



UNIVERZITET U NOVOM SADU



AKADEMIJA UMETNOSTI

**RITAM SVIH TIH FINIH DELOVA
ZVUK SAVREMENOG NEMOG FILMA**

–DOKTORSKI UMETNIČKI PROJEKAT–

Mentor

Dr um. Dobrivoje Milijanović, vanr. prof.

Kandidat

Mast. um. Danilo Crnogorac

Novi Sad, 2022.

AKADEMIJA UMETNOSTI

KLJUČNA DOKUMENTACIJSKA INFORMACIJA*

Vrsta rada:	Doktorski umetnički projekat
Ime i prezime autora:	Danilo Crnogorac
Mentor (titula, ime, prezime, zvanje, institucija)	Dr um. Dobrivoje Milijanović, vanredni profesor, Fakultet dramskih umetnosti
Naslov rada:	Ritam svih tih finih delova – Zvuk savremenog nemog filma
Jezik publikacije (pismo):	Srpski (latinica)
Fizički opis rada:	Uneti broj: Stranica 63 Poglavlja 14 Referenci 185 Tabela 0 Slika 31 Grafikona 0 Priloga 1
Umetnička oblast:	Dramske i audiovizuele umetnosti
Uža umetnička oblast:	Snimanje i dizajn zvuka
Ključne reči / predmetna odrednica:	Zvuk savremenog nemog filma
Rezime na jeziku rada:	Doktorski umetnički projekat <i>Ritam svih tih finih delova</i> ima za cilj da istraži i predstavi smernice u dizajnu zvuka savremenog nemog filma. Kroz analizu reprezentativnih filmskih dela pokušao sam da ustanovim pravila i postupke koji neverbalnim zvukom uspevaju da ozvuče film u XXI veku i time održe pažnju publici koja je inače naviknuta na dijaloške filmove. Osvrnuo sam se i na dva kratkometražna igrana filma na kojima sam prethodno radio kao dizajner zvuka. Stečena saznanja sam potom primenio u stvaranje kratkometražnog dokumentarnog nemog filma, a u ovoj pisanoj eksplikaciji detaljno opisao proces pripreme, snimanja i postprodukcije filma. Konačno,

* Autor doktorskog umetničkog projekta potpisao je i priložio sledeće Obrasce:

5bAU – Izjava o autorstvu;

5vAU – Izjava o istovetnosti štampane i elektronske verzije i o ličnim podacima;

5gAU – Izjava o korišćenju.

Ove Izjave se čuvaju na fakultetu u štampanom i elektronskom obliku i ne koriče se sa tezom.

	<p>nakon teorijskog istraživanja i praktičnog rada uspeo sam da u zaključku sastavim neku vrstu priručnika budućim stvaraocima, kako bih im pomogao u dizajnu zvuka nekog narednog savremenog nemog filma. U izradi doktorskog umetničkog projekta primenjeni su istorijski i eksperimentalni metodi umetničkog istraživanja, korišćena je štampana i elektronska literatura i, naravno, analizirani sati igranih i dokumentarnih filmova.</p>
Datum prihvatanja teme od strane nadležnog veća:	5.9.2019.
Datum odbrane: (Popunjava odgovarajuća služba)	
Članovi komisije: (titula, ime, prezime, zvanje, institucija)	<p>Predsednik: Mr um. Olivera Gračanin, redovni profesor, Akademija umetnosti</p> <p>Član: Dr um. Dobrivoje Milijanović - mentor, vanredni profesor, Fakultet dramskih umetnosti</p> <p>Član: Ivan Kljajić, diplomirani dizajner zvuka, redovni profesor, Akademija umetnosti</p>
Napomena:	

UNIVERSITY OF NOVI SAD

ACADEMY OF ART

KEY WORD DOCUMENTATION*

Document type:	Doctoral art project
Author:	Danilo Crnogorac
Supervisor (title, first name, last name, position, institution)	Prof. dr Dobrivoje Milijanović
Thesis title:	The rhythm of all those delicate parts – The sound of modern silent film
Language of text (script):	Serbian language (latin)
Physical description:	Number of: Pages 63 Chapters 14 References 185 Tables 0 Illustrations 31 Graphs 0 Appendices 1
Artistic field:	Dramatic and audiovisual arts
Artistic subfield:	Sound design and recording
Subject, Key words:	The sound of modern silent film
Abstract in English language:	The main goal of my doctoral project, <i>Ritam svih tih finih delova (The rhythm of all those delicate parts)</i> , is to explore and present the guidelines of a modern silent film sound design. By analyzing representative films, I tried to determine the norms and processes for creating a non-verbal film sound in the XXI century which can make audiences pay attention even though they are used to watching films with dialogue. I also leveraged my experience from the sound design work I did on two short fiction films. Subsequently, I used that knowledge to create a short silent documentary and documented every detail of the preparation, shooting and film post-production in this explication. Finally, after completing the theoretical research and practical work, I succeeded in composing a kind of handbook for future filmmakers, with the aim of helping them in designing

* The author of doctoral art project has signed the following Statements:

56AY – Statement on the authority,

5BAY – Statement that the printed and e-version of doctoral dissertation are identical and about personal data,

5rAY – Statement on copyright licenses.

The paper and e-versions of Statements are held at the faculty and are not included into the printed thesis.

	<p>sound of their own modern silent films. I used historical and experimental methods of artistic research, printed and electronic literature and, of course, analyzed hours of fiction and documentary films in writing this doctoral project.</p>
Accepted on Scientific Board on:	5.9.2019.
Defended: (Filled by the faculty service)	
Thesis Defend Board: (title, first name, last name, position, institution)	<p>President: MA Olivera Gračanin, full professor, Academy of Arts</p> <p>Member: D.A. Dobrivoje Milijanović - supervisor, associate professor, Faculty of Dramatic Arts</p> <p>Member: Ivan Kljajić, sound design graduate, full professor, Academy of Arts</p>
Note:	

SADRŽAJ

• Apstrakt	2
• Abstract.....	3
• Uvod	4
• Analiza reprezentativnih filmova	6
• Dizajn zvuka savremenog nemog filma	19
• Prethodni radovi	22
• Priprema za snimanje.....	26
• Snimanje.....	28
• Montaža slike.....	36
• Montaža i dizajn zvuka.....	45
• Dramaturgija zvuka	48
• Naslov.....	56
• Zaključak	57
• Literatura	58

APSTRAKT

Doktorski umetnički projekat *Ritam svih tih finih delova* ima za cilj da istraži i predstavi smernice u dizajnu zvuka savremenog nemog filma. Kroz analizu reprezentativnih filmskih dela pokušao sam da ustanovim pravila i postupke koji neverbalnim zvukom uspevaju da ozvuče film u XXI veku i time održe pažnju publici naviknutoj na dijaloške filmove. Osvrnuo sam se i na dva kratkometražna igrana filma na kojima sam prethodno radio kao dizajner zvuka.

Stečena saznanja sam potom primenio u stvaranju kratkometražnog dokumentarnog nemog filma, a u ovoj pisanoj eksplikaciji detaljno opisao proces pripreme, snimanja i postprodukcije filma. Konačno, nakon teorijskog istraživanja i praktičnog rada uspeo sam da u zaključku sastavim neku vrstu priručnika budućim stvaraocima, kako bih im pomogao u dizajnu zvuka nekog narednog savremenog nemog filma.

U izradi doktorskog umetničkog projekta primenjeni su istorijski i eksperimentalni metodi umetničkog istraživanja, korišćena je štampana i elektronska literatura i, naravno, analizirani sati igranih i dokumentarnih filmova.

ABSTRACT

The main goal of my doctoral project, *Ritam svih tih finih delova* (*The rhythm of all those delicate parts*), is to explore and present the guidelines of a modern silent film sound design. By analyzing representative films, I tried to determine the norms and processes for creating a non-verbal film sound in the XXI century which can make audiences pay attention even though they are used to watching films with dialogue. I also leveraged my experience from the sound design work I did on two short fiction films.

Subsequently, I used that knowledge to create a short silent documentary and documented every detail of the preparation, shooting and film post-production in this explication. Finally, after completing the theoretical research and practical work, I succeeded in composing a kind of handbook for future filmmakers, with the aim of helping them in designing sound of their own modern silent films.

I used historical and experimental methods of artistic research, printed and electronic literature and, of course, analyzed hours of fiction and documentary films in writing this doctoral project.

UVOD

Istorija zvuka na filmu počela je prvom javnom filmskom projekcijom, kada su publici predstavljeni dokumentarni filmovi braće Limijer uz klavirsku pratnju¹. Grand Kafe u Parizu je 22. marta 1885. tako postao prvi bioskop; na repertoaru se našlo deset ostvarenja Ogista i Luja Limijera, a ovu, do tada neviđenu predstavu otvorio je film *Izlazak radnika iz fabrike Limijer*². Ovi prvi prikazani naslovi nisu sadržali zvučni zapis na filmskim trakama, već samo sliku, pa se u istoriji filma opisuju kao nemi filmovi. Ovaj termin ne treba doslovno shvatiti pri filmskoj projekciji, jer je i tada, kao i u narednim prikazivanjima, živa klavirska pratnja nadomeštala nepostojeću zvučnu dimenziju³. U ovakvom, živom ozvučavanju pokretnih slika u kasnijim godinama su učestvovali i celi orkestri⁴. Šarl Kamij Sen-Sans je 1908. g. komponovao muziku⁵ za film *Ubistvo vojvode od Giza*⁶, primenivši koncept koji se zadržao do danas – pisanje drugačije muzičke teme za svaku scenu. Pretpostavlja se da je prvu originalnu filmsku muziku komponovao nepoznat autor za film *Vojnici krsta*⁷ 1900. godine⁸, mada za to nema čvrstih dokaza. Zbog toga, za sada, titulu najstarije komponovane filmske muzike nosi film *Marija Antoaneta*⁹ (1904), čiji je autor Herman Fink¹⁰.

Pored muzike, neposredno ispred filmskog platna su izvođeni i zvučni efekti, mada dosta ređe¹¹. Postojali su i specijalni muzički instrumenti koji su pored tonova mogli da reprodukuju i neke zvučne efekte: recimo, fotoplejer – prerađeni pianino sa mehaničkim dodacima koji su omogućavali reprodukovanje pištaljke, zvona ili eksplozije, pianista ih je aktivirao povlačeći lance tokom živog sviranja¹².

Iako je za pojavu zvučnog filma bilo potrebno uložiti puno novca u tehniku i vremena u naučno-tehnološka istraživanja, za pojavu dugometražnog zvučnog filma najviše je zaslužna potreba produkcijske kompanije „Warner Brothers“ da upravo uštedi – vreme i novac.

¹ Martin Miller Marks, *Music And The Silent Film* (Oxford: Oxford University Press), 1997, 31.

² *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, režija Louis Lumière, 1885.

³ K. J. Donnelly and Ann-Kristin Wallengren, *Today's Sounds for Yesterday's Films: Making Music for Silent Cinema* (London: Palgrave Macmillan), 2016, 1.

⁴ Richard Davis, *Complete Guide to Film Scoring* (Boston: Berklee Press), 1999, 17.

⁵ Martin Miller Marks, *Music And The Silent Film* (Oxford: Oxford University Press), 1997, 50.

⁶ *L'assassinat du duc de Guise*, režija André Calmettes i Charles le Bary, 1908.

⁷ *Soldiers of the Cross*, režija Herbert Booth i Joseph Perry, 1900.

⁸ James Wierzbicki, *Film Music: A History* (Milton Park: Routledge), 2009, 41.

⁹ *Marie-Antoinette*, nepoznat režiser, 1904.

¹⁰ James Wierzbicki, *Film Music: A History* (Milton Park: Routledge), 2009, 41.

¹¹ Miroslav Jokić, *Dizajn zvuka u dramskim umetnostima* (Beograd: Zavod za udžbenike), 2008, 21.

¹² Robert Palmieri, *The Piano: An Encyclopedia* (Milton Park: Routledge), 2004, 411.

Reprodukcija zvuka paralelno sa slikom u filmskoj dvorani značila je zamenu skupih muzičkih orkestara koji bi uživo svirali i pratili filmsku projekciju¹³. Zbog toga su rešili da rasterete budžet investiranjem u prvi zvučni dugometražni igrani film, *Džez pevač*¹⁴, koji je prikazan publici 1927. godine, a za sinhronu reprodukciju slike i zvuka koristio Fotokinema sistem¹⁵. Međutim, Tomas Edison i Vilijam Dikson su još od 1889. pokušavali da usklade rad uređaja za reprodukciju slike i zvuka¹⁶, a tek 1894. publici su predstavili *Diksonov eksperimentalni zvučni film*¹⁷, kratkometražno ostvarenje koje je koristilo Kinetofon sistem za sinhronu reprodukciju¹⁸. Nakon *Džez pevača*, sve je više zvučnih, a sve manje nemih filmova, mada se oni snimaju i danas. „Bilo da se smatra da je era nemog filma bila zrela i čista forma umetnosti, ili samo uvod u realističnost, malo je onih koji osporavaju činjenicu da je pojava zvuka (a time i dijaloga) imala uticaj na to kako će se filmovi pisati, glumiti, režirati i biti prihvaćeni. Preovlađujući utisak među mnogim ranim teoretičarima filma jeste da je pojava zvuka približila film realnosti, ali odaljila ga od umetnosti.“¹⁹

Dizajn zvuka savremenog nemog filma tehnički i umetnički ni malo ne zaostaje za mnogobrojnijim dijaloškim filmovima. Štaviše, odsustvo neverbalnog zvuka dizajnerima daje mnogo veći prostor za rad, ali i mnogo veći izazov. U prvi plan dospevaju zvuci koje prosečna publika retko primećuje, zato što su maskirani dijalogom ili nekim drugim zvučnim elementima.

Ivo Blaha u knjizi *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* prepoznaje tri osnovne vrste zvuka – govor, muziku i zvučne efekte²⁰. Međutim, zbog specifičnosti zvuka savremenog nemog filma, lično bih stavio akcenat i na zvučne atmosfere, kao samostalnu vrstu zvuka, a ne kao jedan od slojeva zvučnih efekata. U narednom poglavlju ću analizom dizajna zvuka savremenih nemih filmova pokušati da opišem kako muzika, zvučni efekti i atmosfere uspevaju da nadomeste odsustvo dijaloga i učine zvučnu sliku podjednako zanimljivom.

¹³ Miroslav Jokić, *Dizajn zvuka u dramskim umetnostima* (Beograd: Zavod za udžbenike), 2008, 39.

¹⁴ *The Jazz Singer*, režija Alan Crosland

¹⁵ Edwin M. Bradley, *The First Hollywood Musicals: A Critical Filmography of 171 Features, 1927-1932* (Jefferson: McFarland Publishing), 1996, 4.

¹⁶ Dejvid A. Kuk, *Istorija filma 1* (Beograd: Clio), 2005, 331.

¹⁷ *Dickson Experimental Sound Film*, režija William K.L. Dickson, 1894.

¹⁸ Gordon Hendricks, *The Kinetoscope: America's First Commercially Successful Motion Picture Exhibitor* (New York: Beginnings of the American Film), 1966.

¹⁹ Leo Murray, *Sound Design Theory and Practice* (Milton Park: Routledge), 2019, 38.

²⁰ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 12.

ANALIZA REPREZENTATIVNIH FILMOVA

Otpočeo bih ovo poglavlje savremenim nemim filmom koji je, makar što se tiče dizajna zvuka, ostavio neizbrisiv trag u mom sećanju – *Sve je izgubljeno*²¹. Bio je nominovan za *Oskara* u kategoriji za najbolju montažu zvuka²², a činjenica da je za film od 106 minuta scenario sadržao samo 31 stranu²³ jasno govori o tome koliko pažnje je bilo usmereno na neverbalni zvuk. Ova avantura ima samo jedan lik, usamljenog mornara na brodu u Indijskom okeanu koji doživljava brodolom i pokušava da se spasi. S obzirom na to da je sam, nema sa kim da razgovara, pa se u celom filmu može čuti samo nekoliko rečenica. Režiser Džefri Čendor je u jednom intervjuu naglasio da je izabrao Roberta Redforda za glavnu ulogu jer smatra da poseduje urođenu sposobnost da prikazuje složene promene emocija bez izgovaranja reči²⁴. Atmosfere su vezane za vodu koja mirno zapljuskuje trup broda, ali i oluju koja uništava sve pred sobom. Stoga ovde postoji velika razlika u širini frekvencijskog spektra koji treba da predstavi vodu, jer oluja ima mnogo više niskih frekvencija koje treba da opišu njenu silinu. Promena postoji i kada je mornar u enterijeru brodskih prostorija, ali se voda i dalje prigušeno čuje, jer okružuje brod sa svih strana. Posebno je interesantna frekvencijska promena atmosfera i zvučnih efekata kada se kamera kreće ispod vode. „Mutni“ zvuci, bez visokih frekvencija, dočaravaju kretanje zvuka kroz tečno agregatno stanje, što se drastično razlikuje od kretanja zvučnog talasa kroz vazduh. Naravno, postoji i razlika u dinamici, oluja mora biti mnogo glasnija od mirnog okeana. Što se tiče zvučnih efekata, gotovo sve što se čuje na filmu nije snimljeno na lokaciji²⁵. Foli efekti su snimani u studiju i upravo oni dominiraju zvučnom slikom. I najsitniji zvučni detalj je dostupan gledaocu–slušaocu i upravo ta raznolikost razbija monotoniju. Odsustvo govora je na sjajan način nadomešćeno hirurški čistim foli efektima koji govore više od reči: delovi broda škripe i pucaju uterujući strah u kosti, pa publika oseća isto što i usamljeni mornar u borbi protiv prirode. Sve što čujemo – doživljavamo iz perspektive samog mornara, upravo onako kako on čuje, naročito ako se za reprodukciju koristi okružujući zvuk. Odsustvo svakodnevne gradske buke, odnosno tišina koja vlada na mirnim okeanskim

²¹ *All Is Lost*, režija Jeffrey Chandor, 2013.

²² The 86th Academy Awards <www.oscars.org/oscars/ceremonies/2014> (pristupljeno 28.6.2021).

²³ Gregg Kilday, „Robert Redford and the Making of ‘All Is Lost’“, *The Hollywood Reporter*, 2013 <www.hollywoodreporter.com/news/general-news/robert-redford-making-all-is-655370/> (pristupljeno 28.6.2021).

²⁴ Tim Masters, „Why Robert Redford lost his voice in All is Lost“, *BBC*, 2013 <www.bbc.com/news/entertainment-arts-25401812> (pristupljeno 28.6.2021).

²⁵ „All Is Lost“ Trivia, Internet Movie Database <www.imdb.com/title/tt2017038/trivia/> (pristupljeno 28.6.2021).

vodama čini da sluh postane osjetljiviji, da do izražaja dođu mikro zvuci koji su inače neprimetni, pa tako i na filmu neki zvučni efekti koje čujemo deluju nerealno. S druge strane, strah i usamljenost čine svoje: nastaju zvučne halucinacije, okruženje deluje glasnije nego što zapravo jeste. Mornar shvata da njegov neprijatelj nije okean, već brod, a samim tim taj broj prestaje da bude prostor i postaje lik. Sada prenaplašeni zvuci mogu lakše da se shvate, brodu pridaju karakter, bolje ga opisuju kao negativca – čime, zapravo, počinje priča sa mornarom. Zvuci broda se menjaju kako on trpi sve više oštećenja, pa se i na taj način razvija njegov lik negativca. U intervjuu koji su za *SoundWorks* dali dizanjeri zvuka Stiv Bodeker i Brendon Proktor, supervizor zvuka Ričard Himns i kompozitor Aleks Ibert²⁶, otkrivaju se trikovi iz postprodukcije zvuka koji su film učinili toliko upečatljivim. Kako bi naglasili oluju i učinili je glasnijom nego što jeste, utišali su druge zvuke, za koje se zna da su inače u prirodi glasni, a tiše zvuke, poput koraka ili disanja, potpuno izostavili. Time je napravljena velika dinamička razlika koja omogućava da se oseti veličina oluje. Iako u nekim trenucima zvuče nerealno, foli efekti nisu imali dodatno procesovanje zvuka kako bi im se naglasio karakter, već su korišćene neuobičajne mikrofonске postavke u cilju dobijanja efekta bliskosti, a poznato je da on utiče na boju zvuka.



