neki drug čas in/ali kraj kot dogajanje v sliki. To so nediegetski zvoki, ki niso samo odsotni od podobe, temveč so tudi zunanji v zgodbi; to sta primera komentarja in pripovedovanja v *offu* in glasbena podlaga.

Po razvrstitvi, prikazani v spodnjem grafikonu, lahko vsako izmed zvokovnih področij neposredno komunicira z drugima dvema, omogoča vizualizacijo kroženja zvokov med njimi ter prikazuje pomembnost mejnih območij ali, v nekaterih primerih, odsotnost prave meje. Meja *in/zunaj polja* je najpogosteje uporabljena kot nekakšna nihajna vrata, ki jih raztreseno prestopamo iz "urada" zunaj polja v "stanovanje", ki je *in*. Ta meja je večinoma banalizirana, vendar ima preizkušen dramaturški potencial. Meja *in/off* je uporabljena veliko manj, ker razmejuje vidno dogajanje od tega, kar je zunaj njegovega kraja in časa, ali pripoved in njenega pripovedovalca. Prestop te meje pomeni pripelje filma na izvorni kraj njegove naracije. Najskrivnostnejša pa je meja *off/zunaj polja*, na njej se lahko dogajajo skrajno vznemirljive menjave, ki kar najgloblje minirajo zasidranje filma v trdni časovno-prostorski podlagi. Odprtje te meje pomeni samo izgubo meje, saj ni več mogoče ločiti med prostorom zunaj polj, povezanim s sliko, in *off*-prostorom, ki je zunaj nje in v drugem času. Za gledalca je neotipljiva, to jo naredi neopazno prekoračljivo, saj gre za dva akuzmatična zvoka. (Chion 1987: 220)

¹⁴ zunaj platna – angl. *offscreen*



1. Meja *in*/zunaj polja
2. Meja *in*/*off*
3. Meja zunaj polja/*off*

3: Grafikon prikazuje kategorije in odnos med akuzmatičnim in vizualiziranim (Chion 1994: 74)

Zvok v *off*-prostoru lahko nadalje v grobem razdelimo na več kategorij. Tukaj omenjam tri.

- Ambientalni zvok (zvok teritorija)

To je zvok, ki kontinuirano napolnjuje in ovija scenski prostor; ki ustvarja atmosfero, ki obdaja in stabilizira podobo, ne da bi v gledalcu vzbujal vprašanje potrebe identifikacije ali vizualnega utelešenja njegovega izvora; ne da bi ga navdihovala, naj pogleda stran, kot to zbuja akuzmatični zvoki. To je na primer petje ptic in zvonjenje cerkvenih zvonov. Te zvoke bi lahko imenovali tudi zvoki teritorija, ker z njihovo pomočjo identificiramo prizorišče. Ambientalni zvok je tudi *pasivni zvok* v *off*-prostoru, saj ne pripomore k dinamiki montaže ali scenske konstrukcije – ravno nasprotno, ušesu omogoča stabilno mesto (splošno mešanje zvokov mesta), ki dovoljuje, da se montaža naokrog po prostoru premika celo bolj prosto, ne da bi dezorientirala gledalca v prostoru.

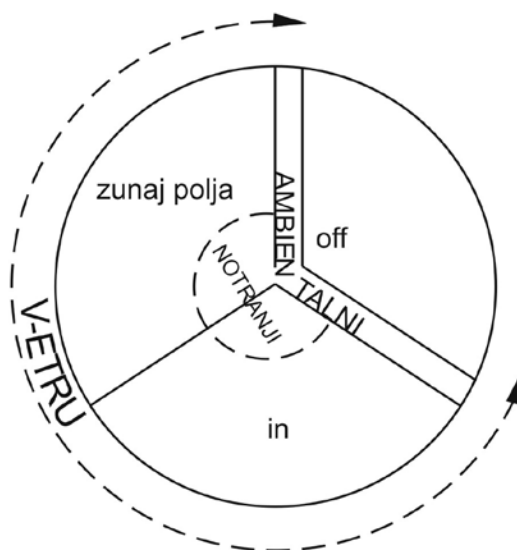
- Notranji zvok

Ta zvok je situiran v prisotni akciji in ustreza telesni in duhovni/duševni notranjosti lika. Vključuje fiziološke zvoke dihanja, vzdihov ali srčnega utripa – te zvoke bi lahko poimenovali objektivno-notranji zvoki. Sem spadajo tudi glasovi v mislih lika, spomini, ki jih poimenujemo kot subjektivno-notranje zvoke.

