

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Zvuková tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Ztvárnění sluchových poruch
ve zvukové složce AV díla**

Vojtěch Cibulka

Vedoucí práce: Mgr. Jan Čeněk

Oponent práce: Mgr. Marek Hart

Datum obhajoby: 15. 9. 2022

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2022

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TELEVISION FACULTY

Film, Television and Photographic Art and New Media

Department of Sound

BACHELOR'S THESIS

**Representations of Hearing Impairments
in the Film Soundtrack**

Vojtěch Cibulka

Supervisor: Mgr. Jan Čeněk

Opponent: Mgr. Marek Hart

Date of thesis defence: 15. 9. 2022

Assigned degree: BcA.

Praha, 2022

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

Ztvárnění sluchových poruch ve zvukové složce AV díla

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne 15. 8. 2022

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků bakalářské práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Práce se věnuje problematice zvukového ztvárnění sluchových poruch v audiovizuální tvorbě. První část práce uvádí čtenáře do širšího kontextu sluchového hendikepu v rámci vývoje a současného stavu kinematografie. Další kapitola se zaměřuje na audiologické poznatky o sluchových poruchách. Následuje představení konceptu *point of audition* a subjektivních transformací jako klíčových prvků při tvůrčí práci se sluchovými abnormalitami. Hlavní část práce se pak zaměřuje konkrétně na architekturu a vývoj nejpoužívanějšího postupu reprezentace sluchové poruchy – „hluchého“ kódu. V závěru pak práce popisuje několik příkladů invenčního přístupu ke zvukovému zpracování sluchové poruchy, které problematiku výrazně obohacují. Práce tak zvolené téma sleduje z několika různých perspektiv a vytváří základ pro hlubší bádání čtenáře i vlastní tvůrčí praxi.

Abstract

This thesis focuses on the question of hearing impairments' representation in film soundtrack. First part of the thesis presents the broader context of hearing disability in the history of filmmaking and contemporary cinema. Next chapter outlines the related information from the field of audiology. The thesis then presents the *point of audition* and subjective transformation as key concepts in the artistic treatment of hearing diversities. Main part of the thesis is dedicated to the issue of excessively used sound representation of hearing impairment – the „deaf“ code – it's architecture and evolution. The thesis concludes with several examples of inovative treatment of hearing diversities in the field of sound design. The topic is presented from several different perspectives as the thesis creates a base for deeper research and artistic examination.

Obsah

1. Úvod	1
2. Téma sluchových poruch v kinematografii	3
1.1 Éra němého filmu	4
1.2 Neslyšící postavy – neslyšící herci / herečky	5
3. Sluchové poruchy a jejich projevy s pohledu audiologie a fyziologické akustiky	8
3.1 Převodní vady sluchu	9
3.2 Percepční vady sluchu	10
3.3 Hyperaktivní vady sluchu.....	11
4. Point of audition a subjektivizace jako prostředky ztvárnění sluchových poruch	14
4.1 Point of audition (POA).....	14
4.2 Subjektivizace.....	16
5. „Hluchý“ kód – metafora tinnitu	22
5.1 Klišé ztvárnění sluchových poruch	24
5.2 Počátky kódu.....	25
5.3 Tinnitus jako prostředník psychických stavů.....	29
6. Odlišné přístupy	31
6.1 Absolutní ticho	31
6.2 Hmat	33
6.3 Tvůrčí proces ve filmu <i>Zvuk metalu</i> (2019).....	36
7. Závěr	40
8. Seznam použité literatury a pramenů	42
9. Seznam audiovizuálních referencí	45

Seznam příloh

- Příloha 1 – Spangeled Banner** – film *Spangled Banner* (1902, USA) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 2 – Okouzlení** – ukázky z filmu *Okouzlení* (2017, Wonderstruck, Todd Haynes, USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 3 – POA ve filmech Rodinka Béliarových a CODA** – ukázky z filmů *Rodinka Béliarových* (2014, La Famille Bélier, Eric Lartigau, Francie / Belgie) a *V rytmu srdce* (2021, CODA, Sian Heder, USA) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 4 – Eroica** – ukázka z filmu *Eroica* (1949, Walter Kolm-Veltée, Rakousko) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 5 – POA mluveného slova ve filmu Okouzlení** – ukázka z filmu *Okouzlení* (2017, Wonderstruck, Todd Haynes, USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 6 – Za hranicí ticha** – ukázka z filmu *Za hranicí ticha* (1996, Jenseits der Stille, Caroline Link Německo / Švýcarsko) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 7 – Zachraňte vojína Ryana** – ukázka z filmu *Zachraňte vojína Ryana* (1998, Saving Private Ryan, Steven Spielberg, USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 8 – Minulost** – ukázky z filmu *Minulost* (1998, Ivo Trajkov, Česko) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 9 – Jdi a dívej se** – ukázky z filmu *Jdi a dívej se* (1985, Idi i smotri, Elem Klimov, SSSR) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 10 – Augmentace ve filmu CODA** – ukázka z filmu *V rytmu srdce* (2021, CODA, Sian Heder, USA) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 11 – Baby Driver Tinnitus** – ukázky z filmu *Baby Driver* (2017, Edgar Wright, Velká Británie / USA) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 12 – Zrodila se hvězda** – ukázky z filmu *Zrodila se hvězda* (2018, A Star is Born, Bradley Cooper, USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 13 – Potichu** – ukázky z filmu *Potichu* (2019, The Silence, John R. Leonetti, Německo) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 14 – Země policajtů** – ukázky z filmu *Země policajtů* (1997, Cop Land, James Mangold, USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 15 – Hlídač č. 47** – ukázky z filmů *Hlídač č. 47* (1937, Josef Rovenský, Jan Sviták, Československo), *Hlídač č. 47* (1951, Pickup, Hugo Hass, USA) a *Hlídač č. 47* (2008, Filip Renč, Česko) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 16 – Až na krev** – ukázka z filmu *Až na krev* (2007, There Will Be Blood, Paul Thomas Anderson, USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 17 – It's All Gone Pete Tong** – ukázky z filmu *It's all gone Pete Tong* (2004, Michael Dowse, Velká Británie / Kanada) – formát zvuku ukázky 2.0

- Příloha 18 – *Pověstný muž*** – ukázka z filmu *Pověstný muž* (1946, Notorious, Alfred Hitchcock, USA) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 19 – *Tiché místo*** – ukázky z filmu *Tiché místo* (A Quiet Place, 2018, John Krasinski, USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 20 – *Un Grand Amour de Beethoven*** – ukázka z filmu *Un Grand Amour de Beethoven* (1936, Abel Gance, Francie) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 21 – *Babel*** – ukázka z filmu *Babel* (2006, Alejandro Gonzales Inarritu, Francie / USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 22 – *Kmen*** – ukázky z filmu *Kmen* (2014, Plemja, Myroslav Slaboshpytsky, Ukrajina / Nizozemsko) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 23 – *Baby Driver Hmat*** – ukázky z filmu *Baby Driver* (2017, Edgar Wright, Velká Británie / USA) – formát zvuku ukázky 2.0
- Příloha 24 – *Godzila vs. Kong*** – ukázka z filmu *Godzila vs. Kong* (2021, Adam Wingard, USA) – formát zvuku ukázky 5.1
- Příloha 25 – *Zvuk metalu*** – ukázky z filmu *Zvuk metalu* (2019, Sound of Metal, Darius Marder, USA / Belgie) – formát zvuku ukázky 5.1

1. Úvod

Transformace či absence smyslového vnímání je bezesporu nevyčerpatelným zdrojem inspirace při konstrukci fikčních světů napříč všemi uměleckými disciplínami. V historii kinematografie dalo spektrum dramaturgických a tvůrčích možností smyslových abnormalit vzniknout mnoha dílům, které je více či méně kreativním způsobem zapojují do motivací vyprávění, staví na nich celé příběhy nebo dokonce nechají diváka na několik okamžiků změněný stav percepce pocítit. Samotné filmové médium je totiž do značné míry transformací vnímání světa reálného a jakožto fúze mnoha uměleckých disciplín má zřejmě největší potenciál roli percepce dále posouvat a zprostředkovat divákovi neznámé polohy vnímání.

Tato práce se pak specificky zaměřuje na ztvárnění poruch sluchu a jejich reprezentaci ve zvukové složce audiovizuálního díla. Na rozdíl od chybějícího či změněného vizuálního vjemu je totiž pro diváka, ale i pro samotné tvůrce, mnohem složitější abnormality sluchu empiricky odvodit a zprostředkovat. Právě zvuková složka propůjčuje filmovému médiu efektivní a silné nástroje k práci s pojednávaným tématem. Ať už v podobě krátkodobého motivu ohlušení nebo vůdčího principu vyprávění celého snímku.

Je nepopiratelné, že během posledních dvaceti let zájem o zpracování a dramatické využití tématu sluchových poruch v kinematografii silně vzrostl a dostal značných proměn. Ať už se jedná o kodifikaci motivu ohluchnutí ve válečných a akčních filmech, v mainstreamové kinematografii počínající filmem *Zachraňte vojína Ryana* (Saving Private Ryan, 1998, Steven Spielberg), nebo o narůstající počet prestižních ocenění a nominací snímků, které na sluchové poruchách kreativně staví své fikční světy. Těmi jsou například *V rytmu srdce* (CODA, 2021, Sian Heder) – Oscar za nejlepší film 2022, *Zvuk metalu* (Sound of Metal, 2019, Darius Marder) – Oscar za nejlepší zvuk 2021, *Tiché místo* (A Quiet Place, 2018, John Krasinski) – nominace na Oscara za nejlepší střih zvuku 2019, *Baby Driver* (2017, Edgar Wright) – nominace na Oscara za nejlepší střih a mix zvuku 2018, a mnohé další. Přerod užívání motivu sluchových poruch a jejich ztvárnění ve zvukové složce do podoby výrazného trendu můžeme sledovat i v jeho prorůstání do „masově spotřební“ produkce. Jako zástupce jmenujme například filmy *Eternals* (2021, Chloé Zhao) nebo *Godzilla vs. Kong* (2021, Adam Wingard).

Tato práce si klade za cíl seznámit čtenáře se situací a východisky realizace sluchových poruch v kinematografii, konkrétně pak v oboru zvukové dramaturgie a designu. Na rozdíl od prací z oboru *sound studies*, o něž se částečně opírá, se k otázce „Co sluchové poruchy v rámci budování fikčního světa znamenají?“ snaží přidat i ryze praktické - „Jakým způsobem jsou ztvárněny?“. Práce se snaží postihnout rozdílné perspektivy dané problematiky tak, aby vytvořila komplexní základ znalostí pro další vědeckou či tvůrčí práci čtenáře. Ucelenější texty, jež by praktickou stránku ztvárnění sluchových abnormalit reflektovaly, totiž jak v českém, tak i anglo-jazyčném prostoru v podstatě nenacházíme.

V úvodu práce se pokusím nastínit celkový vývoj nahlížení na téma sluchových poruch a hluchoty v kinematografii od jejího počátku přes přechod ke zvukovému filmu ve vztahu ke komunitě neslyšících až k současným otázkám angažmá sluchově hendikepovaných. Dále se krátce věnuji charakteristice sluchových poruch z pohledu audiologie a fyziologické akustiky s důrazem na přesah k možnému obohacení tvůrčího procesu. Následující kapitola se zabývá teoretickými východisky ztvárnění sluchových poruch ve zvukové složce AV díla, které lze dále využít k popisu konkrétních způsobů jejich sonické reprezentace. Jedná se zejména o pojem *point of audition*, který v souvislosti s pojednávanou problematikou nahlížím z perspektivy několika teoretiků. Dále se zabývám jeho aplikací v různých případech subjektivních transformací včetně praktických příkladů při ztvárnění sluchových poruch.

Kapitola „*Hluchý kód – metafora tinnitu*“ pak z různých hledisek prezentuje nejčastěji užívanou zvukovou reprezentaci sluchové ztráty. Kromě polemiky nad samotnou příčinou vzniku popisovaného klišé nabízí i retrospektivu jeho užívání v historii kinematografie. Závěrečná kapitola je pak věnována postupům, které se zaběhnutým principům vymykají ať už v důslednosti zpracování nebo díky neotřelému uvažování a výzkumu samotných tvůrců. Tak je tomu i v případě filmu *Zvuk metalu*, jehož bezprecedentnímu tvůrčímu procesu je věnována finální část textu.

V rámci celé práce se na mnoha příkladech a úhlech pohledu (na něž odkazuje i několik audiovizuálních ukázek přiložených na DVD) snažím představit čtenáři takové informace, které mohou, dle mého názoru, přispět k dalšímu rozvoji zkoumání problematiky. A to pak zejména praktickému přístupu k přemýšlení nad prvky filmové řeči, které se mohou zdát na první pohled/poslech naprosto samozřejmé.

2. Téma sluchových poruch v kinematografii

Přestože se tato práce dále zabývá zejména reflexí sluchových poruch v rámci zvukové složky filmového díla, pro pochopení širších souvislostí zde předkládám stručný exkurz do historie ztvárňování sluchových abnormalit a krátké zamyšlení nad pozicí sluchově hendikepovaných postav ve filmových narrativech. Tyto předpoklady totiž často sehrávají nemalou roli v kritickém přijetí nově vznikajících filmů, zejména pak přijetí komunitou neslyšících. Je potřeba zmínit, že následující podkapitoly pojednávají zejména o kinematografii Spojených států amerických. V mimoamerických kinematografiích a komunitách sluchově hendikepovaných totiž až do nedávna nedochází ke zmapování a dostupné reflexi této problematiky.