All Is Lost

²⁶ Michael Coleman, „The Sound of All is Lost“, *SoundWorks Collection*, 2014 <www.vimeo.com/77766522> (pristupljeno 28.6.2021).

Naslov filma *Tiho mesto*²⁷ jasno govori da je tišina presudna za njegovu radnju. Ovo je postapokaliptična priča o petočlanoj porodici koja pokušava da preživi u svetu koji su napali slepi vanzemaljci, ali sa veoma osetljivim sluhom. Malobrojni preživeli ljudi imaju nadu u bolje sutra samo ako ne prave nikakvu buku, što podrazumeva veoma tiho kretanje i sporazumevanje bez izgovorenih reči. Glavni junaci se sporazumevaju na znakovnom jeziku, pošto je mlađi član porodice devojčica sa oštećenim sluhom. Iako su u početku scenaristi zamislili da u filmu bude izgovorena samo jedna reč²⁸, na kraju se ipak čuje nekoliko rečenica, ali uvek kroz šapat u zatvorenom prostoru. Sve ostalo što čujemo na filmu jesu zvuci koji ih okružuju, ali ne prave ih oni (jer ne smeju), već se nalaze na putu. Slušajući atmosfere filma ne može se čuti savremena mehanizacija, već samo zvuci prirode. Nema ni ptica, pošto su i životinje naučile da moraju biti tihe kako bi preživele²⁹. Svet je stao, sve je moralo da utihne kako bi čovečanstvo dobilo šansu da preživi. Planeta Zemlja je postala to tiho mesto, a čovek naviknut da živi u bučnom okruženju – odjednom počinje da čuje nove zvuke, do tada maskirane i sasvim neprimetne. Zato sve na filmu zvuči predimenzionirano. I najtiši zvuk je glasan, jer glavni junaci strahuju od svakog čujnog pokreta. Jedna od mera predostrožnosti je bosonogo hodanje, jer bi korišćenje obuće stvaralo veću buku. Ovo je dosta olakšalo postprodukciju zvuka, jer su koraci snimani samo za scene u kojima se noge vide u krupnom planu³⁰. Dizajneri zvuka su imali nameru da publiku stave u perspektivu glavnih likova, da čuju isto i oseće isti strah pri pojavi najtišeg zvuka³¹. U nekim scenama zvuk čujemo iz perspektive devojčice sa oštećenim sluhom koja nosi kohlearni implant, pa su svi zvučni efekti frekvencijski procesovani. Prethodno su i snimljeni binauralnom tehnikom³² kako bi rastojanje mikrofona u ovoj postavci odgovaralo rastojanju ušiju na glavi čoveka³³. Na tri mesta u filmu devojčica isključi svoj implant, i tada se čuje potpuna tišina. Tu zaista ne postoji bilo kakva

²⁷ *A Quiet Place*, režija John Krasinski, 2018.

²⁸ Bryan Woods and Scott Beck, „‘A Quiet Place’ : How Two Indie Filmmakers Accidentally Wrote a Studio Film for Emily Blunt and John Krasinski“, *IndieWire*, 2018 <www.indiewire.com/2018/04/a-quiet-place-screenwriters-emily-blunt-john-krasinski-bryan-woods-scott-beck-1201948205/> (pristupljeno 29.6.2021).

²⁹ Adam Epstein, „How the sound designers of ‘A Quiet Place’ created primal terror out of total silence“, *Quartz*, 2018 <www.qz.com/quartz/1246604/how-the-sound-designers-of-a-quiet-place-created-primal-terror-out-of-total-silence/> (pristupljeno 29.6.2021).

³⁰ Ian Phillips, Joe Avella and Conner Blake, „How The Sound Effects In ‘A Quiet Place’ Were Made“, *Movies Insider*, 2018 <www.youtube.com/watch?v=WnozP8OWeik> (pristupljeno 29.6.2021).

³¹ Adam Epstein, „How the sound designers of ‘A Quiet Place’ created primal terror out of total silence“, *Quartz*, 2018 <www.qz.com/quartz/1246604/how-the-sound-designers-of-a-quiet-place-created-primal-terror-out-of-total-silence/> (pristupljeno 29.6.2021).

³² Ljubinko Gordić i Zdravko Maljković, *Stereofonija: Teorija i praksa* (Beograd: RTS Izdavaštvo), 2017, 93.

³³ Daron James, „How ‘A Quiet Place’ Sound Editors Scared Audience Sans Noise“, *Variety*, 2019 <www.variety.com/2019/film/awards/a-quiet-place-sound-editors-scared-in-silence-1203140183/> (pristupljeno 29.6.2021).

zvučna informacija na filmskoj kopiji³⁴, što se vrlo retko koristi u praksi (osim u žanru proširenog filma³⁵, o kome će biti reči u narednom pasusu), a posebno ne više puta i u ovako dugačkom trajanju. Međutim, potpuna digitalna tišina je bila neophodna kako bi publika shvatila da devojčica bez implanta ne može ništa da čuje, da do njene svesti ne može da dopre nikakav zvuk. Velike razlike u dinamici, a posebno rast od tihih delova scena do kulminacija sa glasnom i složenom zvučnom slikom treba da prikažu razliku između starog, bučnog sveta u kome su roditelji odrasli i novog, tihog u kome rastu njihovo troje dece. I ovde se ta velika razlika u dinamici prikazuje trikom, kao u filmu *Sve je izgubljeno*. Recimo, koraci u nekim scenama uopšte se ne čuju, te sve što se čuje kod publike podsvesno izgleda mnogo glasnije. Erik Adal, jedan od dizajnera zvuka, u intervjuu naglašava da je bilo teže stvoriti zvuk za film o tišini nego za klasičan akcioni film pun bombastičnih zvukova³⁶. Za stvaranje zvuka vanzemaljaca korišćeni su isključivo organski rekviziti, poput zelene salate i celera³⁷, koji su potom dodatno vremenski i frekvencijski procesovani. Zbog toga ova fantastična biće zvuče živo i uverljivo.



A Quiet Place

³⁴ Asbjoern Andersen, „How A Quiet Place’s essential sound was created“, *A Sound Effect*, 2018 <www.asoundeffect.com/a-quiet-place-sound/> (pristupljeno 29.6.2021).

³⁵ Dalibor Brozović, August Kovačec i Slaven Ravlić, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*, (Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža), 2021 <www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=50725> (pristupljeno 29.6.2021).

³⁶ Asbjoern Andersen, „How A Quiet Place’s essential sound was created“, *A Sound Effect*, 2018 <www.asoundeffect.com/a-quiet-place-sound/> (pristupljeno 29.6.2021).

³⁷ Nick Chen, „5 Unexpected Foley Sound Design Choices“, *Splice*, 2019 <www.splice.com/blog/5-foley-sound-design-choices/> (pristupljeno 29.6.2021).

Scenario koji su pisali Brajan Vuds, Skot Bek i Džon Krazinski možda ne sadrži mnogo teksta koji treba da se izgovori, ali je pun opisa zvukova koji treba da se čuju³⁸. To je dizajnerima zvuka sigurno olakšalo posao, jer su u startu imali detaljne smernice kako da na najbolji mogući način sprovedu u delo ideje scenarista. Međutim, detaljan opis zvuka u scenariju nije oduvek bio beležen, niti su njemu scenaristi posvećivali posebnu pažnju. Recimo, čuveni američki filmski teoretičar Sidni Fild, autor više cenjenih knjiga o pisanju scenarija, u knjizi *Scenario* navodi samo da se zvučni i muzički efekti pišu velikim slovima – i ništa više. Po njemu, dodavanje zvuka i muzike je poslednji proces u filmskoj postprodukciji pa mu ne daje veliki značaj³⁹. Sidni je preminuo 5 godina pre nego što je nastalo *Tiho mesto*, pa nije stigao da vidi na koji način su Vuds, Skot i Krazinski detaljno stvorili zvučnu sliku na papiru, koristeći slova različitih veličina, crteže, a ponekad samo jednu reč na celoj strani kako bi naglasili koliko je neki zvučni efekat bitan za priču. Naravno, za film sa ovako malo dijaloga neophodno je ispričati radnju na drugi način – u ovom slučaju to je bio zvuk. Ili, još preciznije, tišina.

Kao što sam pomenuo u prethodnom pasusu, istorija filma pamti jedan ekstremni eksperimentalni pravac u kom mnoga dela nisu imala bilo kakav zvuk pri projekciji, tzv. prošireni film. Nastao je sredinom XX veka i, osim u filmu, koristio se i u multimedijalnim izložbama, video artu i drugim umetničkim disciplinama. Imajući u vidu da su projekcije uglavnom podrazumevale nestandardne uslove (poput multiekрана, neravnih ili pokretnih površina i slično) prošireni film kod publike treba da pobudi proširenu svest⁴⁰. Vizuelni nadražaji se prelivaju u druga čula: u nekim slučajevima zvuk je izostavljen – jer publika treba sama da ga zamisli. Najpoznatiji predstavnik ovakvih filmskih ostvarenja je Sten Brekidž, a smatra se i pioninom u ovom žanru⁴¹. Ipak, dela koja spadaju u prošireni film – ne mogu se smatrati pravim primerima nemog filma.

Još jedan savremeni nemi film je, poput *Tihog mesta*, smešten u postapokaliptični period, što je jasno iz samog naslova – *Nakon apokalipse*⁴². Yasuaki Nakadžima je odsustvo dijaloga pravdao pričom filma: nakon globalne katastrofe i godina provedenih u izolaciji, preživeli ljudi su izgubili čulo govora. Sporazumevaju se neverbalnom komunikacijom

³⁸ Brian Bitner, „A Quiet Place - How to Write Sound into a Screenplay“, *Lessons From The Screenplay*, 2018 <www.youtube.com/watch?v=T-s8I-Wl2v0> (pristupljeno 1.7.2021).

³⁹ Syd Field, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Dell Publishing), 2005, 222.

⁴⁰ Gene Youngblood, *Expanded Cinema* (Boston: E. P. Dutton), 1970, 41.

⁴¹ David E. James, *Stan Brakhage: Filmmaker* (Philadelphia: Temple University Press), 2005, 4.

⁴² *After The Apocalypse*, režija Yasuaki Nakajima, 2004.

koristeći ruke i pokrete tela. Slika je crno-bela sa pojačanom ekspozicijom⁴³, često sa dosta šuma i bez oštine, kako bi se postigla *lo-fi* stilizacija. Takav je i zvuk. Atmosfere i zvučni efekti su namerno degradirani kako bi pratili kvalitet slike, ali i da publici bolje predstavljaju postapokaliptični svet u kojem žive glavni junaci filma. Ambijentalni zvuk često sadrži nedefinisano zujanje koje veoma podseća na kulturni film *Stalker*⁴⁴ (a i njegova priča ima sličnu temu), pa je ovde očigledno da je Nakadžima bio veoma inspirisan remek-delom Andreja Tarkovskog.



After The Apocalypse

Osim budućnosti, savremeni nemi film može uspešno prikazati i prošlost, a odličan primer za to je film *Lovac na glave*⁴⁵. Smešten je u mračno doba i prati neustrašivog ratnika koji lovi srednjovekovna fantastična bića. Nakon smrti ćerke, lovi Glavu, još jedno čudovište koje će na kraju, ipak – i njemu doći glave. Pošto živi sam i izolovan u nekoj skandinavskoj šumi, nema sa kim da priča, pa u filmu ima vrlo malo izgovorenih reči. Atmosfere koje se čuju

⁴³ Reece Pendleton, „After the Apocalypse“, *Chicago Reader*, 2009 <www.chicagoreader.com/chicago/after-the-apocalypse/Film?oid=1067087> (pristupljeno 6.7.2021).

⁴⁴ *Stalker*, režija Andrei Tarkovsky, 1979.

⁴⁵ *The Head Hunter*, režija Jordan Downey, 2018.

predstavljaju mračno okruženje u kojem živi glavni junak. Mistična šuma, naravno, ne sadrži zvuke moderne mehanizacije, ali ni ne odiše životinjskim svetom. Retko se čuju ptice ili insekti, kao da se i oni plaše stvorenja koja ovde žive. Nelagodu ambijenta dodatno pojačava muzika koju je komponovao Nik Sul i koja se bitno razlikuje od drugih filmova smeštenih u ovu epohu. Umesto isključivo epskog orkestarskog zvuka, Sul je eksperimentalnom elektronskom muzikom distancirao prostor na drugu planetu⁴⁶, pošto na ovoj našoj, koliko je makar meni poznato, nisu postojala čudovišta čije odsečene glave mogu da se vide na trofejnom zidu glavog junaka. Što se tiče čovekolikih bića, taj paralelni univerzum ipak isto funkcioniše i zvuči kao naš. Foli efekti su prljavi po karakteru, oklop glavnog junaka škripi i puca, pun je rđe i prljavštine. Kada leći rane, publika može da čuje znake koji sugerišu na nehigijenske uslove u kojima lovac živi. Sve to treba da izazove gađenje i strah, kao i dizajnirani zvuci Glave i trola koje glavni junak lovi. U filmovima horor žanra napetost se, inače, pojačava odsustvom dijaloga; stoga *Lovac na glave* ne zvuči monotono, a detalji u zvuku su često ekstremno degutantni pa itekako drže pažnju.



The Head Hunter

⁴⁶ Niels Matthijs, „Jordan Downey on The Head Hunter“, *Onderhond*, 2019 <www.underhond.com/blog/jordan-downey-interview-head-hunter> (pristupljeno 18.7.2021).

Do sada pomenuti filmovi su uglavnom izbegavali zvuke životinja iz različitih razloga, ali postoji i primer filma *Štucanje*⁴⁷ koji ih stavlja u prvi plan, nekad i preterano. Priča prati ljudske i životinjske stanovnike jednog mađarskog sela u naizgled uobičajenom danu, sa vrlo malo dijaloga. Atmosfere (konačno) imaju ptice i druge životinje koje se mogu naći u evropskom selu – ovce, svinje, pčele, zrikavce, a nekada su u prvom planu konji, mačke, patke, ribe, zmije i zvuci koje ove životinje proizvode. Stoga atmosfere zvuče realistično, ali se to ne može reći za foli efekte. I laiku je jasno da su snimljeni u studiju – jer su prenaplašeni, ponekad i karikirani, što često stvara komičan efekat, ali drži pažnju. I samo štucanje starca, koje se može čuti od početka do kraja filma, je često asinhrono sa slikom. Ipak, zvuci sa izvrsnim mikrokosmičkim detaljima⁴⁸ koji prate krupne kadrove životinja, prikazuju selo iz potpuno drugačije perspektive i u velikoj meri su me inspirisali za stvaranje ovog doktorskog umetničkog projekta. Ovde životinje mnogo više „pričaju“ nego ljudi, pa se može reći da je njihov dijalog primaran, a da su malobrojne ljudske izgovorene reči zapravo zvučni efekti. Još jedna interesantna pojava koja mi je dala ideju za dokumentarni film jeste korišćenje zvučnih efekata i atmosfera u muzici odjavne špice. Na slici se vide samo bela slova na crnoj pozadini, ali se uz muziku čuje štucanje, blejanje ovaca, lavež pasa, groktanje svinja, kravlje zvono, insekti... na ovaj način je i muzika smeštena u ovaj seoski prostor, ona ne služi da izazove



Hukkle

⁴⁷ *Hukkle*, režija György Pálfi, 2002.

⁴⁸ Desson Thomson, „‘Hukkle’: A Mystery of Life“, *The Washington Post*, 2003
<www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/2003/12/05/hukkle-a-mystery-of-life/786c205b-57cc-4d12-8293-a18d651883fb/> (pristupljeno 19.7.2021).

emociju već da opiše ruralni ambijent. Sam režiser Đerđ Palfi je u jednom intervjuu izjavio da je želeo da napravi „mjuzikl bez muzike“ koji će se sastojati od „glasova, šumova i zvukova prirode“⁴⁹. Tamaš Zanzi je neke zvuke snimio na lokaciji, neke u studiju, a onda su Đerđ i on zajedno sa kompozitorima Šamu Grilusom i Bolaž Bornom paralelno radili komponovanje i montažu slike i zvuka. Ovo je neuobičajan proces postprodukcije koji sam na kraju i sam morao da primenim i koji je bio veoma težak za kratkometražni film, pa je zaista izuzetan poduhvat na ovaj način raditi na dugometražnom filmu koji traje 78 minuta.

Mnogi crtani filmovi nemaju dijalog kako bi deci bili lakši za razumevanje, pogotovo jer nemaju jezičku barijeru, ali su ovo uglavnom kratkometražna ostvarenja. Ipak, ima i primera fantastičnih dugometražnih savremenih nemih crtanih filmova, kao što su *Belvil randevu*⁵⁰ i *Crvena kornjača*⁵¹.

Francuski film *Belvil randevu* ima vrlo malo dijaloga, a i on je karikiran da zvuči kao „prigušen golubiji Francuski jezik“⁵². Takva stilizacija postoji i u zvučnim efektima, a često i u slici: crtani likovi imaju prenaplašene delove tela, mnoge zgrade izmišljenog grada Belvila zbog svog oblika ne bi mogle čvrsto da stoje na zemlji u stvarnom svetu, svi automobili podsećaju na *Citroën* modele, ali sa izmenama poput neshvatljivo dugačke haube ili točkova izuzetno malog prečnika. Muzika se čuje gotovo tokom celog filma i žanrovski odgovara periodu sredine XX veka, pošto je to epoha u koju je smeštena radnja. Njeno „raspoloženje“ se menja u zavisnosti od toga da li vidimo glavne protagoniste ili negativce; često je prave i sami likovi, udarajući u predmete u svojoj okolini, pri čemu zvučni efekti dobiju potpuno drugačiju tonalnu dimenziju. Tako, u jednoj sceni muzički instrumenti postanu usisivač, rešetka frižidera, dnevne novine i točak bicikla; u drugoj – tanjiri, šerpe i pribor za ručavanje. Upravo me je točak bicikla inspirisao da u svom dokumentarnom filmu napravim muziku od snimljenih zvučnih efekata, pošto sam snimio veliku kolekciju ovih dvotočkaša. Zanimljivo je zapažanje Sare Levin koja za manjak izgovorenih reči krivi svoje sunarodnike: „odsustvo dijaloga pomaže da se razbije jezička barijera koja bi u suprotnom slučaju možda otežala interpretaciju

⁴⁹ Anthony Kaufman, „György Pálfi’s ”Huckle“, the Hungarian Hiccup Heard Around the World“, *IndieWire* <www.indiewire.com/2003/11/gyrgy-plfis-huckle-the-hungarian-hiccup-heard-around-the-world-79309/> (pristupljeno 19.7.2021).

⁵⁰ *Les Triplettes De Belleville*, režija Sylvain Chomet, 2003.

⁵¹ *La Tortue Rouge*, režija Michael Dudok de Wit, 2016.

⁵² Gerald Peary, „Flim review : ”The Triplets of Belleville“ – A 21st Century Animation Classic“, *The Arts Fuse*, 2018 <www.artsfuse.org/173098/film-review-the-triplets-of-belleville-a-21st-century-animation-classic/> (pristupljeno 20.7.2021).

američkoj publici dok se bavi čitanjem teksta⁵³ – umesto gledanjem slike. Možda je upravo to bilo presudno da film bude nominovan za dva Oskara, u kategorijama za najbolji dugometražni animirani film i najbolju originalnu pesmu⁵⁴. Ipak, režiser Silvan Šome u jednom intervjuu kaže da dijalog u filmu ne postoji jer ga nema ni dok on crta likove i te crteže spaja u pokrete⁵⁵. „Takođe mislim da je animacija bez ograničenja izgovorenih reči jača. Ako morate sve da prilagodite rečima, svi pokreti su usmereni ka ustima. Bez toga ste slobodniji da stvorite pravu animaciju, da govorite kroz samu animaciju“. Šome se pri stvaranju *Belvil randevua* ugledao na velikane nemog filma, kao što su Čarli Čaplin, Baster Kiton i Žak Tati⁵⁶, koji su u periodu ranog nemog filma takođe koristili gestualnost i mimiku da vrlo uspešno prikažu emocije, a u znak zahvalnosti je u dve scene suptilno ubacio Čaplinov i Tatijev lik. *Belvil randevu* jeste savremen nemi film, ali je stilizovan tako da izgleda kao da je nastao u prethodnom veku.