- Zvoki "v etru"

To poimenovanje se nanaša na zvoke, ki so oddajani elektronsko kot v etru – po radiu, telefonu, ozvočenju ipd. in posledično niso podrejeni "naravnim" mehanskim zakonom prenašanja zvoka. Zvoki etra so navadno umeščeni v realni scenski čas in lahko svobodno prehajajo meje kinematografskega prostora. Zvok glasbe v etru lahko prehaja ali zabriše območja zvoka na platnu, zunaj platna in nediegeze, odvisno od poudarka, danega z miksanjem, nivoji, uporabo filtrov in pogojev glasbenega snemanja – tj. ali je poudarek na začetnem izvoru zvoka (resnični inštrumenti, ki igrajo, glas, ki poje) ali na končnem izvoru (zvočnik v pripovedi, katerega materialna prisotnost je zaznana skozi uporabo filtrov, statike in odmeva). Do neke mere je ta zvok lahko uvrščen tudi kot ekranska glasba ali glasba iz orkestrske luknje in enako velja za posnet dialog, predstavljen v diegezi.

Tako lahko naš grafikon nadgradimo:



4: Grafikon nadalje razdeli kategorije in odnos med akuzmatičnim in vizualiziranim (Chion 1994: 78)

Po vseh teh izjemah tukaj vidimo naslednje dimenzije in nasprotja:

- nasprotje med akuzmatičnim in vizualiziranim
- nasprotje med objektivnim in subjektivnim oziroma med realnim in predstavljanim
- razliko med preteklostjo, sedanostjo in prihodnostjo

Krog je pravzaprav sestavljen iz prepletajočih se sektorjev. Te razlike narekuje izvor zvoka. Prostorsko mišljeno, sta namreč zvok in njegov izvor dve različni entiteti. V filmu je lahko poudarjen eden ali drug. Vprašanje *off-/in*-prostora se postavi različno glede na to, katero stvar – zvok ali njegov vzrok – gledalec razume kot "v" podobi ali "zunaj". Kajti zvok in vzrok sta skoraj vedno zamešana, čeprav sta precej različna. Na primer, zvok pete čevlja, ki udarja po tleh v odmevni sobi, ima zelo jasn izvor. Toda kot zvok, kot skupek mnogih odsevov na mnogih površinah, lahko napolni velik prostor, kot je soba, v kateri odmeva. Dejansko, ne glede na to, kako natančno lahko identificiramo izvor zvoka, je zvok sam po sebi že po definiciji pojav, ki teži k širjenju navzven, kolikor je razpoložljivega prostora.

V primeru ambientalnega zvoka, ki je pogosto produkt več izvorov, je prostor, ki ga ta zvok naseljuje in opredeljuje, pomembnejši od njegovih izvorov. Enako velja za filme z glasbenim performansom. Odvisno od izbire montaže in tehnične usmeritve zvoka in podobe, lahko poudarek pade na specifičen materialni izvor (inštrument, pevec) ali na zvok, ki polni slušni prostor, obravnavan neodvisno od izvora.

Zvok, ki je odmevnejši, tudi bolj teži k izražanju prostora, ki ga vsebuje. Bolj mrtev je, bolj teži k navezavi na njegov materialni izvor. Glas tu predstavlja poseben primer. V filmu, kjer zvok slišimo v jasnem *closeupu* brez odmeva, je verjetno, da je hkrati to glas, ki ga gledalec ponotranji za svojega. Takrat glas prevzame popolno lastništvo diegetskega prostora. Je popolnoma notranji in hkrati zaseda celotno vesolje; to je Chionov *I-Voice*.

6.2.3.1. GLASBA IN OFF

Posvetimo se še elementu glasbe. Tudi glasba se oglašča iz *off-* in *in-*prostora. Glasba iz orkestrske luknje je nediegetska in se nanaša na tisto glasbo, ki je zunaj prostora in časa dogajanja. Drugi izraz, glasba s platna, se nanaša na glasbo, ki izvira iz vira, ki je neposredno ali posredno v prostoru in času dogajanja, četudi je ta izvir radio ali glasbenik v *off-*prostoru. Glasba je med zvoki v filmu izjema, saj je osvobodjena omejitev časa in prostora v nasprotju z drugimi zvočnimi in vizualnimi elementi, kajti ti namreč morajo ostati jasno opredeljeni v svojem odnosu do diegetskega prostora in do linearne in kronološkega zaznavanja časa. Drugače povedano, glasba lahko *prehaja skozi zidove* in je sposobna trenutnega komuniciranja z drugimi elementi v dogajanju. Zunaj časa in prostora glasba komunicira z vsemi časi in vsemi prostori v filmu, tudi ko jih pusti v svojih ločenih in različnih obstojih. (Chion 1994: 81) Tako lahko glasba, na primer, pomaga likom v prečkanju velikih razdalj in dolgih časovnih razponov skoraj v trenutku. Takšna uporaba glasbe je od začetka uporabe zvoka kar precej pogosta.