Média (film nevyjímaje) totiž většinou nevykreslují sluchové poruchy jako součást běžného světa a sluchově hendikepované jako osoby schopné naprosto normálního života. Za účelem vybudování co nejzajímavějších příběhů se všechny motivy podřizují své dramaturgické roli a jakýkoli hendikep nabízí v tomto ohledu až extrémně flexibilní možnosti. Na jedné straně se tedy v kinematografii setkáváme s vyobrazením sluchově hendikepovaných osob jako naprosto bezradných postav, jejichž situace má vzbuzovat lítost, a jejichž motivací je zejména hledání „opravy“ a „návratu do normálu“. Nebo naopak, sluchová porucha slouží jako prostředek k budování heroických a vzorových charakterů, které nejenže překonávají své vlastní odlišnosti, což samo o sobě symbolizuje statečnost a odolnost, ale dokáží tyto odlišnosti využít pro řešení problémů¹, se kterými si normalizovaná společnost neví rady. (Gertz a Boudreault ed. 2016, s. 676) V mnoha případech jsou pak fikční postavy se sluchovou poruchou v podstatě smířeny, přesto je jejich hendikep pojednán jako určitá forma konstantní zátěže či „prokletí“ (Dahl 1993).

Tento stav je pak nadále využíván ať už k rozvoji formální stránky díla² nebo k účelům narace. A to jak doslovně jako prostředek vývoje fabule - *Obchod na korze* (1965, Kádár a Klos), jako záminka událostí fikčního světa – *Hlídač č. 47* (2008, Filip Renč) nebo jako metafora pro vyjádření jiných skutečností a emočních rozpoložení. Takové narativní využití hendikepu nazývají David Mitchell a Sharon Snyder „narativní

¹ Zde se může jednat dokonce i o velmi žánrově specifické překážky typu boje z mimozemskými vetřelci – *Tiché místo* (2018)

² Např. ve filmu *Baby Driver* (2017), kde sluchová porucha motivuje myšlenku bezprecedentního zapředení ruchové složky do hudební struktury filmu.

protézou“ (2000, cit. podle Sterne ed. 2012, s. 20). Nadužívání podobných postupů pro zjednodušení dramaturgické práce totiž vede k fetišizaci tematiky a vzniku společenských stereotypů.

Již v tradici starověkého Egypta bylo zvonění v uších (tinnitus) vysvětlováno jako znak seslané kletby, v inuitském mudrosloví pak jako „neškodný duch prosící o jídlo“ (Connor 2010 cit. podle Hagood 2019, s. 53) Svatá Terezie z Avily se v šestnáctém století snaží ve svých kontemplacích pochopit souvislost mezi jejím tinnitem a navštívením Ducha svatého. (Schwartz 2011 cit. podle Hagood 2019, s. 53) V kinematografii současného světa, v němž se i kvůli neustálé expozici amplifikovaným zvukům a mechanickému hluku stala alespoň minimální zkušenost se sluchovými poruchami skrytou normou, nacházíme takové metafory zejména ve válečných či akčních filmech. Slouží zde ve funkci vyobrazení psychického traumatu při střetu s extrémním násilím, přestože jejich nástup má často akustickou příčinu. Představa náhlé ztráty jednoho ze smyslů totiž sama o sobě vyvolává značný psychický nepokoj a okamžik takové změny je pro vyprávění mnohem zajímavější, než jeho permanentní absence (Wierzbicki 2016, s. 8).

2.1 Éra němého filmu

Éra němého filmu představuje relativně zásadní období pro komunitu neslyšících, zlepšení postavení znakového jazyka a paradoxně pro budování vztahu sluchových poruch a filmového média. I když nebyl takzvaný němý film v podstatě nikdy bez zvuku – vždy byl doprovázen ať už živou či reprodukovanou hudební produkcí, živým komentářem, nebo dokonce ruchy – pro zprostředkování obsahu vyprávění stavěl vždy zejména na obrazové složce. To umožnilo sluchově hendikepovaným konzumovat bez větších omezení převážnou část tehdejší kinematografické produkce a emancipovat se jako plnohodnotné publikum, což v případě jiných, na zvuku (případně mluveném slovu) založených, performativních umění nebylo možné.

Podle Patti Durr je také znaková řeč³ prvním jazykem plně zachyceným na filmovém médiu (Getz a Boudreault ed. 2016, s. 157). O tento mezník se postaral krátký film *Spangled Banner* z roku 1902⁴, v němž znakující dívka „zpívá“ americkou státní hymnu. Současně bylo pro toto období zásadní angažmá neslyšících herců po boku

³ American Sign Language – ASL – pozn. překl.

⁴ Viz Příloha 1 - Spangeled Banner

slyšících kolegů, často v rolích slyšících postav. Například neslyšící herec Emerson Romero takto mezi lety 1926 a 1928 natočil 24 komedií. Po nástupu zvukového filmu se podílel na tvorbě titulkovacích systémů. Nejvýraznějším neslyšícím hercem němé éry byl impresionistický malíř Granville Redmont, který si zahrál v několika filmech Charlieho Chaplina – např. *Psí život* (1918, *A Dog's Life*), *Kid* (1921, *The Kid*) nebo *Světla velkoměsta* (1931, *City Lights*). (Getz a Boudreault ed. 2016, s. 676)

Situaci zapojení komunity neslyšících do oblasti kinematografie razantně proměnil nástup zvukového filmu. A to nikoli samotnou přítomností zvuku jako prostředku filmového vyjadřování, ale velmi rychlou a radikální orientací na dialogickou stránku filmu (Harper ed. 2009, s. 88). Ta na dlouhou dobu odřízla komunitu neslyšících od produkčních, ale i diváckých možností kinematografie. Na druhou stranu nástup zvukového filmu umožnil dramaturgické zapojení ticha jako prostředku vyprávění a hledání způsobů zvukového zprostředkování sluchových poruch normativnímu publiku (Goddard, Halligan, Hegarty ed. 2012, s. 138-139).

Tuto dichotomii invenčně rozvádí film *Okouzlení* (2017, *Wonderstruck*, Todd Haynes)⁵, jakožto prostředek ztvárnění sluchové poruchy dívky Rose, jejíž cesta za nalezením matky herečky tvoří jednu z dějových linií filmu. Tato příběhová větev se odehrává v roce 1927 a obsahuje několik referencí právě na nástup zvukového filmu. Celá je zpracována kompletně bez diegetického zvuku, pouze za doprovodu průvodní hudby ve stylu němých filmů s typickými postupy hudební ilustrace. Druhá linka, odehrávající se o 50 let později, je příběhem chlapce Bena, který následkem zasažení bleskem (skrz telefonní aparát) přichází o sluch. Jako paralela sluchových poruch se následně princip „němé“ hudebně-dramaturgické práce z příběhu Rose začíná využívat i k vyprávění příběhu chlapce.

2.2 Neslyšící postavy – neslyšící herci / herečky

V průběhu 30., 40. a 50. let se pak situace v kinematografii pro komunitu příliš nezlepšuje. Přestože se ve filmech objevují neslyšící postavy, jejich vyobrazení často hraničí až s karikaturou. Ve většině případů jsou tyto postavy obsazovány slyšícími herci bez znalosti znakové řeči a bez jakýchkoli předchozích zkušeností se sluchovým hendikepem. John Schuchman označuje toto období jako éru „dummies“, tedy jakýchsi

⁵ Viz Příloha 2 - *Okouzlení*

„hluchých“ panáků, kteří se pouze chabě a mnohdy komicky snaží napodobovat chování a vyjadřování neslyšících (Schuchman 1999, s. 42-75).

Dlouholetou praxi angažmá slyšících herců do rolí neslyšících postav přerušila až 60. léta. V té době se v americké společnosti začíná prosazovat znaková řeč jako rovnoprávná forma komunikace a do filmového průmyslu se opět dostávají neslyšící v rolích herců, režisérů i producentů a to nejen ve filmu, ale zejména v televizní tvorbě (Gertz a Boudreault 2016, s. 157). Významnou událostí se pak stalo ocenění neslyšící herečky Marlee Matlin, která v roce 1987 obdržela ocenění Oscar za nejlepší herecký výkon v hlavní roli filmu *Bohem zapomenuté děti* (1986, *Children of a Lesser God*, Randa Haines).

Zajímavostí je pak i vznik nízkorozpočtových produkcí zaměřujících se pouze na sluchově hendikepované publikum. V roce 1975 tak vzniká film *Deafula* (Peter Wechsberg), který je realizován jako kompletně nezvukový. Veškeré dialogy jsou ztvárněny v ASL a celý fikční svět je přizpůsoben životnímu stylu neslyšících (zvonky jsou nahrazeny blikajícími světly apod.). Později byl tento film i nadabován a opatřen hudební stopou. Ve stejné produkci pak vzniká i např. film *Think Me Nothing* (Peter Wolf 1975) nebo *I Love You, But* (Peter Wolf, 1998)

Obsazování neslyšících postav slyšícími herci je však stále velmi časté. V rámci tvorby filmu je ale mnohem závažnější nízká orientace v problematice ze strany kreativního štábu (Gertz a Boudreault 2016, s. 410). Nedostatečné znalosti znakového jazyka, ale i nezáměr o hlubší výzkum perspektivy sluchově hendikepovaných v rámci příprav natáčení se tak promítají do práce scénáristů, režisérů, střihačů i zvukových designérů, přestože je casting proveden autenticky.

Rozdíly v herectví můžeme sledovat u dvojice filmů *V rytmu srdce* (2021, CODA, Sian Heder) a jeho francouzského předchůdce *Rodinka Bélirových* (2014, *La Famille Bélier*, Eric Lartigau)⁶. Přestože je *CODA* v mnoha ohledech přímým remakem původního filmu, zásadním rozdílem je obsazení neslyšících Marlee Matlin a Troye Kotsura do rolí rodičů protagonistky, která je jako jediná z rodiny slyšící. V původní *Rodince Bélirových* byly postavy obsazeny slyšícími herci. Režisér Eric Lartigau se podle svých slov nezamýšlel nad obsazením neslyšících herců a v rozhovoru pro časopis *The Sydney Morning Herald* (2015) zmiňuje, že „nechtěl točit dokument

⁶ Je nutno poznamenat, že i *Rodinka Bélirových* sleduje stejnou dějovou linku, jako v 90. letech natočený německý film *Za hranicí ticha* (1996, *Jenseits der Stille*, Caroline Link), který byl v roce 1998 nominován na Oscara za nejlepší cizojazyčný film.

o neslyšících. Chtěl točit film o dívce, která kvůli své neslyšící rodině zažívá naprosto jedinečné situace.“ Výsledný dojem z francouzské komedie toto rozhodnutí příliš nekazí, nicméně v přímém srovnání s remakem je nutno říci, že mnohdy naprosto stejné situace působí ve filmu *CODA* díky obsazení autentických herců mnohem méně strojeně, méně přehrávaně, ve výsledku vtipněji a s větším emocionálním i intelektuálním přesahem. Není divu, že v roce 2022 vyneslo toto obsazení Troyi Kotsurovi Oscara za nejlepší herectví ve vedlejší roli a celému filmu dokonce Oscara za nejlepší snímek roku. Podobně můžeme srovnávat i herectví neslyšící Millicent Simmonds v hlavní roli filmu *Tiché místo* (2018) a hlavní herečky filmu *Potichu* (2019, *The Silence*, John R. Leonetti), v němž byla do role neslyšící protagonistky obsazena slyšící Kiernan Shipka, a který sleduje velmi podobnou zápletku jako jeho předchůdce *Tiché místo*. *Potichu* si kromě kritiky za celkovou dramaturgickou nedostatečnost odneslo i výtky za špatně použitý znakový jazyk (Berry 2017, s. 13).

V posledních letech můžeme sledovat určitý trend, jenž pravděpodobně inicioval právě film *Tiché místo*, který do vyprávění silně žánrových filmů zavádí sluchově hendikepované postavy. Například v „masově spotřebních“ filmech *Godzilla vs. Kong* (2021) a *Eternals* (2021) se v epicentru vyprávění ocitají dvě neslyšící postavy ztvárněné neslyšícími herečkami. Zatímco v prvním ze zmiňovaných filmů slouží sluchová porucha jako prostředek k dorozumívání s King Kongem, ve filmu *Eternals* neplní sluchový hendikep jedné ze superhrdinek žádnou narativní funkci (postava se pouze vyjadřuje v ASL) a jedná se spíše o chvályhodné emancipační gesto. Přestože se většinou jedná o ukázkový projev zmiňované „narativní protetiky“, není od věci vliv tohoto trendu nadále sledovat.

3. Sluchové poruchy a jejich projevy z pohledu audiologie a fyziologické akustiky

Hlubší pojednání o fyziologické podstatě, příčinách a symptomech poruch sluchu, jakožto i jejich léčbě sahá daleko za hranice oboru této práce. Nicméně považuji za důležité alespoň stručně načrtnout přehled sluchových abnormalit a jejich projevů v rozsahu, který může být přínosný pro tvůrčí audiovizuální práci a zároveň obohatit rozsah znalostí týkajících se jednoho z hlavních nástrojů zvukových profesionálů – tedy sluchového aparátu.

Pro správné uchopení problematiky je nutné si uvědomit, že pojem sluchová porucha, který majoritně využívá tato práce, ale i lékařské názvosloví, není zcela odpovídající. V rámci projektu Aural Diversity Network jeho zakladatel Andrew Hugill argumentuje potřebu změny výkladu tohoto pojmu omezujícím založením současné audiometrie a obecně měření sluchu na křivkách stejné hlasitosti. Jejich stanovení je v rámci normy ISO 226:2003 závislé na měření vlastností sluchu „otologicky normálních osob ve věku od 18 do 25 let“ (International Organization for Standardization 2003). Do této kategorie spadá podle Hugilla pouze cca 17% světové populace. Hugill a jeho kolega John Drever pak navrhují nahradit veškeré pojmy jako „porucha“, „ztráta“ aj. pojmem „sluchová diverzita“ (Hugill 2019).