Les Triplettes De Belleville

⁵³ Sara Levine, „Intertextual Rendez-Vous: Viewing The Triplets of Belleville from an American Perspective“, *Georgetown University*, 2013 <blogs.commonsgorgetown.edu/cctp-748-spring2013/2013/03/13/intertextual-rendez-vous-viewing-the-triplets-of-belleville-from-an-american-perspective/> (pristupljeno 20.7.2021).

⁵⁴ The 76th Academy Awards <www.oscars.org/oscars/ceremonies/2004> (pristupljeno 20.7.2021).

⁵⁵ Philippe Moins, „Sylvain Chomet’s ‘The Triplets of Belleville’“, *Animation World Network*, 2003 <www.awn.com/animationworld/sylvain-chomet-s-triplets-belleville> (pristupljeno 20.7.2021).

⁵⁶ Jonathan Curiel, „For caricaturist Chomet, creator of 'Triplets of Belleville', it's a long way from Disney“, *SFGATE*, 2003 <www.sfgate.com/entertainment/article/For-caricaturist-Chomet-creator-of-Triplets-of-2524759.php> (pristupljeno 20.7.2021).

Još jedan francuski film vredan pomena napravljen je u koprodukciji sa japanskim studiom „Ghibli” i takođe je bio nominovan za Oskara za najbolji dugometražni animirani film⁵⁷ – *Crvena kornjača*. Film nema nijednu izgovorenu reč, već samo nekoliko glasovnih ekspresija. Atmosfere i zvučni efekti su veoma realistični, kao da se radi o igranom a ne crtanom filmu, jer se vodilo računa o „kvalitetu tišine“⁵⁸. Nema stilizacije ni karikiranja, a foli efekti su nesvakidašnje detaljni za crtani film. Čak je snimljeno i disanje glumaca kako bi se nacrtani likovi oživali – kada već ne razgovaraju.



La Tortue Rouge

O zvučnim detaljima i muzici se mislilo još pri izradi scenarija, koji i bez dijaloga ima čak 40 strana teksta⁵⁹. Režiser filma Mihael Dudok de Wit je u jednom intervjuu izjavio da je prvobitna ideja bila da *Crvena kornjača* bude dijaloški film, ali su vremenom sve više rečenica izbacivali iz scenarija i na kraju odlučili da izostave sve⁶⁰. Film zbog toga može izgledati spor i nezanimljiv gledaocima koji su navikli na stalnu akciju, ali ko ga s pažnjom pogleda – shvatiće da je ovo jedna divna životna priča prikazana na lagan, gotovo meditirajući način sa muzikom koja opušta i emotivnom porukom koja nikoga neće ostaviti ravnodušnim. Tišina govori više

⁵⁷ The 89th Academy Awards <www.oscars.org/oscars/ceremonies/2017> (pristupljeno 21.7.2021).

⁵⁸ Dan Sarto, „Michaël Dudok de Wit Talks ‘The Red Turtle’ and Partnership with Studio Ghibli“, *Animation World Network*, 2017 <www.awn.com/animationworld/micha-l-dudok-de-wit-talks-red-turtle-and-partnership-studio-ghibli> (pristupljeno 21.7.2021).

⁵⁹ Michaël Dudok De Wit, „The Red Turtle - Original Story and Screenplay“, *Scriptslug*, 2016 <www.scriptslug.com/assets/uploads/scripts/the-red-turtle-2016.pdf> (pristupljeno 21.7.2021).

⁶⁰ Carlos Aguilar, „The Red Turtle Director Michaël Dudok de Wit on Silent Metaphors, Charming Flaws and Takahata’s Influence“, *Filmmaker Magazine*, 2016 <www.filmmakermagazine.com/100613-the-red-turtle-director-michael-dudok-de-wit-on-silent-metaphors-charming-flaws-and-takahatas-influence/> (pristupljeno 21.7.2021).

od reči, pokreti tela i lica jasno prenose ideju kreativnog tima i kod publike izazivaju jake emocije, što je uostalom karakteristično za crtane filmove „Ghibli“ produkcije. Pored zvučne tišine, de Wit se trudio da animacijom postigne i vizuelnu tišinu, kako bi stvorio bezvremenost - kvalitet trenutka. „Teško mi je da ga precizno opišem, ali to je veoma miran momenat, ne zato što se ništa ne dešava, već zato što šta god da se desilo ranije i šta god da se desi sledeće nije važno. Mi smo samo ovde, sada“.⁶¹ Odsustvo dijaloga je omogućilo da se stvori univerzalni glavni lik s kojim bi mogli da se poistovete stanovnici celog sveta. Pošto on ne govori, „ne znamo iz koje kulture potiče, iz koje države, iz kog veka, kakav je njegov društveni položaj“⁶².

Za kraj sam ostavio *Ovčica Šone film*⁶³ koji je rađen kadar-po-kadar tehnikom⁶⁴, a likovi su napravljeni od plastelina. Nesumnjivo, ovo je od svih prethodno pomenutih bio najkomplikovaniji film za stvaranje. Dnevno je dvadeset animatora uspevalo da snimi dve sekunde filma⁶⁵, a svakako je bio izazov uz sve to izostaviti dijalog. *Ovčica Šone* se kao lik prvi put pojavio u filmu *Za dlaku*⁶⁶ serijala *Voles i Gromit*, kasnije dobio svoju kratkometražnu televizijsku seriju *Ovčica Šone*⁶⁷ i, konačno, dugometražni film 2015. godine. Iako film nema dijalog, životinje se oglašavaju svojim blejanjem, lajanjem, kukurikanjem, groktanjem, ali i implicitnim govorom⁶⁸ koji koriste i ljudski likovi. Taj univerzalni jezik razumeju i deca i odrasli bez obzira na svoj maternji. Režiser Mark Barton je u jednom intervjuu izjavio da je stvaraoce filma odsustvo dijaloga „učinilo disciplinovanijim u pričanju priče [...] Znali smo da moramo da stvorimo priču koja je dovoljno interesantna vizuelno, ali dovoljno kompleksna da se publika ne smori. Nateralo nas je da budemo marljiviji“⁶⁹. Iza svakog lika je bio glumac, ali mu je podario samo implicitan govor: „Uglavnom bismo (glumcima) objasnili ideju o emociji [...] i samo bismo im rekli 'izgovori'. Potom 'uradi to ponovo bez reči'. Neverbalna

⁶¹ Fiona Williams, „Michaël Dudok de Wit talks 'Red Turtle', and being backed by Studio Ghibli“, *Special Broadcasting Service*, 2016 <www.sbs.com.au/movies/article/2016/09/18/michael-dudok-de-wit-talks-red-turtle-and-being-backed-studio-ghibli> (pristupljeno 21.7.2021).

⁶² Matt Grobar, „'The Red Turtle' Director Michaël Dudok De Wit On Researching Animals And His Abiding Love Of 2D Animation“, *Deadline*, 2016 <www.deadline.com/2016/11/the-red-turtle-michael-dudok-de-wit-studio-ghibli-sony-pictures-classics-oscar-interview-1201855426/> (pristupljeno 21.7.2021).

⁶³ *Shaun The Sheep Movie*, režija Mark Burton i Richard Starzak, 2015.

⁶⁴ Susannah Shaw, *Stop Motion, Craft Skills for Model Animation* (Waltham: Focal Press), 2004, 1.

⁶⁵ Wim Van den Broeck, „Assistant Editor Tom Daggart Keeps the Stop-Motion Comedy Flowing on 'Shaun the Sheep Movie'“, *Avid Blogs*, 2015 <www.avidblogs.com/tom-daggart-assistant-editor-on-shaun-the-sheep-movie/> (pristupljeno 22.7.2021).

⁶⁶ *A Close Shave*, režija Nick Park, 1995.

⁶⁷ *Shaun The Sheep*, autori David Fine, Alison Snowden i Richard Starzak, 2007-2020.

⁶⁸ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 17.

⁶⁹ Luke Owen, „Interview: Mark Burton and Richard Starzack talk Shaun the Sheep Movie“, *Flickering Myth*, 2015 <www.flickeringmyth.com/2015/02/interview-mark-burton-and-richard-starzack-talk-shaun-the-sheep-movie/> (pristupljeno 22.7.2021).

komunikacija je često mnogo snažnija nego izgovaranje reči⁷⁰. Životinje takođe koriste implicitan govor koji je u isto vreme i personifikovan⁷¹, što je vrlo neobično i izazovno s obzirom na to da se često oglašavaju i na svoj tradicionalni, životinjski način. Muzika, s druge strane, ima vokale na engleskom jeziku, ali i instrumentalne numere koje je komponovao Ilan Eškeri. Teme se menjaju u zavisnosti da li se glavni likovi nalaze na selu ili u gradu, kao i kada se pojavi negativac Tremper. Zvučni efekti su često preuveličani i karikirani, kako bi bili komični, ali se i to radilo sa merom. U poređenju sa *Crvenom kornjačom*, *Ovčica Šone film* je dinamičniji, sa više akcije, bezbroj komičnih scena i referenci iz drugih filmova i popularne kulture; sve to zajedno oduševljava publiku i drži joj pažnju tako da i ne primeti da dijalog ne postoji.



Shaun The Sheep Movie

⁷⁰ Simon Brew, „Richard Starzak & Mark Burton interview : Shaun The Sheep“, *Den Of Geek*, 2015 <www.denofgeek.com/movies/richard-starzak-mark-burton-interview-shaun-the-sheep/> (pristupljeno 22.7.2021).

⁷¹ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 16.

DIZAJN ZVUKA SAVREMENOG NEMOG FILMA

Nakon detaljne analize reprezentativnih savremenih nemih filmova, postavio sam sebi pitanje – kako, zapravo, treba da zvuči savremeni nemi film? Kako današnju publiku – koja je navikla na obilan dijalog – naterati da uopšte reši da pogleda nemi film, a potom joj i tokom gledanja održati pažnju? Kako da savremen nemi film ne bude monoton, dosadan; kako da se neverbalnim zvukom prenese sve što inače prezentuju izgovorene reči? Nakon gledanja filmova pomenutih u prethodnom poglavlju, nakon čitanja mnogih recenzija i intervjuova sa članovima filmskih ekipa koji su ih stvarali i proučavanjem literature – došao sam do zaključaka koji su mi pomogli (a nadam se da će moći da pomognu i budućim filmskim stvaraocima) da svoje neme filmove učine auditivno i sveukupno zanimljivim.

O dizajnu zvuka savremenog nemog filma mora ozbiljno da se misli i pre pisanja scenarija. Dok je film u fazi ideje treba se opredeliti za neverbalni zvuk i na osnovu toga misliti o svim drugim segmentima. Scenario mora da sadrži sve moguće detalje o dizajnu zvuka jer sada on menja reči; režija mora da iz glumaca izvuče emocije koje više vidimo nego što ih čujemo, njihove facijalne ekspresije i gestikulacija moraju biti naglašeni; rasveta mora da bude takva da se jasno vide svi predmeti koji će se u nekom kadru čuti; kostim mora da sadrži detalje koji publiku na prvi pogled povezuju sa određenim zvukom, kako bi moglo da se razazna ko je ko od likova, a zvuk treba da bude pre svega dobro snimljen, kako bi postprodukciji ostavio više mogućnosti. Što se tiče dizajna zvuka, treba voditi računa o žanru, epohi, stilizaciji. Horror filmovi imaju određene klišeje koji su najviše vezani za filmsku tišinu, u animiranim filmovima su zvučni efekti često karikirani ili metaforični⁷², a vesterni i istorijski filmovi imaju stari recept za filmsku muziku. U zavisnosti od toga koja je epoha predstavljena na filmu, zna se šta sme da se čuje a šta ne, ili kako nešto zvuči danas, kako je zvučalo u prošlosti, a kako bi moglo da zvuči u budućnosti. Imajući u vidu da su prethodno pomenuti zvučni efekti, atmosfere i muzika u dijaloškim filmovima uglavnom u drugom planu, sada (kada su u nemom filmu u prvom planu) moraju da zvuče bliže, jasnije, zanimljivije i složenije. Svojim karakterom upravo treba da nadomeste odsustvo dijaloga. Kada je stilizacija u pitanju, recimo u filmu *Nakon apokalipse*, zvuk zasigurno nije sniman lošim i neprofesionalnim uređajima, već je u postprodukciji namenski degradiran, kako bi odgovarao stilizaciji slike.

⁷² Robin Beauchamp, *Designing Sound for Animation* (Waltham: Focal Press), 2005, 21.

Isto tako naučno-fantastični filmovi često idu u drugu krajnost, pa se u zvuku čuju detalji koje inače ne bismo mogli da čujemo u stvarnosti.

Najteža je, svakako, dramaturgija zvuka. Kada je Bil Nikols u sklopu nastave pustio čuveni nemi dokumentarni film *Čovek s kamerom*⁷³, koji originalno nema nikakav zvuk, neki studenti u publici su zaspali⁷⁴. Međutim, kada im je potom pustio verziju sa muzikom koju je vek kasnije komponovao Eloy Orkestar, raspoloženje gledalaca se drastično promenilo. Nakon toga je shvatio da je „muzika deo srca i duše filma“⁷⁵. U vreme ranog nemog filma, muzika se često svirala tokom snimanja filma kako bi se pokreti glumaca uskladili sa ritmom, a zatim bi u bioskopu publika čula živo izvođenje te iste muzike kako bi se uspostavio željeni sinhronitet⁷⁶ – samim tim i željeni dramaturški efekat. Dakle, veoma je bitno kako muzika zvuči, ne samo melodija već i boja tonova. Muzika treba da pojača doživljaj i da ritmom adekvatno isprati radnju scene. Dobro plasirana muzika pojačava emocije, bilo da je to strah (*Lovac na glave*), tuga (*Sve je izgubljeno*) ili sreća (*Ovčica Šone film*).

Zvučni efekti na filmu služe da dopunjuju stvarnost, naglašavaju stvarnost, zamenjuju stvarnost ili stvaraju stvarnost⁷⁷. U savremenom nemom filmu često menjaju perspektivu slušanja, i time zvuče bliže i veće nego inače, sa detaljima koji se u realnom svetu ne čuju. Pošto nema dijaloga, zvučni efekti moraju da zvuče zanimljivo, da se ne ponavljaju često i da svaki put pokažu nešto novo. Svojim karakterom prate narav lika, kostim, epohu ili vrstu (čovek/ovca/čudovište).

Atmosfera savremenog nemog filma moraju biti bogate, ali ne prenatrpene kako ne bi odvlačile pažnju. Teško je snimiti čistu atmosferu. „Glavni problem pri snimanju ambijenta jeste činjenica da postoji veoma mala ili nikakva kontrola okruženja“.⁷⁸ Zbog toga se atmosfere stvaraju iz više slojeva različitih zvukova koji zajedno čine jednu složenu atmosferu nekog prostora. Međutim, u prethodnom poglavlju je bilo primera gde su u atmosferama zbog priče morali da budu odstranjeni neki elementi, poput savremene mehanizacije ili ptica.

Zvuk, dakle, mora da zainteresuje gledaoce u tom smislu da film mnogo više slušaju nego što ga gledaju. Stalne promene imaju za cilj da publici drže pažnju ali i da zaintrigiraju njihovu radoznalost za to šta će se u priči sledeće dogoditi. Danas je dinamički opseg mnogo

⁷³ *Čelovek s kino-apparatom*, režija Dziga Vertov, 1929.

⁷⁴ Holly Rogers, *Music and Sound in Documentary Film* (Milton Park: Routledge), 2015, 9.

⁷⁵ Isto, 11.

⁷⁶ Emilio Audissino, *Film/Music Analysis* (London: Palgrave Macmillan), 2017, 61.

⁷⁷ Vanessa Theme Ament, *The Foley Grail* (Waltham: Focal Press), 2009, 27.

⁷⁸ Ric Viers, *The Sound Effects Bible* (Burbank: Michael Wiese Productions), 2008, 198.

veći nego u doba ranog nemog filma⁷⁹, pa se razlike u dinamici koriste da naglase veličinu oluje u odnosu na mirnu vodu okeana u filmu *Sve je izgubljeno* ili veličinu vatrometa u odnosu na bacanje kockice za *Monopol* na tepih u filmu *Tiho mesto*. Veći je i frekvencijski opseg i složenije spektralno procesovanje⁸⁰, pa tako možemo razlikovati perspektive slušanja kada se stavimo u poziciju mornara kada je pod vodom u *Sve je izgubljeno* ili devojčice koja nosi kohlearni implant u *Tihom mestu*.

⁷⁹ Kathryn Kalinak, *Sound: Dialogue, Music, and Effects* (New Brunswick: Rutgers University Press), 2015, 130.

⁸⁰ Miomir Mijić, *Audio sistemi* (Beograd: Akademska Misao), 2011, 321.

PRETHODNI RADOVI

U 2018. godini, tokom slušanja druge godine doktorskih studija, imao sam priliku da radim na dva kratka nema igrana filma, *Izgubljeno kraljevstvo: Bleda princeza*⁸¹ i *Osmi dan*⁸² koji su me nedvosmisleno usmerili ka dizajnu zvuka nemog filma, kao temi dokorskog umetničkog projekta. Za oba filma sam radio dizajn zvuka, miks i foli efekte, ali nisam snimao zvuk na lokaciji kada je snimana i slika.

Po prvom dogovoru, za snimanje filma *Izgubljeno kraljevstvo: Bleda princeza* trebalo je snimati zvuk na lokaciji, ali se moji slobodni dani nisu poklapali sa ostatkom ekipe, a režiser – producent filma nije želeo drugog snimatelja zvuka. Ipak, analizom scenarija došli smo do neuobičajenog kompromisa. Na sastanku u toku pripreme za snimanje opisana mi je ideja i naglašeno da u filmu neće biti dijaloga, ali sam ipak insistirao da snimam zvuk na lokaciji zbog atmosfera, zvukova koje glumci prave pokretima, samog ambijenta i tišine za koju sam pretpostavio da postoji na samoj lokaciji, jer je bilo planirano da se snimanje obavi u selu Petruša na istoku Srbije. Selo se nalazi veoma blizu granice Srbije i Bugarske, između Zaječara i Knjaževca, a put koji prolazi kroz Petrušu vodi samo do još jednog sela, Novog Korita, pa je saobraćaj veoma redak. Ovo je bilo veoma bitno jer je radnja filma smeštena u sredinu XX veka, kada saobraćaj ni na magistralnim putevima nije bio gust. Međutim, kako nismo mogli da usaglasimo slobodne datume (već je bilo planirano da režiser i direktor fotografije običu lokaciju pre početka snimanja), pošao sam sa njima i poneo svu neophodnu opremu za snimanje zvuka kako bih na licu mesta mogao da snimim neophodne atmosfere i neke specifične zvučne efekte: staru planinsku kuću sa drvenim podom koji škripi tokom koračanja, atmosfere soba u kući koje ne sadrže nikakve zvuke moderne tehnike, dvorište u kome nema zvuka saobraćaja, samo cvrkut ptica i lišće stabala jabuka i šljiva, mehanizam drvenog bunara i bravu stare kapije na ulazu u dvorište. Tako su svi neophodni zvuci bili snimljeni pre slike, a kasnije montirani u postprodukciji zvuka. Režiser je bio oduševljen jer je na taj način mogao tokom snimanja slike naglas da daje savete glumcima i da slobodno komunicira sa svim drugim članovima ekipe. Zaključanu sliku sam dobio bez ikakvog zvuka dva meseca kasnije. Za dizajn zvuka korišćeni su zvuci snimljeni na lokaciji pre snimanja slike, naknadno snimljeni i arhivski zvuci. Analizom scenarija nastala je generalna ideja o dizajnu zvuka ovog kratkog filma. Pošto se radi

⁸¹ *Kingdom Lost: Pale Princess*, režija Nefen Rufio, 2018.