7. ZVOKOVNA ANALIZA PRAKTIČNEGA DELA

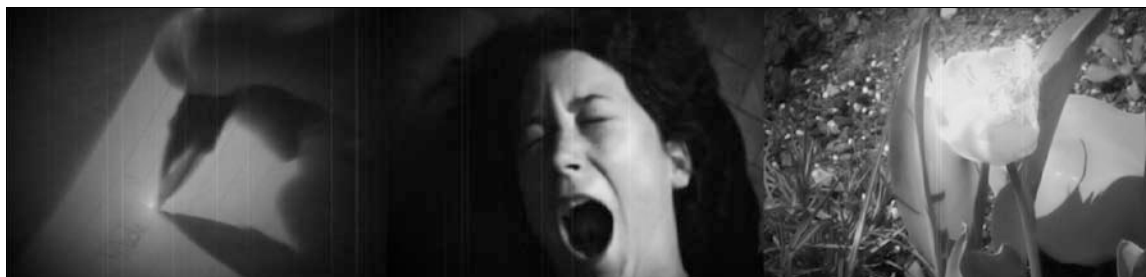
"PESEM"

Že v uvodu sem omenila, da teoretični in praktični del diplome med seboj nista povezana in da sta nastala neodvisno drug od drugega. V tem poglavju opisujem zvok le kot praktični primer aplikacije nekaterih elementov in sredstev, o katerih sem pisala v teoretičnem delu. Ker je tema teoretičnega dela zvok v filmu, bom tudi pri analizi obravnavala le zvočno plat filma in se v sliko ne bom spuščala več, kot bo nujno potrebno. Nadalje želim izpostaviti to, da je zvoka v filmu nisem oblikovala jaz, temveč je bil narejen po mojem naročilu in z določeno mero avtorske svobode ustvarjanja. Niti jaz niti avtor se z ustvarjanjem filmske glasbe ne ukvarjava poklicno, pa vendar, kot bomo videli, v filmu zvok sledi navedeni teoriji. Iz tega lahko sklepamo, da smo avdiovizualne zakonitosti ponotranjili do te mere, da nam je uporaba določenih elementov in sredstev dokaj samoumevna.

Izhodišče kratkega filma *Pesem* (2010) je pripovedovanje zgodbe, ki jo gledamo skozi oči pripovedovalke. Gre za moje notranje doživljanje dogodkov iz vsakdanjega življenja, pa vendar način, kako je zgodba podana, dopušča do neke mere individualno interpretacijo. Kratki film gledalca popelje v svet nekih notranjih misli, ki so nam vsem skupne, vsaj v neki točki življenja. Navkljub izraziti subjektivnosti videa je ta vseeno toliko neopredeljiv in neoprijemljiv, da ga vsak gledalec lahko dojema na svoj način.

Pri izdelavi filma mi je bila misel "zvočne podobe" najpomembnejša, saj sem v njem želela na neki način uprizoriti, naslikati zvok. Slika nam tako kaže celoto skozi vtis trenutka,

saj ne sledi zgodbi dobesedno in besed ne uprizarja, je samo "odsev" zvoka – asociativno in čutilno v smislu atmosfere.