Dále je potřeba k následujícímu výčtu přistoupit i s tím, že je popis sluchové poruchy často založen na subjektivním vnímání a více či méně přesné subjektivní deskripci při výzkumu dané poruchy. „Jediným způsobem, jakým může badatel přistoupit ke sluchu jako subjektivní schopnosti je kultivovaný akt poslechu pozorovaného.“ (Sterne v Novak a Sakakeeny ed. 2015, s. 72)

Dle doby vzniku dělíme poruchy sluchu na vrozené vady – vzniklé v prenatálním období a získané – vzniklé při porodu a po narození. Jak již bylo řečeno, právě nástup sluchové poruchy je z hlediska vyprávění zpravidla nejzajímavějším okamžikem. Proto se ve většině filmů pracujících s motivem sluchové poruchy setkáváme právě s poruchami získanými. Audiologie dále rozlišuje poruchy prelingvální – vzniklé před ukončením vývoje řeči (cca 7 let) a postlingvální – vzniklé po ukončení vývoje řeči. (Bravíková et al. 2015) Prelingvální poruchy jsou pak zvláště závažné ve vztahu k vývoji komunikačních schopností jedince a utváření jeho sociálně charakterových vlastností. Sluchové abnormality můžeme dělit i podle délky trvání na krátkodobé (např. nadbytek mazu ve zvukovodu, respirační onemocnění, záněty, únava sluchu) a

dlouhodobé, či trvalé, které již mohou určitým způsobem ovlivňovat kvalitu života jedince. (Hugill 2019) Jelikož jsou uši a sluchové ústrojí párovým orgánem, rozlišujeme i poruchy jednostranné – postihující jen jedno ucho - a oboustranné – zasahující obě uši zároveň (většinou však v různé míře). (Møller 2006, s. 205)

Následující specifitější rozdělení a charakteristiky zakládám (kromě případů, kdy bude řečeno jinak) na publikaci Aage R. Møllera *Hearing: Anatomy, Physiology, and Disorders of the Auditory System 2. ed.* (2006, s. 205-263)

3.1 Převodní vady sluchu

Sluchová ztráta je způsobena patologiemi vnějšího nebo středního ucha. Blíže se jedná o problémy se zvukovodem, bubínkem, středoušními kůstkami, infekce středního ucha a poruchy funkce Eustachovy trubice. Převodní vady většinou nejsou trvalé a dají se řešit léky či chirurgickým zákrokem.

Vnější ucho

Blokace zvukovodu ušním mazem se projevuje zvýšením prahu slyšení o 20 – 30 dB/A rovnoměrně na všech frekvencích.

Střední ucho

Patologie středního ucha bývají nejčastější příčinou sluchové ztráty. Největší procento mezi nimi zastávají poruchy funkce Eustachovy trubice a s nimi spojený zánět středního ucha. Dochází při nich k nedostatečnému vyrovnávání atmosférického tlaku a tlaku ve středouší, což má vliv na převodní vlastnosti bubínku. Přítomnost sekretu ve středním uchu ovlivňuje i převodní vlastnosti středoušních kůstek. Průměrně se zánět středního ucha projevuje sluchovou ztrátou 30 dB/A na všech frekvencích.

Při nadměrném tlakovém působení na bubínek, ať už zevnitř (tlak sekretu při zánětu) nebo zvenčí (zvuk nad prahem bolesti, tlaková vlna, nadměrný tlak vodního sloupce při potápění, mechanické porušení), může dojít k jeho protržení. Při menším rozsahu poškození dochází postupně k poklesu na frekvencích do 4 kHz. Při velkém rozsahu protržení se sluchová ztráta pohybuje okolo 40-50 dB/A na všech frekvencích.

Při extrémní tlakové zátěži či mechanickém úrazu může dojít i k porušení vazeb mezi středoušními kůstkami. V takovém případě dosahuje sluchová ztráta až 70 db/A.

V případě současného porušení bubínku a středoušního řetězce dochází k dopadu sluchových vln přímo na oválné okénko.

Únava sluchu

Únava sluchu souvisí s procesem adaptace sluchu na zvýšenou intenzitu zvuku. Začíná se projevovat při působení zvuku o hladině akustického tlaku 80 – 90 dB. (Syrový 2003, s. 65)

„Únava se projevuje posunem sluchového prahu, resp. Jeho zvýšením a zvuk je vnímán s menší hlasitostí. Současně dochází ke změně rozlišovací schopnosti výšky, hlasitosti a k posuvu maskovacích prahů. Odeznívání únavy je pomalejší a závisí na spektru zvuku a jeho intenzitě (...)“ (Syrový 2003, s. 65)

3.2 Percepční vady sluchu

Percepční vady jsou spojeny zejména se zraněními a poruchami funkce vláskových buněk ve vnitřním uchu. Ty jsou nejčastěji způsobeny procesy přirozeného opotřebení, vystavení nadměrnému hluku, vzácněji pak vlivem ototoxických léků, drog nebo vlivem infekcí vnitřního ucha.

Presbyakuze

Sluchová ztráta spojená se stárnutím a degenerací vláskových buněk ve vnitřním uchu. Její průběh závisí zejména na genetických dispozicích jedince, ale může být urychlena jinými patologickými procesy. Projevuje se postupným zhoršováním percepce vyšších frekvencí od cca 25 let věku. Z hlediska kvality života je problematický větší pokles v pásmu srozumitelnosti – kolem 2 kHz.

Nadměrné působení hluku

Při krátkodobé expozici nadměrnému hluku jsou nejdříve poškozeny vláskové buňky v pásmu 4 kHz. Při dlouhodobém či opakovaném vystavení nadměrnému hluku se poškozené pásmo rozšiřuje.

Vliv ototoxických látek

Správnou funkci vnitřního ucha mohou narušovat některé druhy antibiotik, aspirin či některá psychofarmaka aj.. Změna sluchového prahu je v případě užívání ototoxických

látek podobná presbyakuzi, tedy postupuje od vyšších frekvencí směrem k nižším. Po vysazení užívání látek se sluch většinou vrací do původního stavu.

Vrozené percepční vady

Přestože příčina vrozených sluchových vad je značně individuální, projevují se tyto poruchy nejčastěji jako úbytek v pásmu mezi 1 a 2 kHz, tedy v pásmu kritickém pro srozumitelnost řeči.

Náhlá ztráta sluchu

Náhlá úplná ztráta sluchu má nejasné příčiny. Většinou postihuje jen jedno ucho a její nástup je často popisován jako „kliknutí“ v uchu doprovázené ušním šelestem a někdy závratí. Bohužel bývá ve většině případů nevratná.

Další typy sluchové ztráty mohou vznikat v důsledku poruch sluchových nervových drah či přímo poruchami sluchového centra v mozku.

3.3 Hyperaktivní vady sluchu

Hyperaktivní vady patří mezi nejkompexnější sluchové abnormality a jejich příčiny nejsou v současnosti zcela známy. Lékařům se dodnes nepodařilo zcela objasnit ani fyziologický původ těchto abnormalit a jejich symptomů. Mezi hyperaktivní vady patří subjektivní tinnitus, hyperakuze a další poruchy vnímání hlasitosti.

Hyperakuze

Hyperakuze vyjadřuje stav, ve kterém má jedinec snížený práh diskomfortu sluchové percepce a vnímá zvuk jako bolestivý i při intenzitě, kterou normativní jedinci neshledávají nepříjemnou. Většinou se projevuje nezávisle na typu zvuku. Hyperakuze se může projevit i u jinak zcela otologicky normálních jedinců, i když často doprovází jiné percepční vady sluchu či tinnitus.

Vada nárůstu hlasitosti (loudness recruitment)

Jedná se o nepřírozenou percepci nárůstu hlasitosti při rostoucí intenzitě zvuku. Jedinec trpící touto poruchou má tedy značně snížený práh bolestivosti. Porucha je zapříčiněna poruchami sluchové adaptace, tedy nedostatečnou funkcí či absencí středoušního reflexu nebo poruchami adaptace smyslových buněk ve vnitřním uchu

(která většinou souvisí s jejich poškozením a doprovází percepční sluchové vady vnitřního ucha).

Phonofobie

Pojem phonofobie označuje obecně strach ze zvuku, kdy zvukový stimul vyvolává v jedinci abnormální emocionální reakce. Přestože se mnohdy projevuje ve spojení s poruchami centrálního nervového systému či roztroušené sklerózy, pocity úzkosti ze zvukového vjemu často souvisí i s pociťovaným tinnitem či hyperakuzí.

„Lidé trpící tinnitem jsou si vědomi skutečnosti, že se pohybují ve světě hlasitých zvuků (jejichž percepce hrozí dalším zhoršením tinnitu) a tiché absence zvuků (která naopak odkrývá nepříjemné fantomové zvuky tinnitu, jež pouze čekají na příležitost být slyšeny).“ (Hagood 2019, s. 37)

Misofonie

Tato porucha označuje pociťovaný diskomfort z určitého typu zvuků. Na rozdíl od hyperakuze se neprojevuje ani ve spojitosti s jinými poruchami sluchu.

Tinnitus

Tinnitus neboli ušní šelesty se projevují pískáním, hučením, klikáním, či jinými zvuky, jejichž zdroj nenacházíme mimo sluchové ústrojí. Jedná se o jednu z nejrozšířenějších sluchových poruch, se kterou se podle vědeckých studií ve svém životě setkalo přibližně 10 – 15% populace prvního světa (Anderson et al. 2005, s. 23 cit. podle Hagood 2019, s. 42). Lékařská veřejnost rozděluje tinnitus na dvě kategorie – objektivní a subjektivní.

Objektivní tinnitus se neřadí mezi hyperaktivní poruchy a je slyšitelný či zaznamatelný i jiným pozorovatelem, než je subjekt sám. Sem můžeme zařadit například křeče středoušních svalů, které se projevují pravidelným klikáním a jiné.

Subjektivní tinnitus má pak zdroj ve vnitřním uchu a centrálním nervovém systému a je slyšitelný pouze pro dotyčného jedince. Bohužel, medicína stále zcela neobjasnila skutečný princip vzniku a léčby této poruchy. Většinou je však spojována s patologiemi činnosti vláskových buněk ve vnitřním uchu.

Je však nutné si uvědomit, že tinnitus a sluchová ztráta jsou dva oddělené stavy, které spolu sice souvisí, ale nutně k nim nemusí docházet zároveň. Tinnitus většinou nastupuje až v průběhu několika dní po poškození vláskových buněk (Hagood 2015,

s. 1). Vlásokové buňky však samy tinnitus nevytváří. Ten je produkován jako výsledek patologické adaptace nervového systému, který se snaží kompenzovat snížený příjem nervových signálů ze zasažených frekvencí.“ (Hagood 2015, s. 1)

4. Point of audition a subjektivizace jako prostředky ztvárnění sluchových poruch

Jak jsem již v předchozí kapitole zmiňoval, projevy sluchových diverzit jsou většinou individuální a jejich poznání se do značné míry opírá o subjektivní popis. Stejně tak jejich ztvárnění ve zvukové složce filmového díla je, až na ojedinělé výjimky, výsostným projevem subjektivity konkrétních postav. Subjektivitu popisuje Edward Branigan ve své práci jako „specifický způsob nebo úroveň narace, ve které je vyprávění připsáno postavě vyskytující se v narativu a vnímáno divákem, jako by byl právě v situaci dané postavy.“ (1984, s. 73) Pro lepší vhled do kreativní práce s problematikou zde předkládám krátké vysvětlení teoretických pojmů, které momenty subjektivity popisují.

4.1 Point of audition (POA)

Pojem, jež na první pohled připomíná ustálený obrazový konstrukt POV (point of view) prvně popisuje, byť jinými slovy, Edward Branigan. Ten navrhuje užití pojmu „aural POV“ pro situace, kdy má divák vnímat zvukovou realitu fikčního světa z prostorové pozice postavy, tedy, jako by byl na jejím místě. Takový princip je pak přímoú paralelou k užití pojmu POV. Jako určitý protiklad předkládá princip „aural perception“ – v případě užití takového principu má filmový divák slyšet přímo skrze percepci dané postavy a dodává, že by tyto dva postupy měly být odlišeny skrze „něco, co odhaluje samotný proces slyšení.“ (Branigan 1984, s. 94) Braniganem popsany vyjadřovací prostředek má tedy velmi blízko k tematice sluchových poruch, neboť právě ztvárnění absentujícího sluchového smyslu je jedním z neúčinnějších způsobů, jakým k samotnému procesu slyšení odkázat.

Nemáme pouze „slyšet, ale měli bychom se ztotožnit s někým, kdo uslyší za nás.“ (Altman 1992, s. 60-61) Rick Altman definuje *point of audition* jako princip, který nás nenechává toulat se prostorem fikčního světa, ale ukotvuje nás v určitém místě, konkrétně v těle postavy, se kterou se máme identifikovat. Takové aurální ztotožnění je jedním z výsledků, kterých chtějí tvůrci skrze využití motivu sluchových poruch dosáhnout, aby se divákovi otevřel prostor pro následnou citovou identifikaci s postavami. Ať už se jedná o vžití se do emocí zděšení z brutální válečné vřavy při vylodění na Omaha Beach ve filmu *Zachraňte vojína Ryana* (1998, *Saving Private Ryan*, Steven Spielberg) či možnost na vlastní uši pocítit temnou sonickou izolaci,

kteřá jen přidává k zavržení okolním světem – *Minulost* (1998, Ivo Trajkov). Pravdou však je, že pokud je ve vyprávění přítomna postava se sluchovým hendikepem a film nemá za cíl vyobrazit konkrétní moment nástupu sluchové poruchy, většinou nás s ní dříve seznámí jinými prostředky, ať už vizuálně či prostřednictvím dialogu. Až když je sluchový hendikep ustaven, využívá film krátce jeho reprezentaci skrze *point of audition* (Wierzbicki 144 -145), často opět k zesílení emočního účinku zobrazované situace. Tento přístup využívají např. filmy *CODA* (2021) a *Rodinka Bélirových* (2014), které se nikterak nesnaží odkrýt zvukovou perspektivu vnímání neslyšících rodičů protagonistky. Jediným momentem ztvárnění jejich POA – aurální percepce - je pěvecké vystoupení jejich dcery.⁷ Situace tak akcentuje kontrast mezi důležitým významem hudby v životě protagonistky a nepochopením ze strany jejich rodičů.