⁸² *EIGHTDA Y*, režija Jasmin Pivić, 2018.

o epohi, o sredini XX veka u zabačenom selu, nigde nije smela da se čuje moderna mehanizacija ili tehnički uređaji. Svi zvuci trebalo je da zvuče arhaično, zastarelo, „prljavo“. Atmosfera dvorišta snimljena na samoj lokaciji i u XXI veku zvuči odgovarajuće, ali je bio izazov snimiti atmosferu grmljavine, za scenu ubistva i samoubistva. Ona takođe nije smela da sadrži moderne zvuke, ali ni kišu, jer je nema u slici, pa je bilo veoma teško za kratko vreme naći pogodan trenutak i mesto za snimanje. Odsustvo dijaloga moralo je biti nadomešćeno zvukom koji ne sme da bude monoton, a kompozitor nije mogao da počne sa stvaranjem muzike – dok nije čuo ostale zvuke u filmu. Zbog toga su i dizajn zvuka i miks morali da budu urađeni dva puta. Jedna scena sadrži samo muziku i tu se jedino vidi da glumci pričaju, mada se njihov dijalog ne čuje. Kako bi se izbegla monotonija, atmosfere su morale da sadrže mnoge elemente koji se ne vide, ali mogu da se čuju u takvom ambijentu. Prolazak pčele, detlić i još neki sitni detalji u zvuku treba da dočaraju tišinu, zvuke koji su u današnje vreme maskirani bukom. Takvi zvuci se u klasičnom dizajnu zvuka često izbegavaju kako ne bi uticali na razumljivost govora, ali je ovde njegovo odsustvo bila odlična prilika da se verno prikaže netaknuta priroda. Pomenuta grmljavina treba da dočara bol i bes prevarenog muža, ali i da naglasi odlučujući pucanj iz puške, kada se cepaju ljubav, poverenje – i životi.



Kingdom Lost: Pale Princess

Početak rada na filmu *Osmi dan* usledio je odmah nakon završetka rada na filmu *Izgubljeno kraljevstvo: Bleda princeza*. *Osmi dan* takođe nema dijalog, niti je bilo kakav zvuk sniman na lokaciji kada i slika. Režiser Jasmin Pivić zapravo nije sa sigurnošću znao kakav dizajn zvuka mu je potreban, pa sam imao potpuno odrešene ruke. To je, ipak, na kraju uzrokovalo mnogo više rada, više potpuno različitih verzija zvuka – a finalni dizajn zvuka

uopšte nije onakav kakav sam želeo da bude. Baš zbog te režiserove neodlučnosti film je ostao na osakaćenju zvučnoj verziji i bez kompletno komponovane muzike. Scenario nije postojao i sa filmom sam se prvi put susreo kada je slika već bila izmontirana i zaključana. Priča prati beskućnika i njegovog psa koji na mostu svakog dana posmatraju prolaznike. Pored njih iz dana u dan prolaze isti ljudi, isto se ponašaju, ponavljaju se njihovi rituali, s razlikom da je slika usporena, ali svakog dana sve brža i brža. Šestog dana slika prvi put nije usporena, a sedmog je ubrzana. Osmog dana glavni likovi su nestali, a brzina je ponovo normalna. Ovakva stilizacija treba da pokaže prolaznost života svake osobe. U dečjem uzrastu, čoveku vreme sporo teče; što je stariji, prolazi sve brže i brže. Nakon smrti, drugi životi idu svojim tokom, nastavljaju svoj put kao da se nečiji nestanak nije ni dogodio.



EIGHTDAY

Tokom čitavog filma, kada su u kadru glavni likovi, brzina vremena se ne menja, promene postoje samo kada se vide drugi likovi, prolaznici. Zbog toga se promenom svakog kadra menja i zvuk. Usled te činjenice, ali i zbog magle i sivila koji su u svakoj sceni, atmosfera je morala da bude neutralna, bez ikakvih jasno definisanih elemenata. Huk urbanog naselja sa zvucima saobraćaja i vetra u daljini ne menja se tokom svih osam dana, ali se taj monoton atmosferski zvuk uklapa i u realne i usporene, odnosno ubrzane kadrove. Ideja ja bila da se usporeni kadrovi ozvuče promenom visine zvuka i veštačkom reverberacijom. Kako dani teku i vreme se ubrzava, tako se i visina menja, raste, reverberacija se smanjuje i tako do šestog dana, kada je zvuk realističan; sedmog dana visina zvučnih efekata ponovo se povećava i ubrzava tempo. Na kraju, režiser je želeo da prvih pet dana bude bez ikakvih zvučnih efekata, osim kada su u kadru glavni likovi, što smatram da je greška. Takođe je izbačena i sva komponovana muzika, osim u uvodnoj i odjavnoj špici, iako mislim da je muzika mogla samo da poboljša predstavu o prikazanom vremenu. Svi zvučni efekti su snimljeni nakon snimanja

slike, u foli studiju i na raznim lokacijama pod vedrim nebom. Najveći izazov je bio snimiti psa, nadražiti ga tako da cvili i laje kao pas sa slike – a imati čist snimak, bez parazitnih zvukova.

Takođe sam kao supervizor zvuka radio na crtanim serijama *Anima Automobili*⁸³, *Mali Kamioni*⁸⁴ i *Mali Grad*⁸⁵, ali ovde dizajn zvuka nije imao neku umetničku vrednost pošto su crtani filmovi namenjeni predškolskoj deci, pa je bilo bitno ozvučiti sve što je nacrtano. Sve epizode se sastoje od isključivo neverbalnog zvuka, kako bi mališani iz celog sveta mogli da ih prate bez obzira na to kojim jezikom govore.

Rad na filmovima *Izgubljeno kraljevstvo: Bleda princeza* i *Osmi dan*, ali i utisak koji su na mene ostavili filmovi *Sve je izgubljeno*, *Tiho mesto*, *Lovac na glave*, *Nakon apokalipse*, *Štucanje*, *Ovčica Šone film*, *Crvena kornjača* i *Belvil randevu*, često su mi se vraćali u misli kao izazov da sam stvorim neko filmsko delo bez dijaloga. Doktorski umetnički projekat je bio odlična prilika da snimim savremen nemi film. Za temu sam izabrao kolekcionare jer mi je ta oblast takođe bliska – sebe smatram kolekcionarom stare audio-tehnike pošto posedujem više desetina radio-aparata, gramofona i magnetofona starih i više od 80 godina.

⁸³*AnimaCars*, režija Cyprien Susse, 2018-2019.

⁸⁴*Tiny Trucks*, režija Charles Courcier i Edouard Desmettre, 2016-2018.

⁸⁵*Tiny Town*, režija Charles Courcier, 2018-2019.

PRIPREMA ZA SNIMANJE

Prethodno pomenuti filmovi imaju veoma malo dijaloga, neki nemaju nijednu izgovorenu reč, a prate sve savremene filmske postulate. Veoma je teško današnjoj publici održati pažnju nedijaloškim filmom, što predstavlja izazov i za scenariste i za režisere i za dizajnere zvuka. Ideja da snimim nemi dokumentarni film o kolekcionarima neobičnih predmeta i njihovim kolekcijama nastala je nakon čestih obilazaka ljubitelja starina radi razmene ili kupovine stare audio-tehnike, ali i tokom gledanja epizoda televizijskih dokumentarnih emisija *Kvadratura kruga*⁸⁶, *Zvezde zalagaonice*⁸⁷ i *Odlična velika priča*⁸⁸. Smatrao sam da bi razni zanimljivi predmeti koji čine kolekcije razbili monotoniju prouzrokovanu nedostatkom dijaloga, a zvuci koje ti predmeti proizvode prikazali kolekcionarstvo u nekoj novoj dimenziji. Samim tim nije moguće svakog kolekcionara svrstati u ovakav film, pošto neke kolekcije nemaju zvuke – filatelija, numizmatika, kolekcije razglednica, fotografija, značaka, salveta, sve su to poznati kolekcionarski predmeti, ali nezanimljivi za nemi dokumentarni film. Usledio je istraživački rad na internetu, u muzejima i po televizijskim arhivama, kao i preporuke drugih kolekcionara. Plan je bio sastaviti spisak kolekcionara i njihovih kolekcija koje odgovaraju temi filma, naći brojeve telefona za kontaktiranje, utvrditi da li su ti kolekcionari zainteresovani za učestvovanje u projektu, dogovoriti termine snimanja filma, okupiti ekipu za terensko snimanje i postprodukciju slike, izraditi plan snimanja, obići sve lokacije i nakon toga krenuti u realizaciju – snimanje filma, a potom i montažu slike i zvuka, kolor korekciju, dizajn zvuka i miks. Bilo je teško doći do svih kontakata, za neke nikad nisam uspeo da nađem broj telefona ili imejl adresu, a, naravno, nisu ni svi pristali da učestvuju u snimanju. Pošto živim u Kragujevcu, plan je bio da se počne sa lokalnim snimanjima, jer je to dostupno gotovo svakodnevno, pa usled greške imamo priliku da brzo i lako ponovimo snimanje. Greške treba svesti na minimum na lokacijama van grada, pošto do nekih kolekcionara treba preći više stotina kilometara. Zato su lokalna snimanja bila i neka vrsta vežbe za ono što sledi van grada, jer je planirano da se u Kragujevcu snimi samo četvrtina materijala.

⁸⁶ *Kvadratura Kruga*, autor Branko Stanković, 2002. -

⁸⁷ *Pawn Stars*, autori Rick Harrison, Richard Harrison, Corey Harrison i Austin Harrison, 2009. -

⁸⁸ *Great Big Story*, autori Andrew Morse i Chris Berend, 2015. -

Od opreme za snimanje zvuka u početku sam koristio pozajmljen višekanalni snimač *Zoom F8*, a kasnije sebi kupio snimač *SoundDevices MixPre 6 II* što mi je omogućilo da snimam u bitnoj reči veličine 32 bita, a ne 24 bita koliko je najviše mogao da snima model *Zoom F8*, i time povećao raspoloživi dinamički opseg sa 144.5 dB na 1528 dB⁸⁹. Naravno, u praksi nije moguće dostići navedeni dinamički opseg, ali snimač zbog toga ne zahteva podešavanje ulaznog nivoa mikrofona. To znači da ne postoji strah da zbog previsokog ulaznog nivoa dođe do klipovanja⁹⁰ i distorzije, niti da se zbog preniskog ulaznog nivoa pojavi šum kada se u postprodukciji pojača nivo u fazi miksa. Jedino dinamičko ograničenje zapravo daje mikrofona, a s obzirom na to da sam koristio model *Rode NTG1* koji ima dinamički opseg od 139 dB – nisam morao da brinem da će doći do klipovanja i distorzije. Pokazalo se da je ova kombinacija idealna za snimanje zvučnih efekata, ali sam za snimanje kolekcije muzičkih instrumenata, pored prethodno pomenutog, koristio i drugi model mikrofona, *Shure KSM 137 SL*, namenjenog upravo za snimanje akustičkih muzičkih instrumenata, zbog čega je razlika u boji zvuka bila očigledna. *Shure KSM 137 SL* zvuku je dao posebnu toplinu neophodnu da naglasi kontrast između artikulisanih tonova koje proizvode akustički muzički instrumenti i sirovih zvukova koji nastaju mehaničkim ili električnim putem kod ostalih kolekcionarskih predmeta. Oba mikrofona imaju kardioidnu karakteristiku usmerenosti, što je bilo veoma značajno pri snimanju u bučnom okruženju⁹¹.

⁸⁹ Miomir Mijić, *Audio sistemi* (Beograd: Akademska Misao), 2011, 281.

⁹⁰ Ian Sinclair, *Audio and Hi-Fi Handbook* (London: Newnes), 1989, 9.

⁹¹ Ljubinko Gordić i Zdravko Maljković, *Stereofonija: Teorija i praksa* (Beograd: RTS Izdavaštvo), 2017, 25.

SNIMANJE

Za prvi dan snimanja odabrali smo svoju kolekciju stare audio-tehnike. Pošto nismo bili ograničeni vremenom, iskoristili smo ovo snimanje i za testiranje opreme, razmenu mišljenja i ideja između mene i snimatelja slike, i pravljenje plana za buduća snimanja. Naravno, neki od kadrova snimljenih tog dana završili su i u finalnoj verziji filma, iako smo se još jednom vraćali na ovu lokaciju.



Klapa prvog snimljenog kadra



Kolekcija stare audio-tehnike

Test snimanje je proteklo uspješno, pa sam ubrzo ugovorio i naredno, takođe u Kragujevcu, kod prijatelja Kristijana Klačara koji ima kolekciju od više stotina gramofonskih ploča. Pošto se godinama znamo i viđamo vrlo često, lako smo se dogovorili za termin snimanja; on je bio moj prvi saradnik, dok sam još pronalazio kontakte. Kristijan radi kao disk džokej, pa mu je veliki deo te kolekcije radna oprema; zato smo za snimanje želeli da prikazemo svu tehniku koju koristi za vreme klupskih nastupa. Zvuci njegove kolekcije, pored samih muzičkih numera koje se nalaze na nosačima zvuka, jesu i pucketanja koja proizvode gramofonske ploče, povezivanje miksete i gramofona, šuškanje omota i razni tasteri, regleri, potencijometri i preklopnici. Mirna lokacija na kojoj se nalazi Kristijanova kuća nam je omogućila bezbrižno snimanje, pošto su svi zvuci ove kolekcije izuzetno tihi i delikatni.



Kolekcija gramofonskih ploča

Sledeća lokacija je bio atelje Marka Stamatovića, profesionalnog umetničkog fotografa, takođe u Kragujevcu. Nekoliko godina ranije u njegovom ateljeu sam zapazio kolekciju starih foto-aparata. Oko snimanja smo se lako dogovorili, a tom prilikom saznao sam da Marko ima još jednu, novu kolekciju. Sa prijateljima je napravio udruženje i osnovao Muzej bicikala i pop kulture „20 cola“, pa su upravo u periodu snimanja ovog filma pripremali eksponate za otvaranje muzeja. Proces restauracije starih dvotočkaša mi je zvučno bio veoma interesantan, pa smo prvi dan snimanja kod Marka zabeležili proces čišćenja, šmirglanja i farbanja delova bicikala. Pošto se većina ovih procesa odvija napolju, u dvorištu kuće, a Markov otac se bavi golubarstvom, u nekim trenucima smo imali veliki problem sa bukom koju ptice prave. Ipak, nismo odustali jer smatram da su i ti golubovi na neki način vid kolekcionarstva, a i bilo je vrlo malo tih zvukova koje je donekle maskirao golubiji poj. Prvog dana snimanja zabeležen je proces rasklapanja, šmirglanja, farbanja, peskarenja i sklapanja bicikala, a drugog dana smo snimali bicikle koji su već sastavljeni. Jedan od modela je napravljen da liči na automobil iz filma *Isterivači duhova*⁹² i u njega su ugrađene razne sirene, čak postoji i mogućnost reprodukovanja muzike iz filma. Markova druga kolekcija broji više stotina mehaničkih foto-aparata i kamera, a svaki model ima specifične zvuke koji nastaju prilikom stavljanja filma, navijanja, okidanja i drugih procesa pravljenja fotografija. Zanimljivo je da modeli koji su se proizvodili u socijalističkim državama zvuče mnogo bučnije i robusnije od modela koji potiču iz kapitalističkih zemalja i ta raznolikost je bila vrlo korisna za kontrast u zvuku dokumentarnog filma.



Kolekcija starih bicikala

⁹² *Ghostbusters*, režija Ivan Reitman, 1984.



Restauracija bicikala

Treća lokacija je bila Muzička škola „Dr Miloje Milojević“ u Kragujevcu, gde smo snimali kolekciju muzičkih instrumenata Dejana Čekanovića. Smatrao sam da je svečana sala škole bolja lokacija za snimanje od Dejanovog stana, zbog bolje akustike, manje buke ali i lepšeg ambijenta. Pošto smo obojica zaposleni u toj školi, kolege su nam ustupile termin od nastave za snimanje, ali nam je donekle smetao zvuk muzičkih instrumenata iz okolnih učionica. Zbog toga smo snimanje podelili u dva dana i neke kadrove ponovili, kako bismo u postprodukciji odredili koji je zvuk čistiji i pogodniji za montažu.



Kolekcija muzičkih instrumenata

Postavio sam više instrumentalnih kondenzatorskih mikrofona za snimanje iz različitih pozicija. Nisu samo karakteristični zvuci koje proizvode muzički instrumenti bili interesantni za film – tu je i proces raspakivanja, zagrevanja drveta i štimovanja instrumenata. Ovakav, artikulisan zvuk je dobrodošao kao kontrast zvucima svih ostalih kolekcija, koji nastaju mehanički, kako bi pokazao da zvuci predmeta nečije kolekcije ne moraju uvek da budu naporni za slušanje, već, naprotiv, izuzetno prijatni.

Samo par dana kasnije svet je zahvatila pandemija virusa Covid-19, pa je snimanje odloženo do daljnjeg. Nakon tri meseca je nastavljeno snimanjem kolekcije Aleksandra Kopunovića koja broji preko 5000 igračaka iz kinder jaja. Igračke je kupovao širom sveta, neke preko interneta, a neke na putovanjima po evropskim državama. Mnoge figure se kreću, pomeraju, prevrću ili reprodukuju neki zvuk, pa je i ova kolekcija bila pogodna za snimanje filma. Igračke su različitih veličina, neke mnogo veće od onih na koje smo navikli na ovim prostorima, jer se u Srbiji prodaje samo jedna veličina kinder jaja (a samim tim i igračaka koje se kriju ispod čokolade). Najveći deo kolekcije je uredno raspoređen u staklenoj vitrini pa je bilo lako doći do igračaka koje zanimljivo zvuče; ali bili su interesantni i zvuci potrage za ostalim, nepoređanim igračkama po drugim ormanima u prostoriji. Neke igračke rade na baterije, neke na navijanje, a ima i igračaka sa posebnim mehanizmima rada, gde se ručnim pokretima dolazi do zabave koja, na sreću, nije nečujna.



Kolekcija igračaka iz Kinder jaja

Drugi dan snimanja moje kolekcije stare audio-tehnike bio je godinu dana nakon test snimanja. Kolekcija je porasla za tridesetak novih modela, a pored snimanja zvuka mehaničkih delova radio-aparata, gramofona i magnetofona, snimljen je i zvuk traženja amplitudno moduliranih stanica, kao i restauracija jednog britanskog modela radio-aparata – šmirglanje stare farbe, potom lakiranje i vraćanje skale, vakuumskih cevi, kapica za potenciometre i ostalih delova. Nisam želeo da moja kolekcija bude previše zastupljena u filmu, već da drugi učesnici imaju više prostora; moja audio-tehnika je više prisutna kao diskretan detalj koji pokazuje da i autor ima kolekcionarsku strast.



Kolekcija stare audio-tehnike

Nekoliko dana kasnije usledio je put u Pančevo, gde su se snimale dve kolekcije, starovremenskih motocikala u istoimenom muzeju Dragana Markuševa, i kolekcija kasica-prasica Vesne Marinković. Pošto se kasice-prasice nalaze u porodičnoj kući koja je u istoj ulici kao i Muzej starovremenskih motocikala – moglo se organizovati snimanje dve kolekcije u istom danu. Snimanje smo počeli u muzeju, gde su veliki prostor i lepo raspoređena kolekcija olakšali pristup svakom modelu. Većina izloženih motocikala je ispravna i spremna za vožnju, mada bez goriva u rezervoaru, pošto, po rečima Dragana Markuševa, to ima više štete nego koristi. Bila je to odlična prilika da se snimi i priprema za vožnju, koja podrazumeva sipanje goriva, proveru ulja, pritiska, a onda i sam rad motora, gde svaki model ima poseban brundavi

zvuk. Vremenski uslovi nisu omogućili i snimanje vožnje nekog modela, iako je bilo planirano, pa je to ostavljeno da se dosnimi kada budemo snimali na nekoj drugoj lokaciji blizu Pančeva.



Kolekcija starovremenskih motocikala

Potom se snimanje premestilo u komšiluk, gde se čitava kolekcija kasic-prasica nalazi u jednoj tesnoj sobi, ali zbog vrste predmeta koji čine ovu kolekciju i zvukova koji nastaju pri korišćenju, taj mali prostor nije predstavljao veliki problem. Takođe, dobro je došao kao kontrast u odnosu na uredno poređane predmete, kao što je slučaj kod starovremenskih motocikala, starih foto-aparata ili igračaka iz kinder jaja.



Kolekcija kasic-prasica

Kod ove kolekcije zvuk nastaje pri ubacivanju novčića u kasicu-prasicu, pa su za film bili interesantni materijali od kojih su napravljene – keramika, plastika, drvo, guma i metal. Iako u ovoj kolekciji nema mnogo raznovrsnih zvukova, unapred sam znao kako u montaži iskoristiti te zvučne efekte.