5: Prizori iz kratkega filma *Pesem*, 2010

V filmu uporabljam vse tri osnovne zvočne elemente: govor, glasbo in šume. Skozi film nas vodi akuzmatični zvok, pripovedovalkin glas v *offu*, ki pripoveduje pesem. Izvirno besedilo je v angleškem jeziku, v slovenščino pa sem ga prevedla, ker se mi je zdelo potrebno, da besedilo razumemo in slišimo zven besed v svojem lastnem jeziku. Po Chionovi razvrstitvi gre za tekstualni govor, vendar ga jaz ne uporabljam zato, da bi prikazal določeno stvar, trenutek, kraj ali lik, marveč da bi nadzoroval filmsko pripoved. Tako potrjujem Chionovo trditev, ki sem jo navedla v poglavju *Funkcija zvoka/glasbe v filmu*, da avtonomna avdiovizualna scena nič več ne obstaja, prav tako noben pojem prostorske in časovne kontinuitete. Preko tega *oglašala* vzpostavim filmski pripovedni okvir in nastavitvev – dogajanje postavim v dramaturški prostor, ki ni časovno določen – toda ta glas ne izgine in nam dovoli vstopiti v diegetski prostor, temveč ostaja; kot pripovedovalec v klasičnem romanu vlada nad celotnim filmom.

Glasba se drži klasične formule neprekinjene kontinuitete. Je mehka in prelivajoča se in povezuje govor s sliko. Vstopi in izstopi so skrbno načrtovani glede na govor ali sliko, da bodisi ustvarjajo sinhronost med njima ali pa kontrapunkt, odvisno od vsebine besedila. To je anempatična glasba. Ritem in melodija sta skozi ves film enakomerna, nadaljujeta se, ne glede na dogajanje, in tako zbudjata občutek neosebnosti in ravnodušnosti, gresta naprej, tako kot filmski trak in pravzaprav življenje samo. Kljub temu tonaliteta v gledalcu vseeno vzbuja občutek emocionalne podpore in tako v tem smislu daje vtis empatičnosti. V zadnji minuti filma pride do preobrata, ko odjekne strel in glasba za nekaj trenutkov utihne, toda nič v njej se dejansko ne spremeni, ne dinamika niti ne tonaliteta.

Še zadnji zvočni element so šumi, ki delujejo kot podpora glasbi, toda hkrati glasbo na neki način oddaljujejo, saj zbudajo občutek praznega prostora. Tako je večina fizičnih dejanj in posameznih prizorov podprta z ustrežajočimi efekti realnega zvoka. Na primer zvok stopinj v snegu, ko dekle teče, ali pa zvok vode, ki kaplja, ko ta kaplja tudi na sliki. Ti zvoki nas ostro postavljajo v realen prostor in tako razbijajo glasbeno monotonijo in zasanjanost. Skozi celoten film je slišati tudi srčni utrip, ki poudarja to našo človeškost, ki jo glasba odvzema. Ob strelu v zadnji minuti filma za nekaj trenutkov obstane in skupaj s hkratnim izostankom glasbe za te trenutke v našem dojetanju upočasnji čas.

8. ZAKLJUČEK

Ko sem se odločila, da bo tema teoretičnega dela diplomske naloge zvok v filmu, in začela raziskovati, sem takoj naletela na velike težave. V filmski teoriji je o zvoku namreč napisano najmanj. Obravnavan je zelo površno, če sploh je, navadno kot bolj ali manj dopolnilni in/ali podporni element filma, slika pa je na prvem mestu. Dejstvo, da zvok vpliva na človekovo splošno dožemanje filma, je nekako prezrto; to je avdiovizija, kot jo imenuje Chion, globalni proces recepcije zvočnega filma, v katerem to, kar vidimo, vpliva na tisto, kar slišimo, in nasprotno. Enkratno in nujno razmerje med filmsko sekvenco in njeno glasbo ne obstaja: če avdiovizualni sekvenci odvzamemo izviren zvok z glasbo vred in jo nadomestimo z drugo, se bo njen pomen spremenil. Brez tega film, kot ga vidim danes, nikakor ne bi bil enak, in zdelo se mi je precej zanimivo, če ne celo predrzno, da filmski teoretiki lahko en cel filmski pol enostavno prezrejo.

Film se ustvarja po pravilih, ki so sicer lahko kršena, toda na gledalca delujejo vedno enako, saj so v uporabi že več kot sto let. Glavno poslanstvo filma je stvaritev iluzije in gledalec dojema svet na platnu kot realističen. Tako je zaradi fenomena "delne iluzije", kajti film teži k ustvarjanju vtisa stvarnega življenja in upodablja življenje v človeku stvarnem okolju. Platno je le površina zapisa, in ne okno, odprto v svet, globina polja je razvrstitev planov, in ne odprto obzorje. Vsak filmski prostor je ponarejen, umetno ustvarjen prostor, to vemo in tega ne smemo pozabiti.