Konceptem *point of audition* se zabývá i Michel Chion ve své knize *Audio-Vision* (1994, s. 89-94). Rozlišuje objektivní, prostorový bod poslechu, který odkazuje k určitému fyzickému bodu zpodobněnému v obraze či zvukové krajině, a subjektivní „úhel“ poslechu. Ten by měl diváka odkazovat k otázce „kteřá postava, v tom kterém okamžiku akce, pravděpodobně slyší právě to, co slyším i já sám?“ (s. 89) Chion také zdůrazňuje nutnost ustavení subjektivního poslechu obrazovými a hereckými prostředky, i když má již divák k dispozici zvukově-subjektivní indicie (např. tlukot srdce, prezenní hlas postavy). Teprve ve spojení vizuálních a zvukových prvků je podle Chiona utvrzen subjektivní „úhel“ pohledu. Při expozici sluchově hendikepovaných postav se tak velmi často setkáváme s detailními záběry na ucho postavy, jež doprovází či předchází zvukovému ztvárnění sluchové poruchy. Stejně tak v okamžiku ztráty sluchu je pro diváka nejrychlejším utvrzením subjektivního POA, když si postava přiloží ruce na uši.

Ze zmiňovaných definic se pro úvahy o zvukovém ztvárnění sluchových poruch nejlépe hodí Breniganovo „aural perception“ nicméně pro účely této práce v obdobném významu používám i pojem subjektivní POA či subjektivizace a subjektivní zvuk, který vychází z definice Ivo Bláhy: „Záměrný rozpor složek může působit jako jeden z neúčinnějších dramatických prostředků. Velmi často se stává výrazem subjektivního nazírání reality – nechává diváka prožívat děj jakoby vnímaný hrdinovými smysly. Dává mu přímo pocítit duševního stavu filmové postavy, kteřá pod vlivem dramatické

⁷ Viz Příloha 3 - POA ve filmech *Rodinka Bélirových* a *CODA*

situace vnímá skutečnost jinak, než je obvyklé, slyší zkresleně či nevnímá vůbec.“ (2004, s. 23)

4.2 Subjektivizace

Michel Chion ve své úvaze o POA zmiňuje důležitou možnost „míchat a superponovat dvě verze téhož zvukového prvku, nahraného simultánně z různých míst“ (Chion 1994, s. 90). Stejně tak je možné superponovat a přecházet mezi objektivním a subjektivním poslechem. Pro udržení dramaturgické koherence díla je však nutné, aby si byl divák vždy dobře vědom, z jakého bodu či úhlu pohledu fikční svět vnímá.

Michaela Patriková ve své diplomové práci Subjektivizace zvukového vjemu ve filmu charakterizuje tři základní oblasti, skrze které se divák v dichotomii subjektivního a objektivního zvuku orientuje. (2014, s. 34)

„První z nich je prostor a zvuková perspektiva, tj. jaké typy zvukového prostoru vnímáme v kinematografii, jak se mění zvuková perspektiva a z jakého bodu vnímáme zvuk jako diváci filmu. Dalšími oblastmi jsou pak identifikace zdroje zvuku (odkud zvuk pochází, je diegetický či nediegetický) a posluchače (kdo je posluchač, postavení diváka vzhledem k filmovému prostoru a postavám).“ (Patriková 2014, s. 34)

Barbara Flueckinger v knize Graema Harpera kategorizuje konkrétní postupy subjektivizace do následujících sedmi kategorií (Harper ed. 2009, s. 172-178), přičemž zmiňuje i rozdělení transformací na „simulované subjektivní transformace“ – ty mají základ v reálných změnách smyslového vnímání - a „znakové subjektivní transformace“ – které mají spíše extra-diegetický původ. U všech můžeme nalézt konkrétní aplikace ve ztvárnění sluchových poruch.

Ve spojitosti se subjektivními transformacemi je nutno poznamenat, že se popsané principy mohou stejnou měrou (ale i značně odlišně) aplikovat na různé zvukové kategorie v různých funkcích. Rozdílné postupy mohou být v jednom subjektivním POA uplatněny například na ruchy ve funkci atmosféry a na mluvené slovo. Jednou z nejzásadnějších je pak při ztvárnění sluchových poruch kategorie mluveného slova Transformace řeči či její kontrapunktická absence vůči obrazu totiž nejlépe vystihují představu o izolaci sluchově hendikepovaných z běžných dorozumívacích metod.

Disociace zvuku a obrazu

K disociaci zvuku a obrazu dochází při záměrném narušení kauzálních či kodálních vazeb mezi viděným a slyšeným. Může se tak stát buďto snížením reprezentace objektivní realističnosti v obrazové složce, ve zvukové složce, či v obou naráz. Tento záměrný audiovizuální rozpor exploatuje přirozený nesoulad podnětů, který člověk zažívá během abnormálních psychických či neurologických stavů. (Harper ed. 2009, s. 172-173) V případě ztvárnění sluchových poruch se nabízí otázka, co lze vzhledem k fokalizaci⁸ vyprávění považovat za „objektivní realističnost“.

Například Richard Raskin ve své práci na téma typologie zvukového prostoru řadí mezi objektivní/skutečný i zvuk takový, jehož percepci postavou určují jiné (fyzické/fyziologické) skutečnosti, než subjektivní (psychické) zkreslení. Nazývá ho pak „*diferenciálně slyšitelným*“. Za doopravdy subjektivní pak považuje pouze „*zvuk zkreslený*“ na základě psychického filtrování. (Raskin 1992, s. 1-9) Je však pravdou, že se při ztvárnění sluchových abnormalit tyto roviny značně prolínají a nelze je přísně kategorizovat.

Disociace v daných případech totiž často zahrnuje i další subjektivizační postupy a může se v rozličných variacích vyskytovat pouze v rozsahu několika záběrů – *Tobruk* (2008, Václav Marhoul), *Burani ve městě* (1970, *The Out of Towners*, Arthur Hiller), celého obrazu či několika po sobě jdoucích obrazů - *Jdi a dívej se* (1985, *Idi i smotri*, Elem Klimov), nebo v délce celého díla – *Minulost* (1998), *Jen vraždy v budově (ep. 7, Kluk z 6.B)* (2021, *Only Murders in the Building*, S. Martin, J. Moffat, C. Debis).

Postupné tlumení zvukových prvků

Tento nejpoužívanější subjektivizační postup má simulovat ztrátu akustického kontaktu s okolím. Značí určité odpojení postavy od zvukového prostředí a tendenci subjektivního vnímání izolovat. Při ztvárnění sluchových poruch v rámci POA se pak změna intenzity okolního zvuku snaží vyvolat pocit reálné sluchové ztráty. V praxi může být reprezentován pouhým snížením úrovně objektivního diegetického zvuku v rámci mixu, jako například ve filmu *Eroica* (1949, Walter Kolm-Veltée)⁹. Nejčastěji však tlumením pouze určité části akustického spektra, většinou použitím dolní propusti, nebo redukcí frekvencí řečového pásma (kolem 2 kHz) v rámci mixu, což se

⁸ Pojem fokalizace označuje narativní ohnisko. Určuje tedy postavu, z jejíhož hlediska vnímá divák vyprávění. (Hrabal 2011, s. 40-42)

⁹ Viz Příloha 4 - *Eroica*

více přibližuje obecné představě percepce zvuku při sluchové ztrátě – například *Ve stínu Beethovena* (2006, Copying Beethoven, Agnieszka Holland). Výjimečně se setkáváme s naprostým přerušáním zvukového proudu a využitím „digitálního“ ticha – *Babel* (2006, Alejandro Gonzales Inarritu), *Tiché místo* (2018). Využití absolutního ticha pro ztvárnění sluchových diverzit se budu dále věnovat v samostatné podkapitole Odlišné přístupy - Ticho.

Reverb jako prostředek subjektivní transformace

Využití nepřirozeného reverbu (dozvuku) pro účely subjektivizace má jen minimální základ ve skutečných změnách smyslového vnímání a v minulosti se stalo spíše ustaveným kódem pro naznačení audiovizuální disociace. Flueckinger zmiňuje použití reverbu pro ztvárnění vnitřního hlasu ve filmu-noir jako klíčový bod ustavení tohoto klišé.¹⁰ (Harper ed. 2009, s. 174) Přestože se často používá i v případech subjektivního POA sluchových abnormalit, jeho podstata nevychází z žádných popsaných symptomů sluchových vad.

Například film *Okouzlení* (2017) využívá nepřirozené míry dozvuku ve chvíli, kdy má divák vnímat fikční svět skrze uši neslyšícího chlapce, ale zároveň je mu třeba předat narativní informace obsažené v dialogu. Přestože je ve valné části subjektivního POA neslyšící postavy zvuk mluveného slova kompletně potlačen a významově nahrazen například psaným projevem či znakovou řečí, tvůrci se rozhodli v určitých momentech tento postup změnit a upřednostnit sdělení v dialogu. Aby však byla alespoň částečně zachována subjektivita vnímání zvuku, transformovali tvůrci dialog pomocí dozvuku.¹¹

Zpomalení zvuku (slow motion)

Flueckinger přisuzuje metody zpomalení zvuku především momentům extrémního stresu a psychického vypětí, často ve spojení se zpomaleným obrazem. Přímé zpomalení či softwarové natažení zvuku je využíváno zřídka – můžeme jej nalézt ve scénách flashbacků neslyšícího otce ve filmu *Za hranicí ticha* (1996), ve kterých sledujeme jeho sestru hrající na klarinet. Neschopnost postavy vnímat sestřinu hru je umocněna stylizací klarinetových tónů.¹²

¹⁰ Je třeba poznamenat, že kromě manipulací s úrovní intenzity zvuku byl v počátcích zvukové kinematografie právě umělý dozvuk jedinou dobře dostupnou výraznou zvukovou transformací. Zřejmě právě proto se rychle etabloval jako vůdčí nástroj nejen subjektivizační stylizace.

¹¹ Viz Příloha 5 – POA mluveného slova ve filmu *Okouzlení*

¹² Viz Příloha 6 - *Za hranicí ticha*

Nejčastěji jsou podle Flueckinger používány tzv. USO¹³ - „neidentifikovatelné zvukové objekty – neidefinovatelné hřmění či dunění, jakožto symbolický rozměr větru a bouře.“ (Harper ed. 2009, s. 175) Právě využití takovýchto zvuků nacházíme nejčastěji při subjektivizaci vnímání ve válečných filmech. Jako opravdu typický příklad uvedme subjektivizaci ve scéně vylovení z filmu *Zachraňte vojína Ryana* (1998)¹⁴. Zvukový designér tohoto snímku Gary Rydstrom předkládá v oficiálním dokumentu o natáčení tohoto blockbustera („*Saving Private Ryan*“: *Music and Sound*, 2004) svůj záměr založit působivou subjektivizaci na zvucích vody. „Neidentifikovatelné“ zvukové plochy, kterými je POA v této scéně ztvárněn, vytvořil Rydstrom např. nahráváním zvuků moře mikrofonem umístěným v plastové trubce, čímž se mu podařilo širokospektrální šumový zvuk obohatit o unikátní rezonance.

Zajímavým příkladem nekonvenčního využití USO je pak například sedmá epizoda britského seriálu *Jen vraždy v budově* (2021), která je prakticky celá odvyprávěna skrze aurální percepci neslyšícího chlapce/muže. Během půlhodinové epizoda máme možnost slyšet soundtrack složený z nespočtu prolínajících se dunivých ruchových ploch, zkreslených basových zvuků a nesrozumitelných reminiscencí dialogů.

Zpomalení zvuku, které je často technicky doprovázeno či účelově umocněno snížením jeho frekvence, má kromě psychologických spojitostí i jistou návaznost na pozorované zpracování nižších kmitočtů při percepčních vadách sluchu a nízkofrekvenční ušní šelesty či vnímání proudění krve u neslyšících osob. „Neidentifikovatelné zvukové objekty“ jsou také základním stavebním kamenem klišé ztvárnění sluchových poruch, kterému se dále věnuji v kapitole „Hluchý“ kód.

Augmentace

Augmentací nazývá Flueckinger vyzdvižení určité zvukové události ze sonického prostoru filmu. Praktické přístupy mohou zahrnovat transformace zvukovým procesingem (dozvuk, ekvalizace, komprese), zvýšení intenzity zvukového prvku relativně k dalším složkám zvukové stopy nebo substituci jiným více či méně podobným zvukem. Příklady augmentace v subjektivizaci percepce neslyšícího protagonisty nacházíme například ve filmu *Minulost* (1998), kde je tento princip uplatněn na signální zvuky (klakson auta, zazvonění zvonku, siréna vlaku) a nejvýrazněji na leitmotiv škrtnutí zápalkou¹⁵. Kromě nepřírozené intenzity a prezence

¹³ „Unidentified Sound Objects“ – pozn. překl.