Neplanirano, ovo je bio poslednji dan snimanja dokumentarnog filma. Trebalo je obići još trinaest kolekcionara, ali je zbog pandemije to bilo nemoguće. S druge strane, rok za završetak doktorskog umetničkog projekta nije ostavljao prostor za nastavak snimanja nakon završetka pandemije, pa je film morao biti sastavljen od materijala koji je do tad snimljen – osam kolekcija snimljenih u Kragujevcu i Pančevu. Bilo je pokušaja da se još neka kolekcija snimi nakon početka montaže filma, pa da se taj materijal naknadno umontira, ali je zabrana okupljanja više od pet ljudi u zatvorenom prostoru, kao i zaražavanje nekih članova ekipe, a i kolekcionara, onemogućila snimanje još nekoliko interesantnih kolekcija – pre svih, mini železnica, sintisajzera i pisacih mašina.



Fotografija nastala prilikom obilaska lokacije Muzeja poljoprivrednih mašina. Na žalost, Covid-19 pandemija nas je sprečila da kasnije snimamo ovu kolekciju

MONTAŽA SLIKE

Nakon snimanja, usledio je proces montaže. Ideja je bila da se priča o kolekcionarima i njihovim kolekcijama ispriča samo kroz zvuke koje prave predmeti iz kolekcija. S obzirom na to da dijalog uopšte nije sniman, celokupan zvuk filma trebalo je da predstavljaju samo zvučni efekti, atmosfere i muzika. Pre samog početka montaže bilo je neophodno precizno sastaviti scenario zvučnih efekata, kao glavnih elemenata zvučne slike, odrediti njihovo plasiranje, gradaciju, dramaturgiju i način na koji mogu da izazovu odgovarajuću emociju kod gledalaca. Kako bi se održala pažnja publike, zamišljeno je da se paralelnom montažom⁹³ izvrši gradacija zvučnih efekata, od najtiših postepeno ka najglasnijim zvucima. Pri tom, ne treba preskakati faze u poslu svakog kolekcionara, već pratiti njihovu priču od početka do kraja, normalnim vremenskim tokom. Jasno je da zbog toga sve što je snimljeno ne može završiti u finalnoj verziji filma: bučni zvuci sa početka procesa moraju biti preskočeni, ali sa druge strane, ne sme ni previše toga biti izostavljeno – jer onda postupci postaju nejasni. Zbog toga je ovakav vid montaže bio pravi izazov, montaža zvuka diktira montažu slike. Krupni kadrovi treba da pokažu fokus na fine delove predmeta koji čini neku kolekciju, i služaju skretanju pažnje na njihove raznovrsne zvuke, ne na kolekcionare.

Virus Covid-19 je napravio problem i u ovom delu stvaranja filma, pošto se montažer slike razboleo, a za kratko vreme nisam uspeo da nađem adekvatnu zamenu. Zbog toga sam morao da pokušam samostalno da montiram film – iako to nije moja struka, niti imam iskustva i svo potrebno znanje i veštine. Ipak, činjenica da sam pre početka montiranja pogledao više od pet hiljada filmova (od kojih je više od trista dokumentarnih), potom predmet Dokumentarni film koji sam dva semestra slušao na osnovim studijama Fakulteta dramskih umetnosti u Beogradu i, najzad, poznavanje rada u programu *Magix Vegas Pro* – sve to me je ohrabrilo da pokušam sam da izmontiram sliku doktorskog filma. Ipak je zvuk taj koji diktira kako će se slika menjati, pa je i to osnovno poznavanje montažnih postupaka bilo dovoljno da krenem sa montiranjem slike. Program *Magix Vegas Pro* samostalno sam naučio još u vreme kada ga je proizvodila kompanija *Sony*, i to najviše iz zabave. Zbog sporog interneta u to vreme nisam mogao da nađem video snimke sa objašnjenjem kako se program koristi, nisam mogao ni da se poslužim uputstvom na engleskom jeziku zbog nepoznavanja stručnih termina – tako da mi je preostalo samo da isprobavam sve tastere koji se nalaze u programu i da pratim rezultat.

⁹³ Daniel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1983, 192.

Petnaestak godina kasnije ta tinejdžerska zabava omogućila mi je da (nadam se, uspešno) izmontiram sliku filma, a onda krenem i u montažu i dizajn zvuka – što jeste moja profesija i za šta imam dovoljno znanja i veština.

Proces montaže mi je znatno olakšao skript koji je vodila moja supruga tokom snimanja filma na lokacijama. Svaki snimak je imao svoj broj dana, scene, kadra i pokušaja, uz napomenu da li je upotrebljiv ili ne, ali i u koju kategoriju zvučnih efekata spada – održavanje kolekcije, restauracija, priprema za korišćenje ili sam zvuk koji proizvodi predmet kolekcije, sa napomenom da li se radi o tihom ili glasnom zvuku. Naravno, ovo je relativan pojam, u miksu zvuka u fazi postprodukcije ovi nivoi će se donekle izjednačiti, ali mi je bilo vrlo važno da ostvarim veliku dinamiku i što je bolje moguće predstavim prirodne odnose glasnosti. U fazi miksa će najtiši zvučni efekti biti delimično pojačani, a najbučniji utišani – kako bi se publici olakšalo gledanje i slušanje dokumentarnog filma. Skript mi je, zbog toga, bio izuzetno dragocen u fazi montaže slike jer mi je unapred sve detaljno bilo pripremljeno i napisano, pa sam kao montažer-početnik samo pratio popis i povezivao datoteke sa slikom i zvukom. Kamera je takođe snimala zvuk, što mi je u montaži olakšalo sinhronizaciju sa slikom, mada je tokom snimanja korišćena i mehanička klapa. Nakon pregledanja svih video snimaka, usledio je proces normalizacije zvučnih fajlova snimanih u rezoluciji od 32 bita, a onda njihovo povezivanje u programu za montažu slike.

Kolekcija gramofonskih ploča Kristijana Klačara je delovala kao odličan uvod, jer je snimljen proces njegovog pripremanja za reprodukciju, povezivanje miksete, gramofona i zvučnika. Pošto je u dokumentarnom filmu zvuk u prvom planu, želeo sam da njegovu kolekciju detaljnije prikažem samo na početku i kraju, kako bi izgledalo da on preko svojih nosača zvuka reprodukuje sve druge zvučne efekte, odnosno zvuke drugih kolekcija. Zbog toga je i poslednji kadar njegove kolekcije ujedno i poslednji kadar objavlne špice; njegovim skidanjem ploče sa gramofona, nakon što se završila reprodukcija – završava se i film. Tokom prikazivanja njegove kolekcije, dužina kadrova se skraćuje a montaža je sve brža, kako bi se podigla tenzija i publika spremila za početak reprodukcije muzike sa ploča⁹⁴. Potom se kadrovi sa različitim bojama gramofonskih ploča menjaju u ritmu muzike, tehnikom prelaza sa bojom⁹⁵; nakon toga, i omoti tih ploča i to u tehnici animacije kadar-po-kadar, kako bi se video rast kule od naslaganih omota gramofonskih ploča. Posebno je interesantna prva ploča, pošto

⁹⁴ Jim Nelmes, *An Introduction to Film Studies* (Milton Park: Routledge), 2003, 396.

⁹⁵ Daniel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1983, 182.

je izrezana u obliku srca, crvene je boje i na njoj je pesma *Give Me Your Love*⁹⁶, američkog disko soul kvarteta *Active Force*. Njen oblik je iskorišćen da simbolično prikaže ljubav kolekcionara prema njihovim kolekcijama. Ipak, zbog autorskih prava pesma se ne čuje u filmu, ali sam u istom ritmu napravio novu i to koristeći upravo zvuke drugih kolekcija – elemente bubnja čine zvuci tastera radio-aparata, i navijanja i okidanja foto-aparata, a melodiju čini procesovan zvuk brusilice kojom se u sledećoj sceni skida stari sloj laka na radio-aparatu. Ritam originalne pesme sa gramofonske ploče je zadržan da bi u slici odgovarao ritmu paljenja LED lampica na mikseti, koje su zapravo *PPM*⁹⁷ merni instrumenti i pokazuju vršne vrednosti audio-signala⁹⁸. Pretapanje⁹⁹ u prethodno pomenuti kadar sa brusilicom i radio-aparatom označava početak nove scene.



Kolekcija gramofonskih ploča

Procesovan zvuk brusilice postepeno prelazi u svoj prirodan oblik, kako bi otkrio da se muzika koja se čuje sastoji iz zvukova drugih kolekcija, a potom se vidi i da je taster drugog radio-aparata poslužio kao procesovani bas bubanj. Ista muzika će se još dva puta ponoviti, na sredini i na kraju filma, gde će se i otkriti šta se krije iza zvukova koji čine ritam sekciju. To se namerno ne otkriva u prvom delu, kako bi publika pomislila da muzika dolazi sa ploče. Ova scena pokazuje razne postupke koje kolekcionari vrše pri restauraciji i održavanju svojih

⁹⁶ Active Force - *Active Force* LP, A&M Records Inc. Los Angeles, 1983.

⁹⁷ *Peak Program Meter*

⁹⁸ Eddy B. Brixen, *Audio Metering: Measurements, Standards, and Practice* (Waltham: Focal Press), 2020, 133.

⁹⁹ Daniel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1983, 182.

kolekcija – farbanje rama bicikla, zagrevanje drveta kavala, razvrstavanje kinder figura, sipanje goriva u motocikl, farbanje radio-aparata kome je prethodno brusilicom skinut stari sloj laka i ostali procesi – svi oni su uvod u predstavljanje predmeta koji čine kolekcije, ali i oni imaju svoje posebne zvuke koji su veoma interesantni. Uglavnom su zastupljeni tihi i odsečni zvuci, jasno se čuju atmosfere ambijenta u kome se snima kolekcija ili rad na održavanju. Kadrovi su namerno duži, kako bi se pokazalo da je priprema proces koji dugo traje, zato je radnja spora, u nekim trenucima monotona... ali kako nivo zvuka raste, tako se i kadrovi skraćuju i najavljuju nešto novo, sledeću scenu koja prikazuje predmete iz kolekcija. U ovoj sceni je takođe prikazan još jedan model gramofona, „RIZ Traviata Star”, nekoliko decenija stariji nego modeli „Reloop RP-4000” i „Reloop RP-5000” koji se vide na početku filma. Ovim je trebalo prikazati vizuelni kontrast u dizajnu gramofona, pošto je stariji „RIZ” model od drveta i plastike, a mlađi „Reloop” model od metala, dosta kvalitetniji, profesionalni uređaj čiji delovi takođe zvuče drugačije: bez škripanja, bučne mehanike i šuma igle. Time je postignut i auditivni kontrast. Korišćenjem tehnike zamene objekta¹⁰⁰, šum koji nastaje kada se igla stavi na ploču „RIZ” gramofona pretapa se u šum kesica sa kinder igračkama, što je još jedan način naglašavanja kontrasta u odnosu na „Reloop” modele gramofona. U poređenju sa njima, „RIZ Traviata Star” izgleda kao igračka. Poslednji kadar ove scene prikazuje nameštanje stakla za skalu radio-aparata čiji je kompletan proces restauracije praćen u dosadašnjem delu filma – radio-aparat je sada osvežen i sija novim sjajem, spreman je da se pridruži ostalim modelima u Muzeju audio-tehnike. Kraj ovog kadra je zvučno stilizovan, atmosfera postepeno nestaje, slika ima zatamnjenje¹⁰¹ sa strane i ostavlja skalu radio-aparata u fokusu. Čuje se muzička numera poznata sa početka filma, ali frekvencijski procesovana tako da zvuči kao da dolazi sa starog radio-aparata. Niske i visoke frekvencije su utišane pa ovakav, uži frekvencijski spektar odgovara reprodukciji zvuka sa jedne zvučničke membrane (što je karakteristika radio-aparata sa sredine XX veka, poput modela „Sobell 512W” iz 1951. godine na slici). Ista muzička numera se čuje i u sledećem kadru, ali je ovaj put drugačije frekvencijski i vremenski procesovana, kako bi zvučala kao da se reprodukuje u noćnom klubu. Pojačane su niske frekvencije i veštački je dodata reverberacija, dok se na slici vide gramofoni i ploče Kristijana Klačara. To je asocijacija na njegov posao disk džokeja. Takođe, dodata je atmosfera žamora publike u noćnom klubu. U sledećem kadru se vide bicikli i zvuci njihovog mehanizma tokom vožnje. Poslednji kadar u ovoj sceni prikazuje gajde iz kolekcije Dejana Čekanovića, ali se ne

¹⁰⁰ Daniel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1983, 185.

¹⁰¹ Isto, 182.

čuje njihov zvuk, već atmosfera livade i blejanje koza (pošto se od ove životinje pravi mešina muzičkog instrumenta). Pomenuta četiri kadra pokazuju o čemu predmeti iz kolekcija sanjaju, a isti postupak će se pred kraj filma ponoviti sa preostalim kolekcijama. Zvuci koje se ovde čuju jedini su koji nisu snimljeni na lokaciji, jer ne predstavljaju realnost. Dramaturgija zvuka ovih sekvenci treba da prikaže prostore van lokacija na kojima su smešteni predmeti iz kolekcija i njihovu upotrebu van kolekcionarstva kao hobija.



Kolekcija stare audio-tehnike

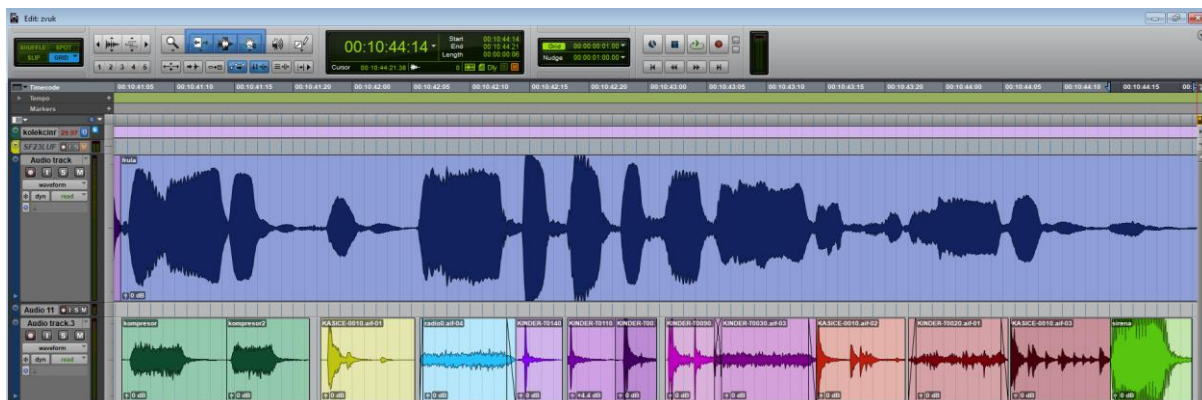
Nova scena prikazuje modele koji čine snimljene kolekcije. Kratki kadrovi koji se brzo smenjuju čine da zvuk stvara prijatan ritam pri slušanju, kao da je u pitanju nova muzička numera. Kasice-prasice, foto-aparati i igračke iz kinder jaja najviše su zastupljeni u ovoj sekvenci, jer su zvuci koje predmeti ovih kolekcija prave kratki i mogu jasno da se izmontiraju po pravilnom ritmu. Svaki kadar podjednako traje, do kadra sa video kamerom „Agfa Billy I”, u kojem se čuje njeno premotavanje. Dužina ovog kadra će potom definisati dužinu narednih kadrova, sve dok okidanje drombulja ne najavi novu sekvencu. I ovde se čuju zvuci koje stvaraju predmeti iz kolekcija motocikala, muzičkih instrumenata, bicikala i stare audio-tehnike, ali su oni znatno duži i bogatiji, pa su slikom praćeni sa više kadrova snimljenih iz različitih uglova. Zvuk se postepeno pojačava po nivou, kulminacija je u kadrovima sa gajdama i biciklom koji je inspirisan filmom *Isterivači duhova*, a potom se ponovo lagano utišava. Posebno sam vodio računa o montaži kadrova sa pomeranjem kazaljki na skalama radio-aparata, tako da kretanje kreće sa leve strane slike i pomera se ka desnoj kroz svaki kadar. Na

taj način stiže se utisak da je to sve vreme ista kazaljka, pošto ni prateći zvuk nema rezove. Poslednji kadrovi u ovoj sekvenci prikazuju automobil *pontiac phaeton mode 6-28* iz 1928. godine i zvuk njegovog motora koji radi u mestu. Kako se automobil zagreva, tako se rad motora umiruje i menja nivo i frekvenciju.



Kolekcija starih bicikala

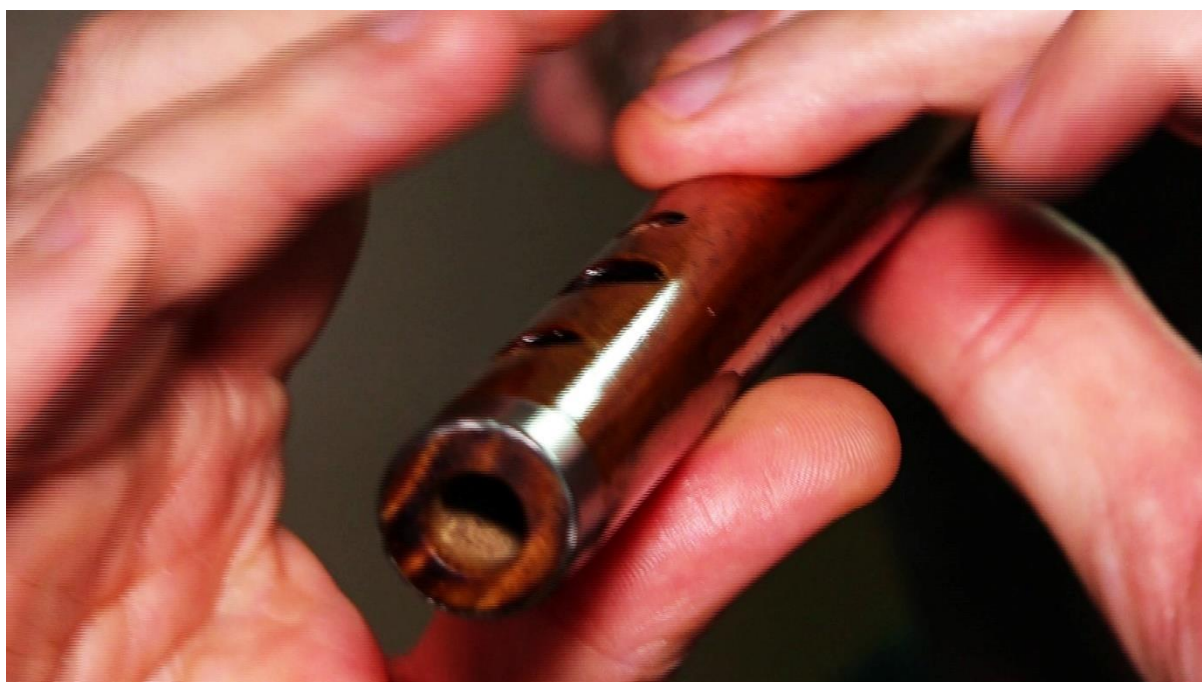
Sledeći kadar prikazuje sviranje frule, ali drugu strofu melodije, pored zvuka ovog muzičkog instrumenta, čine i drugi zvuci koji su se čuli u prethodnim kadrovima. Zvuk je u ovoj sceni montiran pre slike, da bi zvučni efekti pratili ritam muzike, pri tom vodeći računa i o dužini i visini tonova. Zbog ovog specifičnog načina montiranja slike i zvuka morao sam da popišem imena zvučnih snimaka po redosledu, da nakon toga preslušam cele snimke od početka kako bih čuo broj snimajućeg dana, scene, kadra i pokušaja, pa da na osnovu tih



Projekat u kome su rađeni montaža i dizajn zvuka, prikaz montaže zvuka u programu „Avid Pro Tools“

brojeva potražim video snimke, pošto je na početku svakog snimana klapa. Dakle, potpuno invertan postupak u odnosu na klasičan način montaže slike i zvuka.

Sličan postupak montaže ponoviće se još jednom do kraja filma. Poslednji kadar ove scene je sinhron sa zvukom, prikazuje frulu, kao i na početku scene, ali se čuje samo jedan ton, poslednji u toj strofi. Time sam želeo da prikažem pun krug i zatvorim ga slikom i zvukom tog muzičkog instrumenta. Zvuci drugih kolekcija su se udružili i bili pratnja fruli u stvaranju konačne melodije; na kraju, frula je ipak primarni instrument, ona vodi ostale zvuke i njima diktira.