Pomembna je delitev zvoka v filmu na govor, šume in glasbo, ker ta delitev ustreza filmski strukturi - njeni ravni izdelave filma, realizaciji in poslušanju. Filmski slušni elementi niso sprejeti kot samostojne enote, saj človekovo zaznavanje povezuje posamezne zvoke s posameznimi podobami. Tako zvoka v filmu nikakor ne smemo jemati kot enovit "zvočni trak" in domnevati, da so vsi zvočni elementi, ker so zbrani na enotni fizični podlagi magnetnega ali optičnega traku, gledalcu predstavljeni kot neke vrste blok ali zveza, kajti podoba je tista, ki vodi razvrstitev in hierarhijo posameznih zvokov.

Filmska glasba je najbolj plastičen element filmske umetnosti, saj ni omejena z vidika; ni zavezana "realističnim" naključnostim. Zato je zmožna najprožnejše in najlažje neposredno komunicirati z drugimi elementi glasu in šumov. Glasba je v filmu zelo močan pripovedni element, saj gledalca popelje v to filmsko iluzijo, ko z njeno pomočjo v mislih zapusti fizični prostor kinodvorane in vstopi v filmski kraj dogajanja, čas in atmosfero. Brez glasbe bi to zelo težko pričarali. Najbolj izmuzljiv element filma je glas, saj se pogosto zameša z govorom. Z govornega stališča navadno zadržimo le pomen, ki ga vsebuje govor, pozabimo pa na medij glasu samega. Prisotnost človeškega glasu takoj vzpostavi hierarhijo percepcije, kar pomeni, da človeški glas strukturira dani zvočni prostor, to imenujemo vokocentriem. Glas je zaradi človeške narave gledalcu najbližje, in zato lahko v filmu zazvzema različne funkcije, bodisi v akuzmatski ali vizualizirani obliki. Zvoki v filmu tako delujejo kot most - skupaj "zlepajo" podobe, sekvence prehodov, kjer so povezave med kadri, in zagotavljajo kontinuiteto filma in njegovo diskontinuiteto, kjer je to potrebno.

Povzemam torej, da je zvok nepogrešljiv v filmu, tako v zvočnem kot tudi v nemem, saj tudi nemi film ne bi dosegal enakih učinkov brez zunanje zvočne podlage. Zvok v filmu je pomemben ravno zaradi vzajemne podpore sliki, saj zvočna in vidna percepcija vzajemno vplivata druga na drugo, se dopolnjujeta in tudi spreminjata, če se lahko tako izrazim. Na primeru filma *Pesem* lahko rečem, da ta nikakor ne bi imel pomena, ki sem ga želela doseči, če ne bi bilo tudi zvoka. Zvok je, kjer je bilo potrebno, odseval sliko s svojimi elementi in nasprotno. Samo s sliko bi le težko izrazila vse tisto, kar sem želela poudariti in povedati, saj je zvok omogočil subtilnost filma in dodal ustrezno atmosfero.

II. LITERATURA IN VIRI

MONOGRAFSKE PUBLIKACIJE

1. CHION, Michel, 1994: *Audio-Vision: Sound on screen*. New York: Columbia University Press
2. CHION, Michel, 2000: *Glasba v filmu*. Ljubljana: Slovenska kinoteka
3. CHION, Michel, 1999: *Voice in cinema*. New York: Columbia University Press
4. DELEUZ, Gilles, 1991: *Podoba-Gibanje*. Ljubljana: ŠKUC-FF
5. VRDLOVEC, Zdenko, 1987: *Lepota prevare*. Ljubljana: Partizanska knjiga

ZBORNIKI

6. BONITZER, Pascal, 1987: O zunanostih polja. V: *Lekcija teme: zbornik filmske teorije*. Ljubljana: DZS
7. BONITZER, Pascal, 1987: Zrno realnega. V: *Lekcija teme: zbornik filmske teorije*. Ljubljana: DZS
8. CHION, Michel, 1987: Poslednja mutčeva beseda. V: *Lekcija teme: zbornik filmske teorije*. Ljubljana: DZS
9. CHION, Michel, 1987: Povabilo k pogubi. V: *Lekcija teme: zbornik filmske teorije*. Ljubljana: DZS
10. CHION, Michel, 1987: Tri meje. V: *Lekcija teme: zbornik filmske teorije*, Ljubljana: DZS
11. CHION, Michel, 1991: Film Dobesedno. V: *Filmske figure, sodobna francoska teorija in analiza filma*. Ljubljana: SGFM
12. RANKOVIĆ, Milan, 1980: Film in druge umetnosti: Film in glasba. V: *Film: med sanjami in resnico*. Ljubljana: Mladinska knjiga
13. VRDLOVEC, Zdenko in Bojan Kavčič, 1999: *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan

ČLANKI V SERIJSKIH PUBLIKACIJAH

14. CHION, Michel, 1983: Glasovna vez. *Ekran* 9/10. 11-15
15. CHION, Michel, 1983: Oglašalo. *Ekran* 9/10. 7-10
16. VRDLOVEC, Zdenko, 1983: Diegeza. *Ekran* 7/8. 16
17. VRDLOVEC, Zdenko, 1983: Glas. *Ekran* 9/10. 21-30

18. VRDLOVEC, Zdenko, 1986: Zvok in glasba v filmu. *Ekran* 1/2. 29-31

SPLETNA GRADIVA

19. Wikipedia: The Free Encyclopedia
<en.wikipedia.org>

III. SEZNAM LIKOVNEGA GRADIVA

Slika 1: Levo: prizor iz filma *The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927

<<http://www.unheardfilm.nl/index.php?page=the-jazz-singer&hl=en>>

Na sredini: mednapis iz filma *The Jazz Singer*, Alan Crosland, 1927

<<http://oscarvations.blogspot.com/2009/03/hollywood-and-jazz-singer.html>>

Desno: primer "nemega kina", 1932

<http://3.bp.blogspot.com/_jxFAejJwGXk/TEJenw5f7JI/AAAAAAAAAr8/TnDDTcQZyBo/s1600/saenger+1932.jpg>

Slika 2: Levo: prizor iz filma *Das Testament des Dr. Mabuse*, Fritz Lang, 1933

<<http://filmstills.soup.io/>>

Desno: Janet Leigh, *Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960

<<http://www.altfg.com/blog/classics/alfred-hitchcock-1980s-arlight-cinemas/>>

Slika 3: Kategorije in odnos med akuzmatičnim in vizualiziranim (Chion 1994: 74)

Slika 4: Nadaljnja razdelitev kategorij in odnosa med akuzmatičnim in vizualiziranim
(Chion 1994: 78)

Slika 5: Trije prizori iz kratkega filma *Pesem*, Dunja Danial, 2010

IV. SEZNAM PRILOG NA ELEKTRONSKEM NOSILCU

Priloženi DVD-nosilec je sestavljen iz dveh delov:

1. Video del vsebuje: Diplomski film *Pesem* (PAL, 720 x 576, 16:9, 5 min. 28 s, 2010)
2. Podatkovni del vsebuje: *Zvočna podoba (Zvok v filmu) /pdf/* (44 strani, 2010)

V. SEZNAM ZASLUG

Mentorja: univ. dipl. rež. Boštjan Vrhovec (praktično delo) in prof. Jože Dolmark (teoretično delo)

Konzultanti: Neda R. Bric (za scenarij) in Istok Jan Simončič (za postprodukcijo), Rene Rusjan (za pregled teorije)

Izvirno besedilo: Mikhell

Nastopajoča: Tanja Hribar

Naratorka: Neda R. Bric

Snemalna ekipa: Goran Tomić (voznik in asistent), Zmraz (oblikovanje in obdelava zvoka)

Izposoja tehnike: Maja Ikanović

Lektorica in prevajalka: Tatjana Ličen, Urša Mužič

Zahvale gredo še: Boštjanu Potokarju, Anji Zorko (za navdih Delie, ki je zasadila idejo), Valentinu Pohajaču, klubu Gromka, vsem, ki ste mi stali ob strani in me spodbujali.

Producent: Visoka šola za umetnost Univerze v Novi Gorici

Koproducent: Šola uporabnih umetnosti Famul Stuart

Film *Pesem se* je uvrstil v tekmovalni program v kategoriji študentski film na 13. festivalu slovenskega filma v Portorožu.

Zasnova projekta, scenarij, režija, kamera, montaža in postprodukcija: Dunja Danial

VI. O AVTORICI

Dunja Danial, rojena 7. maja 1981 v Postojni. Od leta 2000 delujem na intermedijskem področju: področju vizualnih umetnosti, videa, grafičnega oblikovanja in glasbene umetnosti – tako ljubiteljsko kot poklicno.

Elektronski naslov: dunja.danial@gmail.com

VII. IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisana Dunja Danial izjavljam, da sem avtorica diplomskega dela z naslovom *Zvočna podoba (Zvok v filmu)*.