¹⁴ Viz Příloha 7 – *Zachraňte vojína Ryana*

¹⁵ Viz Příloha 8 - *Minulost*

zvuků vzhledem k obrazové perspektivě je zde augmentace umocněna i značnou asynchronicitou těchto ruchů. Ty se někdy vůči obrazu opožďují dokonce v řádu vteřin.

Dech a tlukot srdce

Za specifický případ augmentace můžeme považovat i rozmanité podoby ztvárnění tělesných zvuků, zejména tlukotu srdce či prezentního dýchání. V symbolické rovině odkazují tyto zvuky přímo k základním tělesným funkcím „bez kterých by život nebyl možný“ (Harper ed. 2009, s. 175) a jsou často užívány právě jako metafora velkého emočního či fyzického vypětí nebo dokonce ohrožení života.

U zmíněných ruchů tvůrci často přistupují k různým frekvenčním či prostorovým úpravám, ale i razantnějším stylizacím. Jako příklad jmenujme film *Jdi a dívej se* (1985)¹⁶. Je nutno poznamenat, že se užití těchto prvků dostalo do role nadužívaného klišé, byť je velmi funkčního pro identifikaci subjektivního nazírání fikčního světa. V některých dílech se setkáváme i se zakomponováním rytmu srdce do nediegetické hudby v partu bicích nástrojů – *Tiché místo* (2018).

I když je tento prvek často projevem velké míry stylizace zvukové složky, opírá se o četná pozorování a výpovědi sluchově hendikepovaných. Ti většinou jednoznačně vyvrací, že by absence či abnormalita zvukového kontaktu s okolím znamenala vjem naprostého ticha. Často jsou naopak zmiňovány právě vjemy spojené s prouděním krve ve vnitřním uchu, dechem či vnímáním vlastního hlasu skrze kostní vedení zvuku. Transformace vlastního hlasu postavy za účelem ztvárnění sluchových poruch je také jedním z často využívaných principů. Nacházíme jej i v již zmíněných snímcích *Minulost* (1998), *Jdi a dívej se* (1985) nebo *Zvuk metalu* (2021).

Anti-naturalistický výběr zvuků

Tímto pojmem označuje Flueckinger formu subjektivizace, při které tvůrce upozadí pro vnímání postavy nedůležité prvky, zatímco zvukové události, jež jsou důležité pro naplnění motivací postav augmentuje. Tento princip považuji za částečně redundantní s výše zmíněnými. Jistá míra nerealistického výběru totiž definuje už samotný termín dramaturgie. Filmové ztvárnění fikčního světa je vždy již z podstaty nějakým způsobem stylizované a jinak tomu není ani v případě reprezentace sluchových poruch. Jako příklad však jmenujme alespoň hyperbolizaci ruchů, které jsou spojeny s aktivitou

¹⁶ Viz Příloha 9 – *Jdi a dívej se*

neslyšících rodičů protagonistky ve filmu *CODA* (2021)¹⁷. Často vtipné situace, které tyto přehnané projevy každodenní činnosti motivují skrze rozpaky slyšící protagonistky, totiž vždy zpětně odkazují právě na sluchový hendikep.

Dalšími variacemi subjektivních transformací dle Barbary Flueckinger, jejich kombinacemi i zcela jinými postupy se budu zabývat v následujících kapitolách.

¹⁷ Viz Příloha 10 – Augmentace ve filmu *CODA*

5. „Hluchý“ kód - Metafora tinnitu

Domnívám se, že nebudu daleko od pravdy s tvrzením, že si většina diváků i filmových profesionálů pod slovním obratem „ztvárnění sluchových poruch ve zvukové složce“ představí spojení dvou prvků:

- 1) Zvuk jakoby „pod vodou“ tedy s využitím frekvenční úpravy dolní propustí případně s podporou „neidentifikovatelných zvukových objektů“ v basovém a nižším středovém pásmu.
- 2) Vysoký tón či kombinace tónů v pásmu mezi 1 a 3 kHz reprezentující tinnitus.

Tuto domněnku potvrzuje i seznam uživatele Steva G na stránce Letterboxd, která umožňuje filmovým fanouškům (kromě mnoha dalších funkcí databáze stylu ČSFD¹⁸) sestavit seznamy viděných či tematických filmů. Tento konkrétní katalog nesoucí poetický název „*filmy ve kterých je postava účastna události, která krátce poškodí její sluch, což je symbolizováno několikasekundovým zvukem EEEEEEEEEEEEE*“ (Letterboxd 2022), čítá momentálně 414 záznamů. Většinou se jedná o akční, válečné či sci-fi filmy. Za všechny obsažené uveďme alespoň *Anthropoid* (2016, Sean Ellis), *Batman* (2022, Matt Reeves), *Hunger Games* (2012, The Hunger Games, Gary Ross), *Počátek* (2010, Inception, Christopher Nolan), *Martian* (2015, The Martian, Ridley Scott). Samozřejmě, že bych zde mohl podrobně popsat konkrétní podobu tohoto prvku u každého ze zmiňovaných filmů, většinou bych se však dostal ke stejnému výsledku, zmíněnému na začátku kapitoly, pravděpodobně s minimálními odchylkami.

Společným jmenovatelem většiny filmů v tomto seznamu je však kromě podobného žánrového určení i fakt, že většinou nepojednávají o postavách, které by sluchová abnormalita zatížila na více jak několik záběrů. Krátký motiv tak není žádným způsobem přetvořen v téma a zmíněné filmy se ke sluchovým poruchám více neodkazují. Jak jsem již v této publikaci popisoval, užití metaforu tinnitu je tedy pouze zástupným prvkem pro jiné skutečnosti, stavy nebo má umocnit divácký dojem či v nejkrajnějším případě pouze mechanicky dostát očekáváním žánrového klišé. Přestože bývá skoro bezvýhradně iniciováno akustickým traumatem, které může prokazatelně vést ke vzniku percepčních vad sluchu a rozvoji tinnitu. Takový stav je však ve skutečnosti většinou dlouhodobý a má naprosto odlišný průběh, na rozdíl od běžné praxe jeho vyobrazování.

¹⁸ Česko-Slovenská filmová databáze

Jmenujme alespoň několik filmů, které tinnitu využívají jako podstatného prvku filmového vyprávění. V první řadě jsou to filmy, v nichž postava trpí přímo ušním šelestem a příběh je na tomto faktu částečně vystavěn. Nejlepším příkladem takového snímku je nejspíše *Baby Driver* (2017)¹⁹, jehož protagonista Baby je právě zmíněnou abnormalitou zasažen. Nejenže je tinnitus jedním z témat vyprávění, ale motivuje i formu celého díla. Baby si totiž, ve snaze tinnitus přehlušit, neustále pouští do sluchátek hudbu ze svého iPodu. Tímto způsobem je veškerý hudební soundtrack filmu diegeticky motivován (v podstatě se jedná o stále přítomné POA aurální percepcce) a zpětně určuje i rytmus střihu, vnitrozáběrový rytmus a bezprecedentní rytmickou kompozici zvukových efektů. Ve chvíli, kdy je navíc divákovi vysvětleno, že Babyho tinnitus vzniknul při nehodě, která vyústila ve smrt jeho rodičů, stává se pískavý tón mementem neutichající traumatické vzpomínky. Pískavý tón, který divák slyší jako úplně první zvuk celého filmu (ještě při úvodních titulcích producentů), a jenž následně v naprosté harmonii vrůstá do hudby, z níž se v různých podobách (jako syntetický tón, smyčcová ligatura ve vysokých oktávách nebo komplexnější drone) objevuje v průběhu celého snímku.

Dalším, který na tématu a jednoduchém ztvárnění metafory tinnitu přímo staví, je snímek *Zrodila se hvězda* (2018, *A Star is Born*, Bradley Cooper)²⁰. Vypráví příběh countryového zpěváka Jacka Maina, který kromě ničující drogové a alkoholové závislosti trpí ubíjejícím tinnitem jakožto znakem nastupující percepční sluchové vady i symbolem vnitřních démonů. Tematizuje tak „prokletí“ zvonění v uších, popisované mnoha slavnými hudebníky a umělci současnosti i historie (Ludwig van Beethoven, Vincent van Gogh, Francisco de Goya, Bedřich Smetana, Eric Clapton, Ozzy Osbourne, Michal Pavlíček). Je pozoruhodné, že se tvůrci rozhodli neuchýlit k nabízejícímu se využití tohoto zvukového prvku v momentu katarze, kdy se protagonista pod tíhou všech okolností rozhodne spáchat sebevraždu.

Naopak snímkem, jenž využívá naprosto prvoplánovou podobu tinnitu ke ztvárnění subjektivního POA neslyšící protagonistky je pak film *Potichu* (*The Silence*, 2019)²¹, v němž se, na rozdíl od jeho formálně i tematicky podobného předchůdce *Tiché místo* (2018), tvůrci ani nesnažili o variaci mnohokráté používaného principu. Zásadní rozdíl leží i ve skutečnosti, že *Potichu* používá subjektivní POA pouze v rámci expozice a v

¹⁹ Viz Příloha 11 - *Baby Driver* Tinnitus

²⁰ Viz Příloha 12 – *Zrodila se hvězda*

²¹ Viz Příloha 13 - *Potichu*

naraci se k němu dále nijak nevrací. Přestože není ve využití tohoto prostředku snímek nijak invenční, svůj účel zde metafora tinnitu přesto splňuje. Právě předpoklady funkce a funkčnosti „hluchého“ kódu se budu zabývat v následujících podkapitolách.

5.1 Kliše ztvárnění sluchových poruch

Z velmi častého užívání této metafory s opravdu ojedinělými variacemi můžeme uvozovat, že se v dnešní době jedná o naprosto ustálené kliše, stereotyp, který tvůrcům „slouží k efektivní komunikaci (s divákem pozn. překl.) a zároveň k aktivaci spletité sítě intertextuálních asociací.“ (Harper ed. 2009, s. 160) Vznik takového kliše pak vychází z předpokladu, že:

„Filmový divák reaguje na určité podněty předvídatelně. Způsob, jakým vnímá film, je automatický a bezprostřední, přestože si uvědomuje, že je objektem „percepční manipulace“. Lidské poznávací procesy jsou navíc tak konzistentní, že můžeme s poměrně slušnou přesností předpokládat, jak budou diváci na konkrétní prostředky filmového jazyka reagovat, a to bez ohledu na to, z jakého kulturního prostředí pocházejí.“ (Patriková 2014, s. 6)

Právě v případě zvukové reprezentace sluchových poruch se nebojím tvrdit, že difference kulturního zázemí nehraje v rámci identifikace metafory tinnitu v podstatě žádnou roli. Zásadní jsou v tomto dvě skutečnosti:

- 1) Již zmiňovaná odhadovaná četnost symptomů tinnitu v rámci populace (1 až 2 jedinci z 10) je tak vysoká, že se s ní v podstatě každý setkal ať už sám, či skrze osoby blízké, případně na základě výpovědí veřejně známých osobností. Zároveň má v podstatě každý divák alespoň minimální zkušenost s převodní vadou sluchu např. v podobě mazové zátky nebo vody ve zvukovodu, případně vjemem zalehnutí ucha. Reálná aurální percepce je však v reprezentovaných momentech sluchových diverzit většinou odlišná a mnohem komplexnější. Tinnitus tropus však vykrytalizoval do podoby ideálního stylizačního průsečíku mezi dostatečnou mírou uvěřitelnosti na základě osobní zkušenosti, nepřilíš vysokými nároky na technické zpracování a možností tropus rychle rozklíčovat (za přispění dalších prvků filmové řeči).
- 2) Pocit zdánlivé realističnosti na základě osobních zkušeností diváka pak jen urychluje proces učení skrze časté opakování stereotypu v rámci

audiovizuálního díla. Tím jsou tato klišé ukládána do dlouhodobé paměti a díky dostatečně frekventovanému ukotvení v určitých (například žánrových či emocionálních) kontextech vytváří základ pro „latentní očekávání“. (Harper ed. 2009, s. 160) Michaela Patriková pak ve své práci charakterizuje takové stereotypy jako naučená schémata podle Alberta Bregmana. „Schémata jsou akustické charakteristiky konkrétních zvuků (např. hlas konkrétního člověka, zvuk hodin) i celých kategorií zvuků (např. ženský hlas, zvuková atmosféra), jež máme uloženy v dlouhodobé paměti a používáme je bez vědomé kontroly, tedy zcela automaticky.“ (Bregman podle Patriková 2014, s. 9) V případě motivu sluchových poruch však podle mého názoru nedochází k aktivaci těchto schémat pouze na základě slyšeného stereotypu za účelem jeho identifikace (Patriková 2014 s. 10). Naučená schémata se aktivují i zpětně jako mediální motivovaná představa o aurální percepci sluchově hendikepovaných, což může vést ke stereotypizaci těchto osob v reálném životě a četným nedorozuměním.

5.2 Počátky kódu

Vznik většiny filmů uvedených v seznamu zmiňovaném na počátku kapitoly se datuje až do 21. století. Je velmi obtížné určit, z jakého důvodu nenalzáme mnoho příkladů užití tohoto tropu v předcházející, více než sedmdesátileté tradici zvukového filmu²². Server tvtropes.org, zabývající se filmovými klišé, zmiňuje jako kodifikátora metaforu tinnitu snímek *Zachraňte vojína Ryana* (1998). Je zajímavé, že tento film využívá postupu utlumení a zpomalení zvuku spíše k psychologické subjektivizaci a ne ke ztvárnění „aurální percepcí“ po akustickém traumatu. Prvek vysokého pískání v této stylizaci není v podstatě přítomen a slouží spíše jako zvukový můstek při přechodu do objektivního zvukového prostoru diegeze.