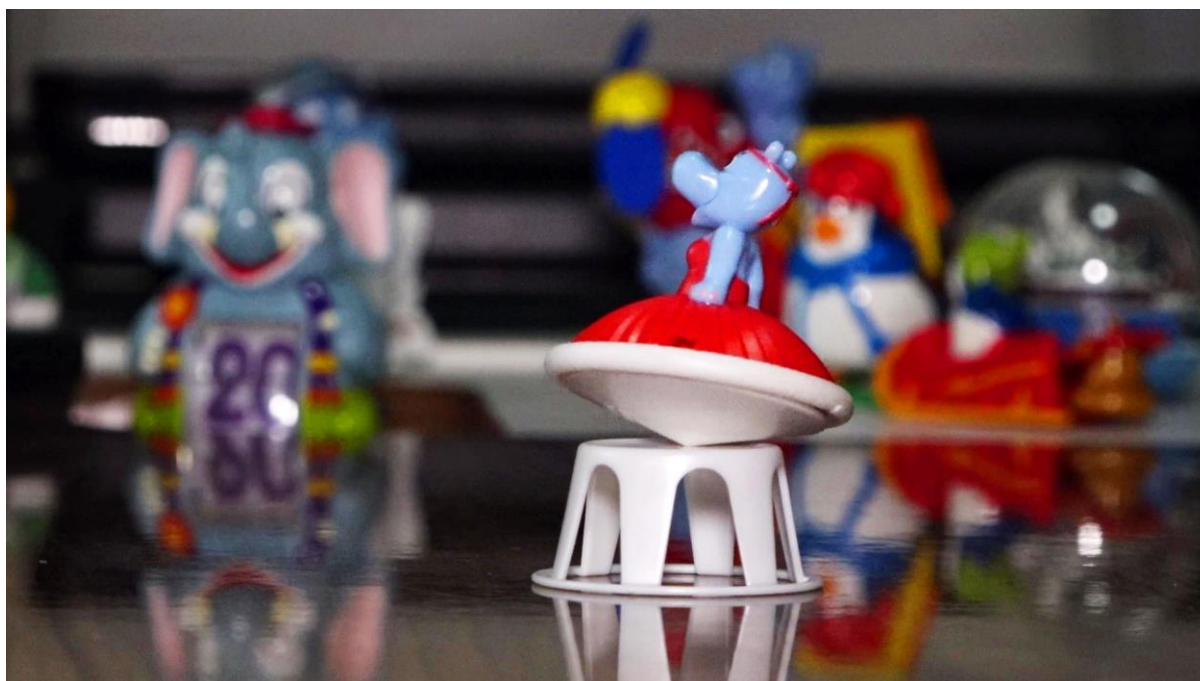
Kolekcija muzičkih instrumenata

Kratak crni blank kao interpunkcija¹⁰² – pa prelazak na sledeću scenu. Ona treba da odmori publiku, i vizuelno i auditivno. Prethodne scene su imale veliki broj brzih i glasnih kadrova, pa je sada vreme da se uspori, da se kolekcije odmore. Četiri kadra prikazuju uredno poređane predmete iz kolekcija, ali se u kadrovima ništa ne dešava; nijedan predmet se ne pomera, čuju se samo tihe atmosfere prostorija u kojima se nalaze. Ipak, nije sve rečeno do kraja. Poslednja atmosfera prikazuje više modela iz postavke Muzeja starovremenskih motocikala: čuje se kolona motocikala koji stereo prolascima sa leve na desnu stranu treba metaforički da prikažu buđenje – predmeti iz kolekcija imaju još toga da prikažu u filmu. Ti

¹⁰² Daniel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1983, 185.

motori žele da budu voženi, igračke iz kinder jaja žele da razvesele decu, foto-aparati žele da prave fotografije.

Nedorečena je ostala jedino muzika – već dva puta se čula i publika pretpostavlja da dopire sa gramofonske ploče. Ipak, to je muzika sastavljena od zvučnih efekata koje prave predmeti iz snimljenih kolekcija. Ova scena počinje sa ponovljenim kadrom iz prve scene, Kristijan Klačar pritiska dugme za reprodukciju na gramofonu, čuje se pucketanje gramofonske ploče, a potom i (sada već poznata) muzička tema. Međutim, sada se brzom montažom kratkih kadrova otkriva da su svi zvuci koji čine elemente bubnja i melodije sastavljeni iz zvukova snimljenih na lokacijama predmeta iz kolekcija. Čak je i melodija bas linije nastala montiranjem zvukova brusilice koji imaju različitu visinu. Na to je, u sledećoj strofi, dodat zvuk kavala istim postupkom, ali sam pri tom vodio računa o harmoniji. I ovde je bilo potrebno prvo uraditi montažu zvuka u sekvenceru – pa tek nakon toga, po tim smernicama, montirati sliku (kao u sceni sa frulom). Ipak, razlika je u tome što je melodija u sceni sa frulom već postojala: Dejan Čekanović je svirao muzičku numeru koju zna napamet, pa su po toj melodiji montirani ostali zvučni efekti – a u ovoj, poslednjoj sceni, muziku sam samostalno komponovao, koristeći uzorke snimljenih zvukova i bez bilo kakvog navođenja nekom drugom melodijom. Ova muzika je komponovana pre početka montaže slike, mada se u toku montaže delimično menjala, jer sam dobijao novu inspiraciju montirajući ostale scene dokumentarnog filma. Posledji kadar scene prikazuje okretanje čigre u obliku nilskog konja koja je deo kolekcije igračaka iz kinder jaja.



Kolekcija igračaka iz Kinder jaja

Zvuk i slika su mi izgledali savršeno za završetak zvučnih sekvenci, jer je nivo zvuka čigre na početku okretanja mnogo viši nego na kraju, da bi se postepeno snižavao kako čigra gubi energiju i usporava okretanje. Muzika se polako utišava, ostaje samo zvuk čigre i tišina atmosfere prostorije još nekoliko sekundi po završetku okretanja. Tišina nagoveštava kraj filma.

Zatamnjenje koje sledi pravi jasno odvajanje scena, čuje se štimovanje dugovrate tambure, a onda se odtamnjenjem¹⁰³ polako pojavljuje i slika ovog muzičkog instrumenta. Prijatna melodija kompozicije koju na dugovratoj tamburi svira Dejan Čekanović zvučala mi je idealno za odjavnu špicu. Na njoj se, pored imena svih koji su učestvovali u realizaciji, kao i mnogih koji su pomogli da se film dovede do kraja, mogu videti statični kadrovi kolekcija iz nekog drugog ugla, šta još postoji među policama što se nije videlo i čulo do sad, a vizuelno je veoma interesantno. Poslednji kadar odjavne špice prikazuje skidanje one prve ploče u obliku srca sa gramofona. Film je došao do kraja. Taj poslednji kadar simbolično treba da prikaže da su svi zvuci koji su do sada bili prisutni u filmu jedna bogata celina, da je svaki melodičan na svoj način i da su zajedno ispričali priču ovog dokumentarnog filma. Oni su se metaforički našli na jednoj gramofonskoj ploči u obliku srca, koja simbolizuje ljubav kolekcionara prema njihovom kolekcijama, a sada kada smo ih čuli sve, ploču možemo da skinemo sa gramofona i završimo dokumentarni film.



Kolekcija gramofonskih ploča

¹⁰³ Daniel Eridžon, *Gramatika filmskog jezika* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1983, 182.

MONTAŽA I DIZAJN ZVUKA

Iako se zvuk tradicionalno montira nakon završetka montaže slike, ovaj dokumentarni film je u određenim segmentima zahtevao drugačiji pristup. Postupkom mikimausiranja, gde se slika naknadno montira u ritmu zvuka¹⁰⁴, prvo je napravljena muzika u programu *Avid Pro Tools* i to korišćenjem zvukova predmeta koje čine kolekcije ili nekih drugih uređaja, koji se koriste da bi se ti predmeti održavali ili restaurirali. Preduslov za uspešnu realizaciju ove ideje je bio dobro snimljen zvuk. Imao sam pomoć Ljubice Petković koja je na dve lokacije bila mikroman, a ostatak sam samostalno i snimao i „pecao“. Znajući unapred za šta ću koristiti svaki snimljen zvuk, vodio sam skript i detaljno zapisivao svaki interesantan zvučni efekat, kako bih u procesu montaže zvuka imao olakšan posao i smernice. Kreativna upotreba zvučnih procesora je primenjena samo u muzičkim scenama i statičnim kadrovima gde se čuju nerealistične atmosfere, o kojima kolekcije „sanjaju“. U ostalim kadrovima, gde se čuje zvuk snimljen na lokaciji, nije primenjeno bilo kakvo frekvencijsko ili vremensko procesovanje; samo su korigovani nivoi i dinamičko procesovanje na master sekciji, kako bi se nivo glasnosti doveo na vrednosti propisane EBU¹⁰⁵ standardom, za šta je korišćen merni instrument „Waves WLM Plus Loudness Meter“. Napravljena su dva finalna miksa zvuka, jedan za bioskopsku reprodukciju¹⁰⁶ i jedan za reprodukciju preko interneta, s obzirom na to da film planiram da postavim na neki od popularnih video servisa. Što se tiče zvukova koji su korišćeni u muzičkoj temi, neki efekti su morali da promene originalnu visinu, zbog harmonije – za to sam koristio vremenski procesor „Avid Pitch II“, mada su sva odstupanja bila do jednog stepena, neki put čak merena u centima¹⁰⁷. Bas bubanj muzičke teme je napravljen od zvuka tastera radija „Telekomunikacije Ljubljana Triglav 60A“, kome su niske učestanosti dodatno naglašene uz pomoć frekvencijskih procesora „WavesFactory SK10“ i „Accusonus Beatformer“. Zvuk brusilice na početku procesovan je do neprepoznavanja, kako bi se pomislilo da je u pitanju neki sintisajzer, i to uz pomoć frekvencijskog procesora „FabFilter Saturn“ (kako bi mu se delimično promenila boja), dinamičkog procesora „Waves OneKnobPumper“ (kako bi mu se nivo reprodukcije menjao zajedno sa ritmom bubnja i time dobio kreativniji zvuk), i vremenskim procesorom „Audio Damage Dubstation 2“ (sa podešenim kašnjenjem koje

¹⁰⁴ Marko Babac, *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova 2* (Beograd: Naučna knjiga), 1997, 446.

¹⁰⁵ European Broadcasting Union

¹⁰⁶ Eddy B. Brixen, *Audio Metering: Measurements, Standards, and Practice* (Waltham: Focal Press), 2020, 139.

¹⁰⁷ Ralph Turek and Daniel McCarthy, *Theory For Today's Musician* (Milton Park: Routledge), 2014, 20.

izaziva fazne pomeraje, a samim tim poseban zvučni efekat menjanja visine). Pretapanjem slike sa kolekcije gramofonskih ploča na brusilicu nivo automatizacije ovih promena opada, a time i neprocesovan zvuk dolazi u prvi plan i otkriva originalni zvuk snimljen na lokaciji. Muzička tema je dodatno frekvencijski procesovana uz pomoć „Avid EQ3 7-Band“ ekvalizera u kadru kada je radio-aparat „Sobell 512W“ u prvom planu i gde se vidi stavljanje staklene skale, kako bi se dočarao zvuk starih radio-aparata lampaša, koji su reprodukovali zvuk znatno užeg frekvecnijskog spektra u odnosu na današnje¹⁰⁸, pa su uz pomoć ovog frekvencijskog procesora utišane niske i visoke učestanosti. Kao kontrast tome, isti frekvencijski procesor je korišćen i u narednom kadru, gde pojačane niske frekvencije treba da dočaraju atmosferu noćnog kluba, uz povećanu reverberaciju vremenskog procesora „Avid D-Verb“. Statični kadar u kome se vidi kolekcija foto-aparata je takođe tražio povećanu reverberaciju da bi dočarao zatvoren prostor u kome se odvija neko spektakularno medijsko dešavanje, poput modne revije, pa je i ovde korišćen vremenski procesor za veštačku reverberaciju „FabFilter Pro-R“.

Kadrovi snimljeni u dvorištu Marka Stamatovića i u Muzičkoj školi „Dr Miloje Milojević“, gde su snimane kolekcije bicikala i muzičkih instrumenata, imali su prilično bučnu okolinu. Taj problem je regulisan uz pomoć procesora za potiskivanje šuma „iZotope RX Spectral De-Noise“ i „Accusonus ERA Noise Remover Pro“ – ali i ručno u programu „iZotope RX“ pomoću spektralne analize¹⁰⁹ i brisanja neželjenih frekvencija. Svi ostali kadrovi imaju samo korekciju nivoa, bez dodatnog procesovanja.

Smatram da bi i par reči o komponovanju muzike najviše odgovaralo ovom poglavlju, jer se u procesu stvaranja muzike više dizajnirao zvuk, nego što su se pisale note i komponovalo na klasičan način. Mnogi zvučni elementi koji čine muzičku temu nemaju tonsku visinu, već sam ih birao po boji. Žanrovski, ovo je konkretna muzika¹¹⁰, pošto „u principu tema filma određuje i melodiku i orkestraciju“¹¹¹. Uglavnom su svi elementi sačuvani u svom izvornom, sirovom obliku, bez dodatnog procesovanja. Uzorci snimljenog zvuka sa terena su precizno isečeni i ubačeni u sekvencer, a ritam i melodija su postignuti montažom. Ti uzorci na prvi pogled deluju nespojivi, ali se pažljivom montažom stvara dramaturška kohezija, čime se

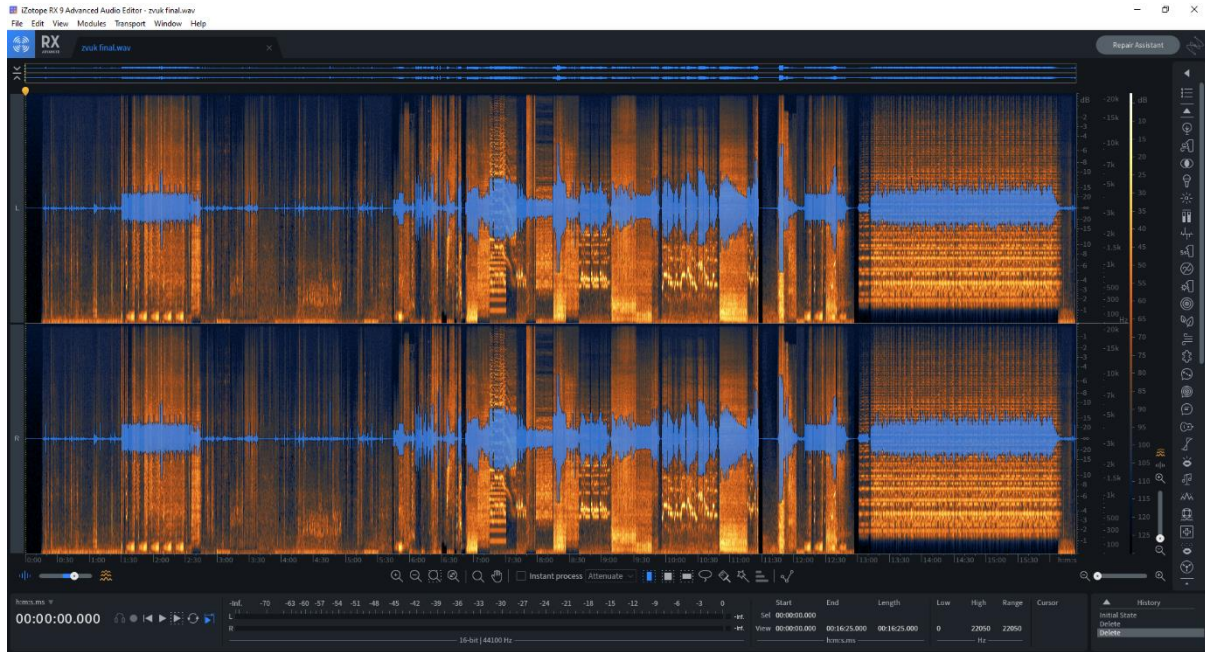
¹⁰⁸ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 131.

¹⁰⁹ Eddy B. Brixen, *Audio Metering: Measurements, Standards, and Practice* (Waltham: Focal Press), 2020, 291.

¹¹⁰ Thom Holmes, *Electronic and experimental music: technology, music, and culture* (Milton Park: Taylor & Francis), 2008, 45.

¹¹¹ Zoran Simjanović, *Primenjena muzika* (Beograd: Bikić Studio), 1996, 266.

ostvaruje Simjanovićaeva tvrdnja „da je muzika u dramskim strukturama deo više harmonijske celine u kojoj svi elementi dobijaju svoj pravi smisao tek u odnosu na ostale elemente“¹¹².



Spektralno procesovanje u programu „iZotope RX“

¹¹² Zoran Simjanović, *Primenjena muzika* (Beograd: Bikić Studio), 1996, 230.

DRAMATURGIJA ZVUKA

Najveći izazov od samog početka pa do kraja rada na filmu predstavljala je dramaturgija zvuka. Publika je navikla da već više od 90 godina zvučni film ima dijalog i da on „ima dramsku, psihološku, obaveštajnu i osećajnu ulogu“¹¹³. Ovakav narativni postupak, za koji Šion koristi termin *reč-pozorište*¹¹⁴, nije postojao u doba nemog filma, a kada je nastao veoma brzo je potisnuo nemi film u drugi plan. Pojava zvučnog nije označila potpuni kraj nemih filmova: oni se snimaju i danas, ali u neuporedivo manjem broju i gotovo uvek kao eksperimentalni, a ne kao komercijalni. Zbog toga je veoma teško publici održati pažnju zvukom koji ne sadrži bilo kakvu izgovorenu reč. Ne može se reći ni da je film oduvek bio nem, jer su i najranije filmske projekcije imale klavirsku pratnju¹¹⁵. One ne samo da su pratile radnju filma i melodijama pojačavale emociju, već su, donekle, maskirale buku publike i projektora slike¹¹⁶. Pojavom zvuka na filmu, mnogi nemi filmovi zadržali su politiku izostavljanja govora, ali su oberučke prihvatili muziku i zvučne efekte sa tonske pruge pored slike na filmskoj traci. Tako je i u slučaju ovog dokumentarnog filma: informacije o kolekcionarima i njihovim kolekcijama dobijaju se iz neverbalnog zvuka i slike, ali taj zvuk ne nastaje uživo tokom reprodukcije slike, već je usnimljen na digitalnu filmsku kopiju. Ipak, nije dovoljno samo naslagati kadrove sa prikazom kolekcija i paralelno reprodukovati zvuke koje ti predmeti proizvode – potrebno je razbiti monotoniju i osmisliti zanimljiv tok montaže slike i zvuka. U tom smislu je dramaturgija zvuka bila veoma važna i njena pravilna realizacija veoma teška. „Favorizacija vizuelnog nad auditivnim stoji kao prva zapreka u mišljenju teorijskog statusa muzike (i ostalih kategorija zvuka) unutar filmskog sistema“¹¹⁷. Film i u XXI veku ima ontološki vizuelno određenje¹¹⁸, ali je moj cilj bio da publici što više približim auditivni doživljaj koji je danas više nego ikad sličniji realnosti, zahvaljujući najsavremenijim tehničkim dostignućima u polju snimanja i obrade zvuka. Šion je još 2005. tvrdio: „Sa novim položajem koji sada na filmu zauzimaju šumovi¹¹⁹, reč više nema središnje mesto već se utapa u opšti čulni kontinuum koji je obuhvata zauzimajući istovremeno i vizuelni i zvučni prostor.

¹¹³ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 148.

¹¹⁴ Isto.

¹¹⁵ James Wierzbicki, *Film Music: A History* (Milton Park: Routledge), 2009, 18.

¹¹⁶ Ivo Dašek, *Zvuk u amaterskom filmu* (Beograd: Tehnička knjiga), 1969, 172.

¹¹⁷ Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike* (Kragujevac: Univerzitet u Kragujevcu), 2014, 52.

¹¹⁸ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 126.

¹¹⁹ Zvučni efekti

[...] Zvučni film ima već mnogo godina iza sebe, ali je tek odnedavno postao vredan imena koje mu je na početku pomalo brzopletno dato: zvučni¹²⁰.

Rad na dramaturgiji zvuka je počeo još u fazi pripreme snimanja, kada je urađena selekcija kolekcija koje bi zvučno bile interesantne za snimanje. Kolekcije koje nemaju zanimljiv (ili bilo kakav) zvuk u startu su precrtane i ti kolekcionari nisu ni kontaktirani za snimanje. Potom, slušajući zvuke koje prave predmeti kolekcija na obilasku lokacija urađena je selekcija zvukova koji su auditivno zanimljivi i koje vredi snimiti¹²¹. Pre montaže, preslušani su svi zvučni snimci i još jednom ispitana njihova fonogeničnost¹²². Konačno u montaži su postupkom svedenog slušanja¹²³ odabrani samo oni zvuci koji se međusobno dobro slažu, što obuhvata zvuke koji čine fonogeničnu celinu. Takođe, bilo je vrlo važno da su slika i zvuk povezani tako da ono što se čuje bude zvučno istinito i verodostojno¹²⁴, da ljudi poveruju da su zvuci različitih kasica-prasica zaista auditivno toliko raznovrsni, da nijedan foto-aparat ne zvuči isto kao neki drugi model, da svaki muzički instrument ima jedinstvenu boju zvuka čak i kada sviraju iste note. Zvuci koje stvaraju predmeti kolekcija su svakom gledaocu – slušaocu veoma poznati, čuli su ih nebrojeno puta u životu, ali tek sada mogu da ih upoznaju na potpuno drugačiji način i primete razlike u detaljima koje su do sada zanemarivali. S obzirom na to da su u filmu korišćeni uglavnom krupni kadrovi, bilo je bitno omogućiti blisku tačku slušanja u prostornom i subjektivnom smislu¹²⁵, da publika stekne utisak da je prislonila uho na svaki predmet i čula ga iz najbliže moguće perspektive kao makrodetalj¹²⁶.

Prva scena, u kojoj se povezuju gramofoni sa miksetom i čuje muzička tema koja će se još nekoliko puta ponoviti u nastavku filma, sastavljena je od dve zvučne sekvence. Prva je veoma tiha i sastoji se od zvukova koji nastaju povezivanjem kablova, kačenjem glave na ručku gramofona i spuštanjem igle na ploču. Za njom kreće mnogo glasnija sekvenca u kojoj se čuje muzika u vidu emitovanog zvuka¹²⁷, za koju se pretpostavlja da dolazi sa ploče. Međutim, ova muzika predstavlja audiovizuelnu disonancu¹²⁸, jer se kasnije saznaje da je to, zapravo, kolaž zvučnih efekata svih kolekcija montiranih u pravilnom ritmu. Početna sekvenca je mirna, spora,

¹²⁰ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 137.

¹²¹ Michael Tierno, *Location and Postproduction Sound for Low-Budget Filmmakers* (Waltham: Focal Press), 2020, 21.

¹²² Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 92.

¹²³ Isto, 30.

¹²⁴ Isto, 97.

¹²⁵ Isto, 82.

¹²⁶ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 44.

¹²⁷ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 70.

¹²⁸ Isto, 37.

kako bi dočarala postupak za koji je potrebno strpljenje, koncentracija, ali i neizmerna ljubav. U psihologiji je ovaj pojam poznat kao zanesenost, „iznimno ugodno psihološko iskustvo, koje ljudi doživljavaju kada su usmjereni na neku aktivnost toliko da ih ona u potpunosti zaokupi¹²⁹“. Atmosfere gotovo da se ne čuju, što omogućava publici da se još više fokusira na delikatne zvuke, ali da u nekom trenutku to ne bi postalo monotono, montaža slike se postepeno ubrzava, a time i brzina smenjivanja zvučnih efekata. Ova promena ritma treba da pojača napetost i da kulminira početkom naredne, muzičke sekvence. Montaža slike sada prati muziku kao u video spotu: kadrovi gramofona, miksete, ploča i njihovih omota se smenjuju u pravilnom ritmu kako bi se postigla perceptivna solidarnost, a ova muzička tema (s obzirom na to da će se u nastavku ponovo pojavljivati) čini harmonijski skelet ovog audiovizuelnog sistema¹³⁰, odnosno celog dokumentarnog filma. Može se reći i da je ova muzička tema lajtmotiv¹³¹, pošto se uvek čuje zajedno sa slikom gramofona. Na kraju svakog parnog takta se pojavljuju novi elementi pa dolazi do transmutacije strukture zvuka¹³². Muzika potom pravi prelaz iz realne u prateću¹³³ kako bi uvela sledeću scenu. Pri tom, u slici se vidi pretapanje, a u zvuku je primenjen zvučni most¹³⁴ – zvuk sintisajzera delimično menja oblik i postaje zvuk brusilice. Svi elementi, sem bas bubnja, postepeno se utišavaju kontinualnom transformacijom¹³⁵; brusilica prestaje sa radom, pa se ni njen zvuk više ne čuje.

Zvuk tastera radio-aparata, koji se obrnutom sublimacijom zvučnog efekta¹³⁶ skrivao iza bas bubnja u prethodnoj sceni, sada je označio kraj muzičke sekvence – kao da je promenjena stanica na kojoj je ona emitovana. Zatamnjenje koje sledi treba da prikaže naslov filma. Iako je slika potpuno crna, čuje se šum koji nastaje kada se na starim radio-aparatima menjaju stanice. Ovo je vrlo specifičan zvučni efekat sa kojim se publika ne sreće često, pa na prvo slušanje nije lako otkriti njegovo poreklo. Zbog toga se u ovoj situaciji može reći da je primenjeno delimično akuzmatsko slušanje¹³⁷ – neko će prepoznati zvuk, a neko ne. Ipak, s obzirom na to da je u prethodnom kadru prikazan radio-aparat, a i da slova naslova imaju animaciju koja prati šum promene stanica, nije teško zaključiti poreklo zvuka. Svakako će se

¹²⁹ Mateja Marić, *Zanesenost u učenju i postavljanje ciljeva* (Master rad, Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet), 2018, 5.

¹³⁰ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 36.

¹³¹ Miroslav Jokić, *Dizajn zvuka u dramskim umetnostima* (Beograd: Zavod za udžbenike), 2008, 104.

¹³² Alek Nisbet, *Snimanje i obrada zvuka* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1990, 361.

¹³³ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 21.

¹³⁴ Isto, 122.

¹³⁵ Alek Nisbet, *Snimanje i obrada zvuka* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1990, 361.

¹³⁶ Zoran Simjanović, *Primenjena muzika* (Beograd: Bikić Studio), 1996, 233.

¹³⁷ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 32.

u narednim scenama rešiti ovaj rebus, kada šum budu pratili kadrovi pomeranja kazaljke na skalama radio-aparata.



Kolekcija stare audio-tehnike

Scena nakon naslova je zvučno slična početnoj, kadrovi su duži, „dosađujemo se u slici i zabavljamo u zvuku¹³⁸“ – samo se sada prikazuju pripreme drugih kolekcionara. Ipak, pošto se ne odvijaju sve pripreme u zatvorenom prostoru, u nekim kadrovima čuju se atmosfere otvorenih prostora. Interesantna je prisutnost ptica u kadrovima lakiranja radio-aparata i farbanja bicikala, jer ne samo da se ptice u ova dva kadra nalaze u drugačijim zvučnim planovima¹³⁹, već im se razlikuje i dramaturški pristup. U prvom slučaju ptice se čuju tiho i samo nekoliko puta, jer ih nema mnogo i nalaze se u susjednim dvorištima. Zbog toga se ovi zvuci mogu svrstati u delove zvučnog dekora¹⁴⁰. Međutim, golubovi koji se nalaze u golubarniku, u istom dvorištu gde se radi restauracija bicikala, predstavljaju zvuk-teritoriju¹⁴¹, jer su veoma blizu i čuju se konstantno – njihov zvuk predstavlja ceo prostor u kome se odvija radnja. Ovde je bitno pomenuti da se i ti golubovi mogu gledati kao deo kolekcije, pa je posebno interesantan odnos oca i sina koji žive u istoj kući i dvorištu, imaju različita interesovanja, ali zajedničku kolekcionarsku strast. U njihovim životima su svakodnevno prisutni zvuci obe kolekcije (a tu je i kolekcija foto-aparata) i oni bez problema koegzistiraju.

¹³⁸ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 111.

¹³⁹ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 52.

¹⁴⁰ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 52.

¹⁴¹ Isto, 70.

Na kraju ove scene, i sledeća tri kadra, zvuk je stilizovan zamenom¹⁴², kako bi asocirao na polovinu XX veka, period kada su bili aktuelni predmeti kolekcija audio-tehnike, bicikala, foto-aparata i starovremenskih motocikala. To putovanje kroz vreme treba da pokaže i nostalgичnost kolekcionara, ali i da istu emociju izazove kod publike, da je natera da pogleda „s one strane slike“¹⁴³ i zakorači u neku drugu epohu. Emitovana muzika zvuči kao da dolazi sa radio-aparata, a već u sledećem kadru se menja kako bi zvučala kao da se reprodukuje u noćnom klubu. To jeste doslovna repriza¹⁴⁴ muzike sa početka filma, ali je frekvencijski procesovana u oba kadra. Ovaj kontrapunkt¹⁴⁵ treba da pokaže kako se isti predmeti mogu koristiti za zabavu u različitim vremenima i na drugačije načine. Isti dramaturški princip primenjen je u naredna dva kadra, gde bicikli sanjaju o vremenima pre muzejske postavke kada su zabavljali svoje vozače, a mešina o prošlom životu na nekoj livadi među drugim pripadnicima svoje životinjske vrste. Može se reći da kontrapunkt u zvuku predstavljaju i kadrovi starog i novog gramofona, mada su ovde otelotvorujuće zvučne indicije¹⁴⁶ najzaslužnije za razumevanje razlika u epohama i materijalima od kojih su napravljeni ovi uređaji. Ako to nije lako uočljivo zbog činjenice da ovi kadrovi nisu susedni, sledeća scena će svakako na najbolji mogući način prikazati otelotvorujuće zvučne indicije, zbog brze smene kadrova kasica-prasica, foto-aparata i igračkaka iz kinder jaja u kojima se jasno čuju razlike u materijalima i mehanizmima predmeta, na prvi pogled vrlo sličnih, ali zvučno veoma različitih. Kadrovi ove scene imaju istu dužinu kako bi se uspostavio pravilan ritam, a brza zvučna interpunkcija ima za cilj da izazove sinesteziju¹⁴⁷ i u pamćenje publike utisne snažan audiovizuelni trag¹⁴⁸.

Ritam u zvuku karakteriše i narednu scenu, iako su kadrovi znatno duži; to je zbog činjenice da zvuci tih predmeta nisu kratki i odsečni kao u prethodnoj sekvenci. U ovoj sceni se nalaze jedina dva kadra sa ljudskim govorom, mada je to emitovan zvuk koji dolazi iz igračke na kojoj Snupi gleda Čarli Brauna¹⁴⁹ kako igra fudbal na televiziji. Pritiskanjem televizora igračka reprodukuje refren pesme *E-Type – Campione 2000*, zvanične himne Evropskog prvenstva u fudbalu 2000. godine u Holandiji i Belgiji¹⁵⁰. Pošto refren pesme ne

¹⁴² Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 97.

¹⁴³ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 110.

¹⁴⁴ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 39.

¹⁴⁵ Isto, 30.

¹⁴⁶ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 102.

¹⁴⁷ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 77.

¹⁴⁸ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 16.

¹⁴⁹ Likovi stripa *Peanuts*, autor Charles M. Schulz

¹⁵⁰ *E-Type – Campione 2000*, Stockholm Records, 2000.

peva ni Snupi, ni Čarli Braun, može se reći da ova igračka predstavlja akuzmobiće¹⁵¹, jer ne vidimo osobu da peva, niti je taj zvuk postavljen u off, a refren pesme koji se čuje predstavlja akuzmatsku muziku¹⁵², pošto je snimljena i sluša se sa nosača zvuka, dok se originalni izvor zvuka (hor koji peva refren) ne vidi. Rez između akustički ekvivalentnih¹⁵³ zvukova u kadrovima sviranja gajdi i alarma na *Ghostbusters* biciklu, montiran je tako da stvori muzički zarez¹⁵⁴, ali i lažni kraj¹⁵⁵, na kojem se očekuje nastavak muzičke melodije; ali, umesto nje čujemo zvuk zavijanja. Isti dramaturški postupak je još jednom uspostavljen u nastavku, kada nakon sviranja okarine umesto trećeg stiha čujemo zvuk kompresora za farbanje bicikla. Poslednja sekvenca ove scene prikazuje frulu i zvučne efekte iz drugih kolekcija montiranih u ritmu tonova frule kako bi se postigla vertikalna harmonija¹⁵⁶. To ima za cilj da dodatno obogati prethodno uspostavljen ritam i pokaže melodičnost predmeta koji nisu stvoreni za sviranje. Paralelno su u slici prikazani kadrovi iz kojih su uzeti uzorci zvučnih efekata, jer „muzička kompozicija koja se percipira istovremeno kad i slika ima potpuno drugačije dejstvo nego muzika sama. Slika muziku konkretizuje, tumači je na svoj način“¹⁵⁷. To ne predstavlja kontrapunkt, već kontrapunktalnost¹⁵⁸, pošto pomenuta vertikalna harmonija ne upućuje na suprotstavljanje, već međusobno dopunjavanje melodijskih linija. Melodija je na kraju strofe naglo prekinuta, stvarajući pritom efekat zadržke¹⁵⁹, u cilju naglašavanja scene koja sledi.

Iako deluje kontradiktorno, bogati zvučni doživljaj prethodne scene bio je odlična uvertira za filmsku tišinu¹⁶⁰ koja sledi u narednoj sceni. „Čuven je Bresonov aforizam po kome je zvučni film doneo tišinu jer ukazuje na jedan paradoks: moraju postojati šumovi i glasovi da bi njihovo zaustavljanje i prekidi stvorili nešto što nazivamo tišinom, dok je, nasuprot tome, u nemom filmu sve bilo podređeno nagoveštavanju zvukova.¹⁶¹ [...] Utisak tišine u nekoj filmskoj sceni nije jednostavna posledica odsustva šumova; on će se pojaviti samo ukoliko je stvoren određenim kontekstom i pažljivom pripremom. U najjednostavnijem slučaju priprema se sastoji u postavljanju veoma bučne scene neposredno pre one koja bi trebalo da bude u tišini. Drugim rečima tišina nikad nije neutralna praznina; to je negativ nekog zvuka koji smo upravo

¹⁵¹ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 114.

¹⁵² Isto, 66.

¹⁵³ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 115.

¹⁵⁴ Isto, 110.

¹⁵⁵ Isto, 116.

¹⁵⁶ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 36.

¹⁵⁷ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 106.

¹⁵⁸ Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike* (Kragujevac: Univerzitet u Kragujevcu), 2014, 66.

¹⁵⁹ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 117.

¹⁶⁰ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 35.

¹⁶¹ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 53.

čuli, ili zamislili; to je proizvod kontrasta.¹⁶² Ovim citatom iz Šionove *Audiovizija* želim da opravdam razlog crnog kadra bez ikakvog zvuka koji traje par sekundi, a da muziku iz prethodnog kadra odredim kao akustičku pripremu¹⁶³ za tišinu sa dramskom funkcijom¹⁶⁴. Ovaj kratki predah treba da odmori publiku od onoga što je čula i videla do sad, ali i pripremi za ono što sledi. „Tišina ne sme ni da traje previše, jer će je gledalac postati suviše svestan. U takvim situacijama posle nekog vremena treba uvesti neki slab šum“¹⁶⁵ – nakon potpune tišine slede statični kadrovi prostora u kojima se nalaze kolekcije, ali se ne dešava nikakav proces, pa su jedini zvuci koji se čuju ambijenti prostorija. „Drugi način proizvođenja tišine – koji može i ne mora da bude spregnut sa prethodnim – sastoji se u tome da se čuju... šumovi; međutim, to su šumovi koje prirodno povezujemo sa idejom mirnoće, jer ne privlače našu pažnju, jer su čujni samo onda kada ostali šumovi – buka saobraćaja, razgovori, buka koju proizvodi neki rad – utihnu“.¹⁶⁶ Odjednom je toliko tiho u ove četiri prostorije, da zapravo prvi put primećujemo da postoji ikakva atmosfera. Dramaturški gledano, želeo sam da prikažem da su se predmeti koji čine kolekcije umorili i sada odmaraju. U njihovim snovima se nalaze zvuci trkačke staze, crvenog tepiha, obora i dečjeg igrališta, ali akuzmatski¹⁶⁷, pošto publika ne vidi pokretanje ijednog predmeta iz kolekcija. Motocikli polako ulaze u prvi plan i vraćaju zvuk u film.

Poslednja scena pre odjavne špice predstavlja deakuzmatizaciju¹⁶⁸ – otkriva misteriju muzike koja se već nekoliko puta čula u filmu, mada ovaj put repriza ima varijaciju¹⁶⁹. Ova muzika predstavlja *superlibretto*¹⁷⁰, jer nije muzika *za* film, već muzika *u* filmu ili bolje rečeno muzika *od* filma. To nije muzika emitovana sa gramofona ili radio-aparata, kako to montaža navodi – već sinhreza¹⁷¹ raznih zvukova snimljenih kolekcija, koja se „događa pri vremenskom poklapanju jedne zvučne i jedne vizuelne pojave“¹⁷². Ipak, u ovom slučaju to je bilo mnogo više zvučnih i vizuelnih pojava kako bi mogla da nastane muzička tema koja će pratiti priču dokumentarnog filma. Upravo jedinstvo vizuelnog i auditivnog čini specifičnost ove muzike i omogućava potpuni, inter-čulni¹⁷³ doživljaj. Emocija koja se javlja sada, kada je muzika

¹⁶² Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 54.

¹⁶³ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 47.

¹⁶⁴ Isto, 46.

¹⁶⁵ Ivo Dašek, *Zvuk u amaterskom filmu* (Beograd: Tehnička knjiga), 1969, 219.

¹⁶⁶ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 46.

¹⁶⁷ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 66.

¹⁶⁸ Isto, 116.

¹⁶⁹ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 39.

¹⁷⁰ Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike* (Kragujevac: Univerzitet u Kragujevcu), 2014, 207.

¹⁷¹ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 58.

¹⁷² Isto, 59.

¹⁷³ Isto, 121.

otkrivena, jača je nego u prethodnim pojavljivanjima, kada se nije znalo poreklo muzike. „Ritam [...] ne pripada isključivo ni jednom ni drugom: ni isključivo vizuelnom ni isključivo zvučnom zapisu“, već nastaje jedino kao spoj obe dimenzije. Sada kada znamo poreklo muzike, shvatamo koliko je tanka linija između nje i zvučnih efekata, čime je postignut *sonoplastiko* – „slobodniji tretman linije zvučnih efekata, čiji se značaj izjednačuje sa muzikom u težnji za stvaranjem jedinstvene zvučne materije“. ¹⁷⁴ „Govoreći o ekpserimentalnim postupcima u filmskoj muzici, savremena praksa jeste polje izjednačavanja muzike i šumova/buke.“ ¹⁷⁵ „Ne postoji nijedan 'nemuzički zvuk', odnosno takav koji se ne bi mogao upotrebiti u muzičkom delu“ ¹⁷⁶, a nadam se da ovaj dokumentarni film i njegova komponovana muzika potvrđuju Blahino zapažanje. Završio bih poglavlje još jednim citatom, koji se odnosi na ceo film – moj cilj je bio da ostvarim „skladnu i harmoničnu celinu u kojoj se sjedinjuju muzika, nemuzički zvuk, [...] kao i svi vizuelni i zvučni aspekti dramskog dela“ ¹⁷⁷.



Kolekcija starovremenskih motocikala

¹⁷⁴ Zoran Simjanović, *Primenjena muzika* (Beograd: Bikić Studio), 1996, 234.

¹⁷⁵ Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike* (Kragujevac: Univerzitet u Kragujevcu), 2014, 51.

¹⁷⁶ Ivo Blaha, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“), 2008, 75.

¹⁷⁷ Miroslav Jokić, *Dizajn zvuka u dramskim umetnostima* (Beograd: Zavod za udžbenike), 2008, 63.