Mnohem zajímavější (přestože méně emocionální) užití „hluchého“ kódu nacházíme v o rok starším americkém snímku *Země policajtů* (1997, *Cop Land*)²³ režiséra Jamese Mangolda se Silvestrem Stalonem v hlavní roli jednostranně neslyšícího policisty. Sluchová porucha je zde přímo atributem postavy. S užitím tinnitu se ve vyprávění poprvé setkáváme v rámci flashbacku, který exponuje traumatickou událost uvíznutí

²² V textu hovořím o audiovizuální tradici. Se ztvárněním tinnitu se ale setkáváme již mnohem dříve v tradici hudební – Tinnitus promítnul v roce 1876 Bedřich Smetana do čtvrté věty svého *Smyčcového kvartetu č. 1 e-moll „Z mého života“*.

²³ Viz Příloha 14 – *Země policajtů*

v potápěčím se autě, jejímž následkem protagonista sluch ztratil. Přestože je v celé scéně dominantní zejména průvodní hudba, zvuky jsou utlumeny s použitím low-pass filtru²⁴ (i z důvodu objektivního umístění scény pod vodu). V kombinaci se záběry na protagonistovo ucho pak slyšíme konstantní vysoké pískání. Zásadní je však užití subjektivního POA v závěrečné sekvenci filmu, následující po situaci, v níž antagonista výstřelem blízko hlavy připraví hlavního hrdinu o sluch i ve druhém, do té doby slyšícím uchu. Následná sekvence přestřelky trvající bezmála 5 minut kombinuje zpomalené záběry, nepřetržité utlumení objektivního zvukového prostoru, stylizované „zpomalené“ výstřely, průvodní hudbu a prolínající se vysokofrekvenční zvuky připomínající tinnitus. Podobné finále s aktem záměrného ohlušení protagonisty využívá i snímek *Baby Driver* (2017).

Při hlubší retrospektivě můžeme za opravdu přelomové považovat ztvárnění sluchové poruchy ve filmu *Jdi a dívej se* (Elem Klimov 1985)²⁵. Nejenže symptomy takového stavu mají ve snímku mnohem realističtější trvání (v řádu dní), ale invencí zvukového designu se film vymyká běžným subjektivizačním postupům té doby. V podstatě celé jedno dějství je ve snímku tvořeno subjektivním POA chlapce Florji, který ztrácí sluch následkem akustického traumatu při bombardování partyzánské základny. Subjektivizace pak kromě utlumení okolního zvuku zahrnuje různá ztvárnění tinnitu, od jednoduchého modulujícího vysokého tónu po hudební varhanní plochy či stylizovaný zvuk motoru letadla. Film pak základní premisu tropu tinnitu kombinuje i s dalšími subjektivními transformacemi, jako je stylizace hlasu a dechu, nebo s užitím experimentálních zvukových koláží.

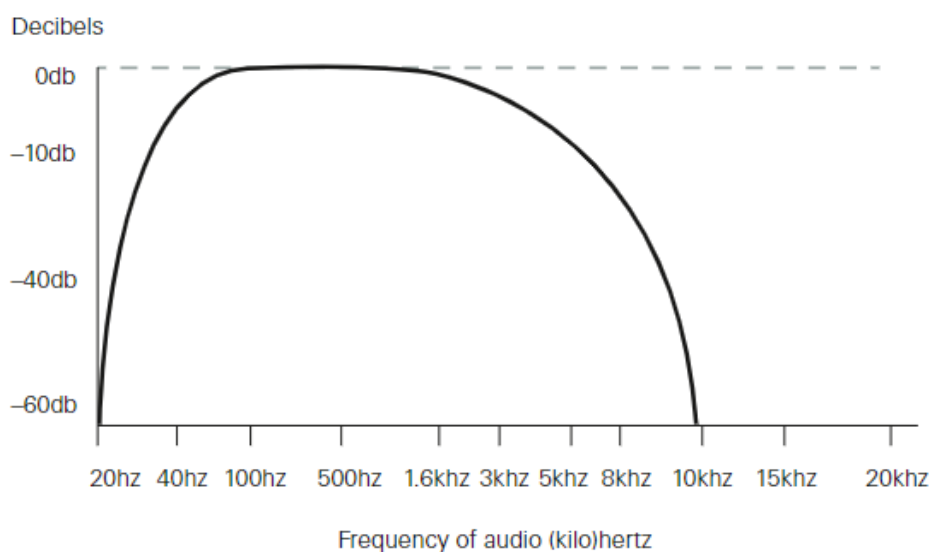
V době, předcházející uvedení filmu *Jdi a dívej se*, dosahuje počet filmů využívajících popisovaný kód jen několika málo jednotek. Robert Walker se v knize *Reverberations: The Philosophy, Aesthetics and Politics of Noise* (Goddard, Halligan, Hegarty ed. 2012, s. 139-146) domnívá, že užití prvků metafory tinnitu nebylo možné před rozšířením technologie Dolby-NR²⁶ v průběhu sedmdesátých let 20. století. Argumentuje tím, že množství a charakter prvků zvukové stopy byl do té doby v rámci

²⁴ Low-pass filtr, česky také dolní propust. Propust je zařízení sloužící k úpravě frekvenčního spektra zvuku, v případě dolní propusti pak na základě nastavených parametrů propouští pouze kmitočty nižší, než je mezní kmitočet (tedy analogicky redukuje všechny frekvence vyšší).

²⁵ Viz Příloha 9 - *Jdi a dívej se*

²⁶ Dolby NR, neboli Dolby Noise Reduction System, je souhrnné označení systémů Dolby, sloužících k potlačení šumu záznamového optického či magnetického média a dosažení lepšího odstupu užitečného signálu od hladiny šumu. V případě zmíněné v textu se jedná o první z těchto zařízení – Dolby A, používané pro optický záznam zvuku na filmový pás, jenž s pomocí řízené vícepásmové komprese při záznamu a expanze při reprodukci dosahovalo snížení hladiny šumu až o 10 dB.

mixu z magnetických páسů omezen rychle narůstající hladinou šumu s každým dalším přidaným prvkem. Užívání subtilních „sonických interferencí“ dnes běžně využívaných ke ztvárnění sluchových poruch by tak podle Walkera nemělo smysl, jelikož nebyly rozlišitelné od šumu samotného média nebo nebyly vůbec reprodukovatelné. Walker dále zmiňuje potenciální vliv zavedení tzv. akademické křivky ve 30. letech, která měla za úkol eliminovat rušivý šum optického média při reprodukci. V praxi znamenala aplikaci jednoduchého low-pass filtru rychle se svažujícího na frekvenci 5kHz a v podstatě eliminujícího reprodukci jakéhokoli zvuku nad 8 kHz.



Obrázek 1: Přibližná podoba akademické křivky z roku 1938 (Goddard, Halligan, Hegarty ed. 2012, s. 140)

Walkerovi oponuje ve svém článku Mack Hagood (Hagood 2015), který považuje vliv technických okolností na užívání tinnitu, jakožto metafory sluchové poruchy, za nerelevantní. Zmiňuje příklad filmu *Burani ve městě* (The Out of Towners, Arthur Hiller 1970), ve kterém je kombinace naprostého útlumu objektivního zvuku, konstantního vysokého tónu a ruchu větru použita jako krátká komická anekdota. Hagood dále provedl frekvenční analýzu dané scény se zjištěním, že se reprezentace tinnitu zakládá na dvou tónech o kmitočtech 1,6 a 2,3 kHz (Hagood 2015, s. 3). Případné užití akademické křivky by tak efekt nijak nenarušilo. Intenzita prvků subjektivní transformace je navíc v rámci mixu scény dostatečná a nedochází k postřehnutelnému maskování šumem média.

Hagood podle svého výzkumu pokládá film *Burani ve městě* také za první dohledatelný film užívající „hluchý“ kód (Hagood 2015, s. 2-3). Možné omezení na americký kinematografický prostor a nedostatečná hloubka výzkumu mohla zapříčinit domněnku, kterou žádná mně známá zahraniční literatura zatím nereviduje. O

doplnění časové linky používání tinnitu jakožto prvku filmového jazyka bych se chtěl pokusit i v této práci. Je však nutno poznamenat, že systematické hledání takových filmů je vzhledem k rozmanitosti světové kinematografie prakticky nemožné a ani můj odhad není pravděpodobně konečný.

Dle mého vlastního bádání narážíme na prvopočátky tohoto kódu v československé kinematografii roku 1937 ve filmu *Hlídač č. 47* režisérů Josefa Rovenského a Jana Svitáka. Náhlý nástup protagonistovy hluchoty, která se posléze stává jednou z hlavních motivací vyprávění, je sice doprovázen dramatickou průvodní hudbou, následuje však sekvence záběrů, v nichž je objektivní diegetický zvuk zcela potlačen a divák má možnost slyšet jen mírné vibrato vysokého mechanického tónu. I přes extrémní hladinu šumu filmové kopie je metafora ve spojení s dalšími prvky filmové řeči naprosto srozumitelná.

Identický postup v identické situaci vyprávění pak využívá i remake tohoto filmu z roku 1951, který pod názvem *Pickup* (*Hlídač č. 47*) natočil Hugo Hass po své emigraci do USA. Se znalostí předcházejících adaptací je až komické sledovat stejnou scénu v remaku Filipa Renče – *Hlídač č.47* (2008). Zde tvůrci opět používají identický postup, bez jakýchkoli dalších prvků subjektivních transformací, kromě, v době vzniku snímku již ustáleného, klišovitého propojení tropu s válečnými flashbaky a opravdu nepříjemného charakteru zvonění v uších. Filmy z roku 1937 i 1951 totiž využívaly přirozeně znějící harmonicky bohaté zvuky. Nejnovější verze však sahá ke kombinaci dvou konstatntních sinusovek.²⁷ V rozhovoru pro českou televizi režisér Renč konstatuje: „Je to remake, což je v historii české kinematografie poprvé, kdy se dělá remake českého filmu a my se ho snažíme dělat tak, aby byl pro současného diváka.“ (2008, Česká televize) V jiných aspektech filmové řeči je možná snímek současný, způsob zvukového zpracování sluchové poruchy se však při porovnání s předchůdci příliš nezměnil.

Nemůžeme ale tvrdit, že by technologický pokrok neměl na reprezentace sluchových abnormalit žádný vliv. V posledních letech se setkáváme s mnoha případy inovativního dramaturgického pojetí, ojedinělých realizací zvukového designu či nekonvenčního využití rozvíjejících se prostorových formátů. Po roce 2000 se navíc začíná metafora tinnitu hojně využívat i v rámci herního audia, zejména „stříleček z první osoby“²⁸, u

²⁷ Pro srovnání jednotlivých verzí užití tropu tinnitu ve filmech „*Hlídač č. 47*“ viz Příloha 15 – *Hlídač č. 47*, srovnání metafory tinnitu.

²⁸ „First person shooter“ – pozn. překl.

nichž je identifikace percepce skrze POA takřka inherentní. „Scény využívající POA totiž slouží jako momenty intenzivní imerze do unikátních aurálních prostor, které umožňují invenční využití metod stříhu a mixu zvuku.“ (Berry 2014, s. 24) Naplňují se tak slova Michela Chiona z jeho úvah v knize *Audio-vision* (1993): „Kinematografie není jen předváděním zvuků a obrazů, vytváří také rytmické, dynamické, taktilní – hmatové, časové a kinetické vjemy, které si bohorovně vypůjčují zrakový i sluchový kanál. Každá technická revoluce v kinematografii ji tak posunula blíže ke smyslovosti: pocity hmoty, rychlosti, pohybu, prostoru byly redefinovány, ba znovu stvořeny tak, že již jsou pocíťovány samy o sobě, a už ne jen jako prvky kódu – jazyka, filmové řeči, diskurzu nebo vyprávění.“ (s. 152)

5.3 Tinnitus jako prostředník psychických stavů

Jak jsem již několikrát zmiňoval, téma sluchové poruchy často plní v rámci narace metaforickou či symbolickou roli, byť je samo mnohdy metaforicky ztvárňováno. Nezřídka se pak setkáváme s vypoodobněním akustického traumatu ve významu traumatu psychologického. Tedy s případy, kdy extrémní psychické rozrušení vyvolává v rámci subjektivizace stejné prvky transformací, jaké by byly jindy použity ke ztvárnění sluchové poruchy. Ve výsledku tak můžeme hovořit o principu „psychosomatické hluchoty“. Téma ztráty sluchu vzniklé z důvodu týrání protagonistky její matkou se objevuje už v roce 1968 v hippie snímku *Podlomená vůle* (*Psych Out*, Richard Rush). (Gertz a Boudreault ed. 2016, s. 676)

James Wierzbicki popisuje ve svém článku *Narrative cinema's „sounds of silence“ variations on the POA* (2016) subjektivní transformace použité v tomto významu jako psychologické „kvazi ticho“. To odkazuje na přirozenou sebeobranou reakci, vyvolanou v případě hrozícího přebuzení percepčního řetězce přílišným množstvím stimulace. V tu chvíli dochází k disociaci smyslového vnímání jedince od reálných podnětů. Odborníci uvádí, že se takováto automatická sebezáchovná reakce často projevuje právě u obětí nejrůznějších traumat a svědků extrémního násilí. (Wierzbicki 2016, s.4) Pro zvýraznění takovýchto momentů se pak tvůrci často uchylují k využití metafor tinnitu. Momentů „v nichž zvuk násilí přenáší pocit přímého fyzického ohrožení, a ve kterých se i samotný sluchový smysl ocitá na prahu zničení.“ (Grajeda 2016, s. 171)

Možná i z tohoto důvodu se popisovaný „hluchý“ kód stal v posledních desetiletích tolik populárním. V západní společnosti, v níž je většinou kladen důraz na individuální

schopnosti a dovednosti, představuje ztráta sluchu ultimátní ohrožení normalizovaného způsobu života.

Použití metafory tinnitu můžeme v této souvislosti sledovat například ve filmu *Až na krev* (2007, *There Will Be Blood*, Paul Thomas Anderson)²⁹, jakožto prostředek ohrožení a možné smrti syna protagonisty, nebo v *Potomci lidí* (2006, *Children of Men*, Alfonso Cuarón). Také snímek *Jdi a dívej se* (1985) vyjadřuje skrze subjektivizaci sluchové poruchy spíše naprosté zděšení a rozčarování z hrůz druhé světové války. Film *Zrodila se hvězda* (2018) spojuje motivy alkoholové a drogové závislosti se zvukovým ztvárněním metafory tinnitu ve scéně, kdy se protagonista cítí být ponížen a existenciálně ohrožen kariérou své ženy, zpěvačky Ally. Využití sluchové poruchy nám zde implikuje subjektivní hrozbu, kterou v protagonistovi vyvolává pouhá představa, že se jeho manželka stane úspěšnější umělkyní.³⁰

Se ztvárněním sluchové poruchy ve spojitosti s užíváním drog se můžeme setkat i ve filmu *It's all gone Pete Tong* (2004, Michael Dowse). Zde si naopak ohluchnuvší DJ snaží sluch extrémním užíváním kokainu navrátit, což vede pouze k mírným změnám ve zvukové reprezentaci naprosté sluchové ztráty.³¹

S užitím metafory tinnitu ve spojitosti s požitím psychotropních látek se ale v kinematografii už ve filmu *Pověstný muž* (1946, *Notorious*) Alfreda Hitchcocka. Zde je forma „neidentifikovatelných zvukových objektů“ a zvonění v uších společně s využitím dlouhého dozvuku na hlasech mluvících postav využita ke ztvárnění subjektivního POA otrávené protagonistky.³²

²⁹ Viz Příloha 16 – *Až na krev*

³⁰ Viz Příloha 12 - *Zrodila se hvězda*

³¹ Viz Příloha 17 - *It's All Gone Pete Tong*

³² Viz Příloha 18 - *Pověstný muž*

6. Odlišné přístupy

V předchozích kapitolách jsem představil přehled užívaných subjektivizačních postupů a architekturu ustáleného kódu, jenž z nich vykrytalizoval jakožto nejpůsobivější průnik. Z mnoha uváděných příkladů je jasné, že se kliše a zmiňované transformace objevují v mnoha variacích. Nicméně považuji za důležité vzít v potaz i další potenciálně možné přístupy, které, přestože mohou být v některých aspektech jen okrajovými či extrémními verzemi dříve pojednaného, přináší tvůrci nový vhled do světa praktického zpracování motivů sluchových poruch. K plnému prozkoumání jejich kreativních možností se totiž dle mého názoru nestačí spokojit s přejímáním ověřených postupů, jako je metafora tinnitu nebo pouhá augmentace vlastního dechu a tlukotu srdce.

Samozřejmě, pro jasnou komunikaci filmového jazyka s divákem je třeba ze znalosti takových stereotypů vycházet. Pro další vývoj filmového média by však mělo být cílem tvůrců a zvukových designérů hranice kódů posouvat a modifikovat (Harper 2009, s. 160). Posouvat nejenom prohlubováním objektivních znalostí dané problematiky z perspektivy různých oborů, ale v případě zvukového ztvárnění sluchových poruch i skrz percepci jiných smyslů. Dle metody popsané Ninou Sun Eidshein v článku *Multisensory Investigation of Sound, Body and Voice* není od věci se v rámci tvorby na místo přemýšlení v typických rozměrech intenzity, výšky, barvy či kauzálních vztahů pokusit zeptat i jinak: „Kdyby byl určitý sonický fenomén něčím jiným, než poslechem vnímatelným zvukem, jak by takový fenomén vypadal? Jak by chutnal či voněl?“ (Bull ed. 2019, s. 35) Odpovědi na takové otázky nám možná může rozkrýt multioborová a multismyslová úvaha nad ztvárněním „aurální percepcie“ sluchových diverzit, kterou alespoň minimálně nastiňují následující podkapitoly.

6.1 Absolutní ticho

Stupňující se intenzita nepříjemných zvuků zpětné vazby kochleárního implantátu značí bezprostřední nebezpečí. Neslyšící dívka Regan ukrývající se se svým bratrem v interiéru rodinného SUV před děsivými, zvukově sensitivními vetřelci pociťuje citelný diskomfort z interferencí porouchané sluchové pomůcky. Vysoké pisklavé zpětnovazebné zvuky ukotvují její subjektivní POA a nejen její. Skrze informace, které narace poskytuje částečně vševědoucímu divákovi, je zřejmé, že stejné bolestivé pocity způsobuje sluchové zařízení právě i největší hrozbě fikčního světa-

*mimozemským monstrem. Regan, která o skryté funkci svého kochleárního implantátu neví, pomalu přibližuje ruku k uchu a vnější procesor upevněný za ušním boltcem vypíná. V tu chvíli dochází k úplnému přerušení sonického proudu, tvůrci nechávají diváka pocítit digitální ticho, naprostou absenci zvuku ve filmovém materiálu v kontrastu s děsem probíhající scény.*³³

Jak poznamenává Ivo Bláha, nelze mluvit o absolutním akustickém tichu, jelikož je samotná projekce vždy spojena s určitou hladinou hluku kinosálu (Bláha 2004, s. 35). Film *Tiché místo*, jehož nejdramatičtější pasáž jsem zde popsal, však ve svých subtilních atmosférách exponuje jakýkoli hlasitější zvuk jako hrozbu, která může znamenat okamžitou smrt. Náhlá absence jakéhokoli zvuku fikčního světa však boří stabilní sonickou vzdálenost, kterou Hollywoodský film v historii ustavil jako neochvějný základ spojitého diváckého prožitku (Altman 1992, s. 62). Skrže takovýto extrémní případ subjektivní transformace sluchové poruchy vytváří snímek v kontextu své fabule pocit přímého ohrožení diváka v reálném světě. Stejně jako ve světě Regan a její rodiny může neopatrné usrknutí Coca-coly v kinosále implikovat bezprostřední zkázu.

Přestože se úplné utlumení zvukového proudu nabízí jako relativně přímá cesta ztvárnění aurální percepce neslyšících, v rámci dramaturgické stavby má jeho využití značná úskalí a divák na něj není v žádném případě zvyklý – může jej vnímat dokonce jako technickou chybu. „Film často vypodobňuje situace, ve kterých se postavy setkávají s tichem, avšak toto ticho není téměř nikdy doslovně tiché. Naprosté utlumení zvukové stopy je totiž pro diváka tak rušivým gestem, že se k němu tvůrci uchylují jen zřídkakdy. Pro ztvárnění dramaticky účinného ticha je proto většinou využíváno nějaké formy přítomnosti zvuku.“ (Wierzbicki 2016, s. 4) Stejný názor zastává i Ivo Bláha, který filmové ticho charakterizuje pouze jako určitou formu zvuku a za dramaturgicky nejúčinnější považuje spíše „navození pocitu ticha“ znějícími prostředky (Bláha 2004, s. 36-37).

Jak zajímavě a emotivně silně může působit i dobře zasazený prvek absolutního ticha nám neukazuje jen film *Tiché místo*. Dle mého výzkumu je prvním filmem, jenž naprostého utlumení zvuku využívá ke ztvárnění sluchové poruchy, snímek *Un Grand Amour de Beethoven* (Abel Gance) z roku 1936.³⁴ Tento film, jinak velmi bohatý na

³³ Viz Příloha 19 - *Tiché místo*

³⁴ Viz Příloha 20 - *Un Grand Amour de Beethoven*

průvodní hudbu, využívá jako metaforu Beethovenovy nastoupivší hluchoty kombinaci záběrů kauzálně zřejmých zvukově intenzivních zdrojů zvuku (pouliční houslista, mlýnské kolo, vodopád) a absolutního filmového ticha (pokud nepočítáme šum materiálu). V kombinaci se subjektivizujícími záběry detailů Beethovenova obličejů slyšíme v závěru scény koláž ozvuků dříve viděných akustických zdrojů, jako tragickou vzpomínku na „ztracený“ smysl. Dalšími snímky užívajícími téměř absolutní ticho ve funkci subjektivního POA neslyšící postavy jsou např. *Babel* (2006)³⁵ nebo *It's all gone Pete Tong* (2004)³⁶.

Naopak snímkem, který ke ztvárnění sluchových poruch využívá ticho relativní, a jako jediný film popisovaný v této práci tak nečiní v rámci subjektivizace (POA paradoxně vůbec nevyužívá), je *Kmen* (2014, Plemja)³⁷ ukrajinského režiséra Myroslava Slaboshpytkého. Ryze diegetická objektivizující zvuková složka přistupuje k vyprávění tohoto surového dramatu, odehrávajícím se na internátu pro neslyšící, skrze konstrukci subtilních, ale komplexních atmosfér. V nich nejsou záměrně zakomponovány žádné signální či teritoriální zvuky, které by sloužily jako komentář či emoční doplněk děje. Kontrastně k těmto atmosférám se pak v prvním plánu rozprostírá svět intenzivních zvuků naturalistického fyzického. Plácání rukou při hádkách v ukrajinském znakovém jazyce, násilí tělesné i duševní, ale i zvuky sexuální rozkoše – všechny ty skryté sonické fenomény, které postavy filmu slyšet nemohou a divák na ně v reálném světě již dávno zapomněl. Skrze uvědomění akustické reality v prostředí bez schopnosti percepce zvuku (a bez zbytečného rozptýlení titulky či mluveným slovem) nás tento film intelektuálně směřuje právě k zážitkům percepce světa neslyšícími.

6.2 Hmat

„Hluchota neznamena, že nejste schopni slyšet. Vaše uši pouze nefungují správně. I úplně hluchý člověk může zvuk stále cítit,“ píše neslyšící perkusionistka Evelyn Glennie ve své eseji (in Cox a Warner 2017, s. 170). Naráží tak na fakt, který je aurálně typickou většinou filmových tvůrců a diváků často opomíjen. Zvukový element totiž mnohdy omezujeme na jeho definici jakožto „kmitavého pohybu hmoty vnímatelného

³⁵ Viz Příloha 21 - Babel

³⁶ Viz Příloha 17 - It's All Gone Pete Tong

³⁷ Viz Příloha 22 - Kmen

sluchem“ (Syrový 2014, s. 45). Přehlížíme tak rozmanitost akustických signálů, které k nám přichází a na jejichž vnímání je naše tělo přirozeně připraveno (Filimowicz ed. 2020, s. 381). V rámci koncepce zvukového ztvárnění sluchových poruch by se však, jak jsem naznačil v úvodu kapitoly, tvůrci neměli jen zpětně odkazovat na abnormální či absentující funkci sluchového řetězce. Audiovizuální médium naopak umožňuje rozšířit zprostředkovaný vjem o reprezentaci dalšími smysly. V následujících řádcích budu hovořit konkrétně o hmatu. „Hmat má totiž vždy i zvukový rozměr (...) Hmat jsou vibrace a vibrace jsou zvuk. Skrze hmat na nás zvuk působí: cítíme ho a on v nás zpětně vytváří pocity.“ (Kapchan in Novak a Sakakeeny ed. 2015, s. 40)

Metoda vnímání vibračního rozměru sonické informace je v rámci komunity neslyšících značně rozšířená a je relativně zajímavé, že se k její reprezentaci filmoví tvůrci příliš často neuchylují. Opět však musím zdůraznit, že každý, a zvláště takto výrazný prvek by měl mít v dramaturgické výstavbě díla své opodstatnění. Pouhý princip augmentace založený na hmatovém vnímání postav není sám o sobě znakově příliš jasný (například jako jednoduché zvýšení intenzity určitých elementů při zachování hlasitostního průběhu ostatních zvukových složek nebo jako hmatově - eklektickou aplikaci zdvihu na basových frekvencích). Vzhledem ke kodifikovanému spojení sluchových poruch a úbytku přijímaného zvuku je tedy zvýraznění v rámci subjektivního POA vždy kombinováno s disociační subjektivizací. Pokud tedy k subjektivizaci založené na hmatovém vnímání vůbec dochází.

Ve filmech *Rodinka Bélierových* (2014) a *CODA* (2021) je sice takový motiv nastíněn, ale možnost jej pocítit skrze subjektivní POA nedostaneme. V obou filmech neslyšící rodiče protagonistky poslouchají ve svém autě hudbu s velkým obsahem basových frekvencí (techno a rap). Pro budování situační komiky je však užitečnější, aby měl divák možnost slyšet extrémně hlasitou hudbu z perspektivy slyšící protagonistky a jejího slyšícího okolí. V obou filmech můžeme sledovat i scénu, kdy otec protagonistky ve snaze „slyšet“ zpěv své dcery přikládá ruku k jejímu krku. Tvůrci však využili jeho subjektivního POA pouze k tomu, aby v předcházející scéně ukázali, že zpěv není schopen vnímat aurálně typickými prostředky³⁸. Hmatový modus percepce zpěvu už však tyto filmy pomocí subjektivních transformací neexponují, přestože je naznačují jiným způsobem.