NASLOV

Iako naslov uvek stoji na početku, priču o naslovu mog doktorskog umetničkog projekta sam ostavio za kraj, jer mi je bilo potrebno da prođem ceo proces izrade praktičnog i pisanog dela kako bih nova saznanja usmerio u pronalaženje odgovarajućeg naslova. Sada, na samom kraju, kada ponovo pogledam film, pročitam prethodno napisan tekst i setim se literature koju sam koristio pri izradi doktorskog projekta, mogu reći da sam došao do idealne složenice koja svedeno opisuje moje celokupno istraživanje i stvaranje – *mikroritmovi*. U *Prijavi teme za izradu doktorskog umetničkog projekta*, radni naslov mog umetničkog rada bio je *Ritam svih tih finih delova – Zvuk savremenog nemog filma*. To je naslov koji je nastao u periodu kada je projekat postojao samo kao ideja, pa je i bilo logično da na kraju dobije drugi oblik. Nažalost, po Pravilniku nije moguće menjati naslov, pa je zadržan stari, iako smatram da u novom, neiskorišćenom, ima više poetike i da preciznije opisuje umetnički projekat. Sa terminom *mikro ritam* sam se prvi put sreo čitajući Šionovu *Audioviziju*, i to u poglavlju o uticaju zvuka na percepciju vremena u slici. Nije se odnosio na zvuk, već na sliku i predstavlja brze pokrete po površini slike izazvane pojavama kao što su dim, kiša ili pahuljice¹⁷⁸. Međutim, kratke i brze promene u zvuku koje krasi ovaj dokumentarni film i muzika sastavljena od organizovane buke¹⁷⁹ odmah su me asocirali na nov termin koji bi nastao spajanjem ove dve reči, pa sam se odlučio da i naslov doktorskog projekta bude *Mikroritmovi*. O *mikrozvuku* piše i Džoana Demers opisujući ga kao izuzetno kratak zvuk, trunku koja granularnom sintezom¹⁸⁰ stvara nove zvuke popularne u elektronskoj muzici¹⁸¹, a žanrovski preciznije u minimalističkoj post-tehno ambijentnoj muzici¹⁸². Zbog ove osobine Kertis Rouds ga smatra plodnim resursom kompozicije¹⁸³, a preciznom montažom *mikrozvukova* nastaju *mikroritmovi*.

¹⁷⁸ Mišel Šion, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007, 20.

¹⁷⁹ Marija Ćirić, *Vidljivi prostori muzike* (Kragujevac: Univerzitet u Kragujevcu), 2014, 8.

¹⁸⁰ Eduardo Reck Miranda, *Computer Sound Design* (Waltham: Focal Press), 2002, 101.

¹⁸¹ Joanna Demers, *Listening through the noise* (Oxford: Oxford University Press), 2010, 171.

¹⁸² Isto, 69.

¹⁸³ Curtis Raods, *Microsound* (Cambridge: The MIT Press), 2001, 349.

ZAKLJUČAK

Generalno, zvuk savremenog nemog filma treba da bude takav da publika shvati da iako nije čula dijalog, ostali zvuci su bili tu da nadomeste verbalni nedostatak. Priča je jasna, poruka je jasna i publika je zadovoljna. Kada je sve ovo ispunjeno, film se može smatrati uspešnim. Naravno, ovakav rad je veoma težak, ali dizajnerima zvuka sigurno predstavlja izazov i uzbuđenje. Danas se ovakvi filmovi ne snimaju često, ali srećom svi pružaju originalan i neponovljiv zvučni doživljaj. S jedne strane je dobro što ih nema mnogo, jer svaki bude osveženje u odnosu na bezbroj novih dijaloških filmova koji se svakodnevno predstavljaju publici, a sa druge strane je i logično ne očekivati više savremenih nemih filmova, jer se zbog te činjenice deo publike ipak opredeli za neki drugi naslov. U trenutku pisanja zaključka izašla su čak i dva nastavka filmova o kojima sam pisao u prethodnom poglavlju, *Ovčica Šone: Farmagedon*¹⁸⁴ i *Tiho mesto 2*¹⁸⁵. Oni su takođe vredni pažnje i samo potvrđuju uspeh svojih prethodnika i želju publike za nastavcima u istom, nemom maniru.

Kroz analizu reprezentativnih filmova, zaključak tog dela pisanog rada i osvrt na prethodne filmove na kojima sam radio kao dizajner zvuka, pokušao sam da zvuk raščlanim, detaljno sagledam svaki element sa tehničke i umetničke strane i dođem do saznanja koja treba da budu neka vrsta vodiča za dizajniranje zvuka savremenog nemog filma. To sam primenio na svom dokumentarnom nemom filmu, prvo idejno, potom praktično i konačno, pismeno u ovoj doktorskoj eksplikaciji. Detaljno sam opisao proces pripreme za snimanje gde sam tražio zvučno zanimljive kolekcije, kontakte kolekcionara, a potom ugovarao datume za snimanje. Potom sam opisao proces snimanja na lokacijima, ali i sve poteškoće koje su sputavale planirani raspored snimanja. Nakon toga sam pisao o postprodukciji – montaži slike i zvuka, dizajnu zvuka i dramaturgiji, gde sam primenio saznanja iz teorijskog istraživanja i pokušao da isključivo neverbalnim zvukom predstavim kompletnu radnju filma, a ujedno ga publici učinim zanimljivim.

Voleo bih da nakon odbrane dokorskog rada konkurišem na nekom filmskom festivalu i uživo vidim reakciju publike, a kasnije kroz razgovor sa njom saznam kako je shvatila film. To će mi biti najbolji pokazatelj da li sam uspeo u svojoj ideji i da li se trud isplatio.

¹⁸⁴ *A Shaun the Sheep Movie: Farmageddon*, režija Will Becer i Richard Phelan, 2019.

¹⁸⁵ *A Quiet Place Part II*, režija John Krasinski, 2020.

LITERATURA

Bibliografija

- Audissino, Emilio, *Film/Music Analysis* (London: Palgrave Macmillan), 2017.
- Babac, Marko, *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova 2* (Beograd: Naučna knjiga), 1997.
- Beauchamp, Robin, *Designing Sound for Animation* (Waltham: Focal Press), 2005.
- Blaha, Ivo, *Dramaturgija zvuka u audiovizuelnom delu* (Beograd: Dom kulture „Studentski grad“) (Beograd: Clio), 2008.
- Bradley, Edwin M, *The First Hollywood Musicals: A Critical Filmography of 171 Features, 1927-1932* (Jefferson: McFarland Publishing), 1996.
- Brixen, Eddy B, *Audio Metering: Measurements, Standards, and Practice* (Waltham: Focal Press), 2020.
- Ćirić, Marija, *Vidljivi prostori muzike* (Kragujevac: Univerzitet u Kragujevcu), 2014.
- Dašek, Ivo, *Zvuk u amaterskom filmu* (Beograd: Tehnička knjiga), 1969.
- Davis, Richard, *Complete Guide to Film Scoring* (Boston: Berklee Press), 1999.
- Demers, Joanna, *Listening through the noise* (Oxford: Oxford University Press), 2010.
- Donnelly, K. J, Wallengren and Ann-Kristin, *Today's Sounds for Yesterday's Films: Making Music for Silent Cinema* (London: Palgrave Macmillan), 2016.
- Eridžon, Daniel, *Gramatika filmskog jezika* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1983.
- Field, Syd, *Screenplay: The Foundations of Screenwriting* (New York: Dell Publishing), 2005.
- Gordić, Ljubinko i Zdravko Maljković, *Stereofonija: Teorija i praksa* (Beograd: RTS Izdavaštvo), 2017.
- Hendricks, Gordon, *The Kinetoscope: America's First Commercially Successful Motion Picture Exhibitor* (New York: Beginnings of the American Film), 1966.
- Holmes, Thom, *Electronic and experimental music: technology, music, and culture* (Milton Park: Taylor & Francis), 2008.
- James, David E, *Stan Brakhage: Filmmaker* (Philadelphia: Temple University Press), 2005.

- Jokić, Miroslav, *Dizajn zvuka u dramskim umetnostima* (Beograd: Zavod za udžbenike), 2008.
- Kalinak, Kathryn, *Sound: Dialogue, Music, and Effects* (New Brunswick: Rutgers University Press), 2015.
- Marić, Mateja, *Zanesenost u učenju i postavljanje ciljeva* (Master rad, Zagreb: Sveučilište u Zagrebu, Učiteljski fakultet), 2018.
- Mijić, Miomir, *Audio sistemi* (Beograd: Akademska Misao), 2011.
- Miller Marks, Martin, *Music And The Silent Film* (Oxford: Oxford University Press), 1997.
- Miranda, Eduardo Reck, *Computer Sound Design* (Waltham: Focal Press), 2002.
- Murray, Leo, *Sound Design Theory and Practice* (Milton Park: Routledge), 2019, 38.
- Nelmes, Jim, *An Introduction to Film Studies* (Milton Park: Routledge), 2003.
- Nisbet, Alek, *Snimanje i obrada zvuka* (Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu), 1990.
- Palmieri, Robert, *The Piano: An Encyclopedia* (Milton Park: Routledge), 2004.
- Raods, Curtis, *Microsound* (Cambridge: The MIT Press), 2001.
- Rogers, Holly, *Music and Sound in Documentary Film* (Milton Park: Routledge), 2015.
- Shaw, Susannah, *Stop Motion, Craft Skills for Model Animation* (Waltham: Focal Press), 2004.
- Simjanović, Zoran, *Primenjena muzika* (Beograd: Bikić Studio), 1996.
- Sinclair, Ian, *Audio and Hi-Fi Handbook* (London: Newnes), 1989.
- Šion, Mišel, *Audiovizija* (Beograd: Clio), 2007.
- Theme Ament, Vanessa, *The Foley Grail* (Waltham: Focal Press), 2009.
- Tierno, Michael, *Location and Postproduction Sound for Low-Budget Filmmakers* (Waltham: Focal Press), 2020.
- Turek, Ralph and Daniel McCarthy, *Theory For Today's Musician* (Milton Park: Routledge), 2014, 20.
- Viers, Ric, *The Sound Effects Bible* (Burbank: Michael Wiese Productions), 2008.
- Wierzbicki, James, *Film Music: A History* (Milton Park: Routledge), 2009.
- Youngblood, Gene, *Expanded Cinema* (Boston: E. P. Dutton), 1970.

Filmografija

- *A Close Shave*, Režija Nick Park, 1995.
- *A Quiet Place*, Režija John Krasinski, 2018.
- *A Quiet Place Part II*, Režija John Krasinski, 2020.
- *A Shaun the Sheep Movie : Farmageddon*, Režija Will Becer i Richard Phelan, 2019.
- *After The Apocalypse*, Režija Yasuaki Nakajima, 2004.
- *All Is Lost*, Režija Jeffrey Chandor, 2013.
- *AnimaCars*, Režija Cyprien Susse, 2018-2019.
- *Chelovek s kino-apparatom*, Režija Dziga Vertov, 1929.
- *E I G H T D A Y*, Režija Jasmin Pivić, 2018.
- *Ghostbusters*, Režija Ivan Reitman, 1984.
- *Great Big Story*, Autori Andrew Morse i Chris Berend, 2015.
- *Hukkle*, Režija György Pálfi, 2002.
- *Kingdom Lost : Pale Princess*, Režija Nefen Rufio, 2018.
- *Kvadratura Kruga*, Autor Branko Stanković, 2002.
- *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, Režija Louis Lumière, 1985.
- *La Tortue Rouge*, Režija Michaël Dudok de Wit, 2016.
- *L'assassinat du duc de Guise*, Režija André Calmettes i Charles le Bargy, 1908.
- *Les Triplettes De Belleville*, Režija Sylvain Chomet, 2003.
- *Marie Antoinette*, Režiser nepoznat, 1904.
- *Pawn Stars*, Autori Rick Harrison, Richard Harrison, Corey Harrison i Austin Harrison, 2009.
- *Shaun The Sheep Movie*, Režija Mark Burton i Richard Starzak, 2015.
- *Shaun The Sheep*, Autori David Fine, Alison Snowden i Richard Starzak, 2007-2020.
- *Soldiers of the Cross*, Režija Herbert Booth i Joseph Perry, 1900.
- *Stalker*, Režija Andrei Tarkovsky, 1979.
- *The Head Hunter*, Režija Jordan Downey, 2018.
- *Tiny Town*, Režija Charles Courcier, 2018-2019.
- *Tiny Trucks*, Režija Charles Courcier i Edouard Desmettre, 2016-2018.

Vebografija

- Aguilar, Carlos, „The Red Turtle Director Michaël Dudok de Wit on Silent Metaphors, Charming Flaws and Takahata’s Influence“, *Filmmaker Magazine*, 2016 <www.filmmakermagazine.com/100613-the-red-turtle-director-michael-dudok-de-wit-on-silent-metaphors-charming-flaws-and-takahatas-influence/> (pristupljeno 21.7.2021).
- Andersen, Asbjørn, „How A Quiet Place’s essential sound was created“, *A Sound Effect*, 2018 <www.asoundeffect.com/a-quiet-place-sound/> (pristupljeno 29.6.2021).
- Bitner, Brian, „A Quiet Place - How to Write Sound into a Screenplay“, *Lessons From The Screenplay*, 2018 <www.youtube.com/watch?v=T-s81-Wl2v0> (pristupljeno 1.7.2021).
- Brew, Simon, „Richard Starzak & Mark Burton interview : Shaun The Sheep“, *Den Of Geek*, 2015 <www.denofgeek.com/movies/richard-starzak-mark-burton-interview-shaun-the-sheep/> (pristupljeno 22.7.2021).
- Brozović, Dalibor, August Kovačec i Slaven Ravlić, *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*, (Zagreb: Leksikografski zavod Miroslav Krleža), 2021 <www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=50725> (pristupljeno 29.6.2021).
- Chen, Nick, „5 Unexpected Foley Sound Design Choices“, *Splice*, 2019 <www.splice.com/blog/5-foley-sound-design-choices/> (pristupljeno 29.6.2021).
- Coleman, Michael, „The Sound of All is Lost“, *SoundWorks Collection*, 2014 <www.vimeo.com/77766522> (pristupljeno 28.6.2021).
- Curiel, Jonathan, „For caricaturist Chomet, creator of 'Triplets of Belleville', it's a long way from Disney“, *SFGATE*, 2003 <www.sfgate.com/entertainment/article/For-caricaturist-Chomet-creator-of-Triplets-of-2524759.php> (pristupljeno 20.7.2021).
- Dudok De Wit, Michaël, „The Red Turtle - Original Story and Screenplay“, *Scriptslug*, 2016 <www.scriptslug.com/assets/uploads/scripts/the-red-turtle-2016.pdf> (pristupljeno 21.7.2021).
- Epstein, Adam, „How the sound designers of 'A Quiet Place' created primal terror out of total silence“, *Quartz*, 2018 <www.qz.com/quartz/1246604/how-the-sound-designers-of-a-quiet-place-created-primal-terror-out-of-total-silence/> (pristupljeno 29.6.2021).
- Grobar, Matt, „‘The Red Turtle’ Director Michaël Dudok De Wit On Researching Animals And His Abiding Love Of 2D Animation“, *Deadline*, 2016 <www.deadline.com/2016/11/the-red-turtle-michael-dudok-de-wit-studio-ghibli-sony-pictures-classics-oscar-interview-1201855426/> (pristupljeno 21.7.2021).

- James, Daron, „How ‘A Quiet Place’ Sound Editors Scared Audience Sans Noise“, *Variety*, 2019 <www.variety.com/2019/film/awards/a-quiet-place-sound-editors-scared-in-silence-1203140183/> (pristupljeno 29.6.2021).
- Kaufman, Anthony, „György Pálfi’s ”Hukkle”, the Hungarian Hiccup Heard Around the World”, *IndieWire* <www.indiewire.com/2003/11/gyrgy-plfis-hukkle-the-hungarian-hiccup-heard-around-the-world-79309/> (pristupljeno 19.7.2021).
- Kilday, Gregg, „Robert Redford and the Making of ‘All Is Lost’“, *The Hollywood Reporter*, 2013 <www.hollywoodreporter.com/news/general-news/robert-redford-making-all-is-655370/> (pristupljeno 28.6.2021).
- Levine, Sara, „Intertextual Rendez-Vous: Viewing The Triplets of Belleville from an American Perspective“, *Georgetown University*, 2013 <blogs.commons.georgetown.edu/cctp-748-spring2013/2013/03/13/intertextual-rendez-vous-viewing-the-triplets-of-belleville-from-an-american-perspective/> (pristupljeno 20.7.2021).
- Masters, Tim, „Why Robert Redford lost his voice in All is Lost“, *BBC*, 2013 <www.bbc.com/news/entertainment-arts-25401812> (pristupljeno 28.6.2021).
- Matthijs, Niels, „Jordan Downey on The Head Hunter“, *Onderhond*, 2019 <www.onderhond.com/blog/jordan-downey-interview-head-hunter> (pristupljeno 18.7.2021).
- Moins, Philippe, „Sylvain Chomet’s ‘The Triplets of Belleville’“, *Animation World Network*, 2003 <www.awn.com/animationworld/sylvain-chomet-s-triplets-belleville> (pristupljeno 20.7.2021).
- Owen, Luke, „Interview: Mark Burton and Richard Starzack talk Shaun the Sheep Movie“, *Flickering Myth*, 2015 <www.flickeringmyth.com/2015/02/interview-mark-burton-and-richard-starzack-talk-shaun-the-sheep-movie/> (pristupljeno 22.7.2021).
- Peary, Gerald, „Flim review : ”The Triplets of Belleville“ – A 21st Century Animation Classic“, *The Arts Fuse*, 2018 <www.artsfuse.org/173098/film-review-the-triplets-of-belleville-a-21st-century-animation-classic/> (pristupljeno 20.7.2021).
- Pendleton, Reece, „After the Apocalypse“, *Chicago Reader*, 2009 <www.chicagoreader.com/chicago/after-the-apocalypse/Film?oid=1067087> (pristupljeno 6.7.2021).
- Phillips, Ian, Joe Avella and Conner Blake, „How The Sound Effects In 'A Quiet Place' Were Made“, *Movies Insider*, 2018 <www.youtube.com/watch?v=WnozP8OWeik> (pristupljeno 29.6.2021).

- Sarto, Dan, „Michaël Dudok de Wit Talks ‘The Red Turtle’ and Partnership with Studio Ghibli“, *Animation World Network*, 2017 <www.awn.com/animationworld/micha-l-dudok-de-wit-talks-red-turtle-and-partnership-studio-ghibli> (pristupljeno 21.7.2021).
- Thomson, Desson, „‘Huckle’: A Mystery of Life“, *The Washington Post*, 2003 <www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/2003/12/05/huckle-a-mystery-of-life/786c205b-57cc-4d12-8293-a18d651883fb/> (pristupljeno 19.7.2021).
- Van den Broeck, Wim, „Assistant Editor Tom Doggart Keeps the Stop-Motion Comedy Flowing on ‘Shaun the Sheep Movie’“, *Avid Blogs*, 2015 <www.avidblogs.com/tom-doggart-assistant-editor-on-shaun-the-sheep-movie/> (pristupljeno 22.7.2021).
- Williams, Fiona, „Michaël Dudok de Wit talks ‘Red Turtle’, and being backed by Studio Ghibli“, *Special Broadcasting Service*, 2016 <www.sbs.com.au/movies/article/2016/09/18/michael-dudok-de-wit-talks-red-turtle-and-being-backed-studio-ghibli> (pristupljeno 21.7.2021).
- Woods, Bryan and Scott Beck, „‘A Quiet Place’: How Two Indie Filmmakers Accidentally Wrote a Studio Film for Emily Blunt and John Krasinski“, *IndieWire*, 2018 <www.indiewire.com/2018/04/a-quiet-place-screenwriters-emily-blunt-john-krasinski-bryan-woods-scott-beck-1201948205/> (pristupljeno 29.6.2021).
- ”All Is Lost“ Trivia, *Internet Movie Database* <www.imdb.com/title/tt2017038/trivia/> (pristupljeno 28.6.2021).
- The 76th Academy Awards <www.oscars.org/oscars/ceremonies/2004> (pristupljeno 20.7.2021).
- The 86th Academy Awards <www.oscars.org/oscars/ceremonies/2014> (pristupljeno 28.6.2021).
- The 89th Academy Awards <www.oscars.org/oscars/ceremonies/2017> (pristupljeno 21.7.2021).