³⁸ POA během vystoupení sboru je tvořeno digitálním tichem v případě *CODY* a basovými USOs v případě *Rodinky Bélierových*. Viz Příloha 3 – POA ve filmech *Rodinka Bélierových* a *CODA*

Také snímek *Baby Driver* (2017) exponuje hmatové vnímání zvuku skrze hereckou akci. Neslyšící adoptivní otec protagonisty Babyho přikládá ruku na reproduktor, aby byl schopen vnímat přehrávanou hudbu. V daném momentu však žádnou subjektivní transformaci nepozorujeme. Po tom, co je v závěru filmu protagonista o sluch připraven, dochází v rámci subjektivizace POA k razantnímu utlumení zvuku. Diegetická hudba, která celý film s pozice POA do té doby utvářela, je navíc ve zvukové stopě upozaděna. Navrací se až v momentě, kdy se protagonista, stejně jako dříve jeho adoptivní otec, dotýká reproduktoru v autě.³⁹ Opětovný nástup hudby je motivován jasným záběrováním dané akce. Hmatové percepce však nenapovídá jakákoli razantnější stylizace hudby. Film *Baby Driver* tedy ztvárňuje hmatové vnímání v rámci sluchové poruchy z pozice aurální „normálnosti“. Protagonista nalézá způsob, jak alespoň částečně zvrátit svůj nový hendikep.

Podobný cíl sleduje i film *It's all gone Pete Tong* (2004). Poté, co se ohluchlý DJ Frank naučí s pomocí své neslyšící přítelkyně vnímat hudbu skrze vibrace, a je opět schopen živě vystupovat, dokonce míchat ve studiu, divák opět slyší diegetickou hudbu stejně, jako před protagonistovou ztrátou sluchu. Mezi digitální ticho, následující po této traumatické události, a navrácení plné barevnosti a intenzity objektivního zvuku však film staví mezistupeň procesu „učení“, kdy je v rámci subjektivního POA hmatová percepce stylizována uplatněním low-pass filtru.

Přestože se tato podkapitola zabývá hmatovým přístupem, filmu *It's all gone Pete Tong* nelze upřít ani práci s vizuální reprezentací zvuku. Za prvé je protagonista v závěru filmu schopen kombinovat hmatový přístup a sledování grafické reprezentace zvuku na obrazovce, což je divákovi prezentováno v patřičných obrazových detailech. Za druhé se naučí odezírat řeč ze rtů. Subjektivní transformace založená na této vizuální skutečnosti je vtipně využita ve scéně, kdy Frankovi stačí pouhé zavření očí k absolutnímu utlumení probíhajícího dialogu (tato extrémní disociace je umocňována patřičnými detaily na „němá“ pohybující se ústa).

Béčkový blockbuster *Godzilla vs. Kong* (2021), který hmatové vnímání sluchově hendikepované protagonistky prezentuje v podobě kvazi-superschopnosti⁴⁰, přistupuje ke ztvárnění krátkého „sluchového“ dotyku pomocí basového dunění a využití LFE kanálu.

³⁹ Viz Příloha 23 – *Baby Driver* Hmat

⁴⁰ Umožňuje jí vycítit blížící se monstrum – Viz Příloha 24 - *Godzilla vs. Kong*

Naopak film *Minulost* (1998) využívá v celé své délce princip popsany v knize Graema Harpera: „V mnoha případech je zvuk vytvářen interakcí dvou objektů (...) dobrým příkladem je zvuk kroků, kdy můžeme slyšet jak projev podrážky, tak i projev materiálu podlahy.“ (Harper ed. 2009, s. 153) Snímek využívá augmentace taktilních zvuků a jejich materiality – projevy předmětů, způsobené interakcí s kůží neslyšícího protagonisty, jsou nepřírozně prezentní, a to včetně trvalé přítomnosti zvýrazněného ruchu vlastního oblečení, které neustále dráždí jeho hmatové buňky.

I když popsane příklady naznačují určitý zájem tvůrců o zkoumání hmatové percepce, jsem přesvědčen, že důraznější odstup od premisy subjektivních transformací na principu sluchové ztráty/úbytku/útlumu a příklon ke zvýraznění jiných modů vnímání zvuku je pro obohacení vyčerpaného stereotypu klíčový.

Stejně jako v případě absolutního ticha, jehož účín můžeme přeneseně sledovat v díle Johna Cage, i v případě hmatového vnímání se můžeme obrátit k disciplínám zvukového umění. Například skladatelka Maryanne Amacher se ve své práci zabývala transformacemi zvuku způsobenými excitací materiálů – poznamenává, že v rámci její „*structure-borne music*“ docházelo vlivem naprosto odlišných akustických vlastností k dramatickým změnám zvukových kvalit a přesunutí největší energie reprodukováného zvuku do basového a subbasového pásma. Tak byly její skladby nejen slyšet, ale fyzicky cítit. (Amacher in Cox a Warner ed 2017., s. 166)

Pro zkoumání podobných jevů a reprezentace hmatem pociťovaných vibrací ve zvukové složce filmu se pak nabízí např. využití kontaktních mikrofonů. Následující podkapitola je pak jasným důkazem, jak účinnou metodou použití takové techniky představuje.

6.3 Tvůrčí proces ve filmu *Zvuk metalu* (2019)

Film *Zvuk metalu*, oceněný v roce 2020 ocenění Oscar za nejlepší zvuk, je pravděpodobně jedním ze zvukově nejzajímavějších počinů poslední doby a v rámci ztvárnění sluchových poruch v audiovizi je svým přístupem naprosto přelomový. Sleduje příběh experimentálního bubeníka Rubena (Riz Ahmed), u nějž během jednoho z vystoupení dojde k náhlému nástupu trvalé a velmi závažné sluchové ztráty. Skrze subjektivizační postupy pak vyprávění vtahuje diváka do víru zoufalství a úporného hledání prostředků, s pomocí nichž by se Ruben mohl navrátit k

milované hudbě. Tím se opět rozevívá historický Beethovenovsko-Smetanovský komplex. Na rozdíl od skladatelů 19. století je však Rubenovi nabídnuta aplikace kochleárního implantátu. Ta by ho sice připravila o jakékoli zbytky přirozeného sluchu, v jeho očích se ale jedná o jedinou možnost návratu do ztracené normality. Nenachází proto klid ani v místní komunitě neslyšících, která totiž považuje kochleární implantát za „vážné ohrožení zdravých mechanismů komunity, kvůli odcizení možných členů od užívání znakové řeči a schopnosti komunikace s dalšími neslyšícími.“ (Gertz a Boudreault ed. 2016, s. 132)

Závěrečná část filmu pak buduje protagonistovo rozčarování z toho, že mu implantát v žádném případě nevrátil sluch v takové podobě, jakou si představoval. Skrze mistrně zpracované subjektivní POA je z takového mylného úsudku vyveden i divák, mnohdy omezený prezentací kochleárního implantátu jako všespásného zařízení. Tu z velké části utvrzují i desítky virálních videí na portálu YouTube, které zachycují euforii neslyšících po prvním spuštění voperovaného implantátu.⁴¹ Realita je však mnohdy odlišná a užívání implantátu doprovázejí časté frustrace (Gertz a Boudreault ed. 2016, s. 132). Mimo jiné i z extrémního rozdílu fyziologického sluchového mechanismu a technikalizovaného digitálního procesingu percepce skrze implantát.

K utvrzení fokalizace a zprostředkování aurální percepce protagonisty využívá film kombinaci prakticky všech přístupů a transformací, které jsem v této práci zmiňoval, ať už se jedná o variace metafory tinnitu, augmentaci tělesných zvuků, utlumení zvukového proudu, hmatový přístup apod.⁴² Důležité však je, že se film nesnaží používat dané postupy zástupně, jako kódy či zjednodušení. Dle supervising sound editora Nicolase Beckera⁴³ bylo hlavním cílem filmu zprostředkovat právě naturalistickou podobu aurální percepce. Ztvárnění subjektivního POA se tedy stalo jedním z primárních cílů celého procesu tvorby. Beckerova někdy až pedantická tvůrčí metoda, podle níž by se použité prostředky měly zakládat na reálné zkušenosti zvukového designéra spíše než na ustálených a funkčních kinematografických postupech, se citelně otiskla v podobě celého snímku.

Realizaci předcházel rok intenzivního výzkumu sluchových poruch, aurální percepce sluchově hendikepovaných a principů kochleárních implantátů za účasti zvukového

⁴¹ Například video *29 year old and hearing myself for the 1st time!*, které má na portálu YouTube 34 milionů zhlédnutí (k 7.8.2022). Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=LsOo3jzkhYA>

⁴² Viz Příloha 25 - Zvuk metalu

⁴³ Podle rozhovoru pro SoundWorks Collection (2020), dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=UX4Gw1Aw8g8>

supervizora, režiséra, střihače a kameramana. Becker vyzdvihuje právě princip vnímání vibrací, který se snažil reflektovat již u svého předchozího snímku *Gravitate* (2013, Gravity, Alfonso Cuarón). Tento percepční modus je ve filmu několikrát znázorněn a samotní tvůrci vyžívali pro zkoumání jeho tvůrčích možností například neslyšícími často využívané hmatové vnímání zvuku s pomocí rezonancí nafukovacího balónku nebo experimentální zařízení SubPac⁴⁴, které slouží k přímému zprostředkování hudebních signálů skrze bezprostřední kontakt s tělem.

Nicolas Becker zmiňuje také potřebu vytvořit co nejvěrnější pocit diegetičnosti zvuku tak, aby divák přijal subjektivní POA po nástupu sluchové poruchy jako uvěřitelně naturalistické. Veškerá hudební vystoupení, která tvoří značnou část expozice filmu, jsou tak stoprocentně živá, bez použití playbacku. K navození realistické percepce protagonisty pak štáb hlavnímu herci připravil miniaturní bezdrátová in-ear sluchátka, do kterých mistr zvuku v reálném čase vysílal pracovní zvuk upravený tak, aby navozoval sluchovou poruchu případně „poslech“ přes kochleární implantát. Tak se tvůrcům podařilo snadno zachytit velmi uvěřitelné herecké reakce na náhlou změnu vnímání okolního světa.

K tvorbě samotných prvků POA se pak Becker snažil přistoupit primárně akusticky, bez většího využití digitálního zpracování. Díky svým bohatým zkušenostem z kariéry ručaře se dle svých slov nebál experimentovat s nahráváním jednotlivých zvuků až z dvaceti mikrofonních pozic naráz a opětovnému záznamu reprodukováných zvuků v různých akustických prostředích a s umístěním mikrofону uvnitř rozličných předmětů jako byly trubky, krabice aj. Tonální plochy, které reprezentují tinnitus, jsou pak vytvořeny živou hrou skrze *Baschetovy struktury*⁴⁵, které zvuk obohatily o nové „metalicky“ harmonické složky. Augmentace tělesných zvuků je dosaženo využitím experimentálních mikrofonních technik. Becker zmiňuje využití kontaktních mikrofónů a stetoskopických mikrofónů pro nahrávání krevní pulzace, hydrofónu umístěného v ústech pro záznam aurální percepce vlastního hlasu protagonisty, nebo geofónu přikládávaného k hlavě pro zachycení kostního vedení zvuku a specifických ruchů čelistního kloubu. Jestliže Michel Chion ve svých úvahách o POA tvrdí, že „neexistuje

⁴⁴ Pro více informací doporučuji navštívit stránku výrobce <https://subpac.com/>

⁴⁵ Jedná se o objekty na hranici zvukového umění, architektury a sochařství. Při hře na tyto obskurní nástroje může zvuk vznikat různými způsoby, ale specifický charakter mu dodává zesílení skrze rezonance velkých železných plátů, jenž tvoří hlavní část nástroje. Více informací na <http://baschet.org/site/>

symbolický mikrofon“ (1993, s. 93), postupy tvůrců filmu *Zvuk metalu* nastavují takovému tvrzení pomyslné zrcadlo.

Digitální manipulaci pak Nicolas Becker masivně využil pouze pro ztvárnění percepce skrze kochleární implantát. Jedná se o přímou analogii k samotné funkčnosti zařízení, ve kterém také dochází k digitálnímu zpracování zvuku. V rámci konzultací s audiologem se tvůrci snažili o konstrukci určitého modelu zmíněné percepce. V postprodukcii pak Becker aplikoval na diegetické zvukové prvky sadu digitálních pluginů IRCAM Tools⁴⁶, díky nimž každý element rozdělil na tři samostatné složky – tranzienty, šumové složky a harmonické složky. Ty potom vůči sobě časově posunul, čímž docílil pocitu nesrozumitelnosti a chaosu digitálních fragmentů. Podobný přístup se týkal i volby prostorového umístění v rámci multikanálové báze. Tvůrci se zabývali variantou mono, která by zážitek kochleárního implantátu ukotvila v centru plátna, avšak nakonec pro subjektivní POA zvolili až stochastický pohyb elementů v rámci vícekanálového prostoru.

Z kreativního procesu snímku *Zvuk metalu* si lze odnést ještě jeden důležitý poznatek. Během všech fází výroby byl zvukový tým v úzkém kontaktu s kameramanem a střihačem a záběrování bylo v rámci preprodukce i postprodukce podřizováno co nejlepší dramaturgické funkčnosti fokalizace a subjektivizace. Mnohonásobné přepracovávání, přizpůsobování audiovizuálních vztahů a důsledné uvažování o pestrém využití různých prostředků filmové řeči vedlo k vytvoření vpravdě imerzivní reprezentace sluchové poruchy.

⁴⁶ Více informací na <https://forum.ircam.fr/collections/detail/ircam-tools-by-flux/>

7. Závěr

Cílem práce bylo představit komplexní soubor informací, které dohromady rozevírají značně hlubokou problematiku zpracování sluchových poruch zejména ve zvukové složce audiovizuálního díla. Přestože jsem si vědom, že každou z jednotlivých kapitol a nastíněných témat by bylo dále možné rozvést do samostatné publikace, věřím, že právě sloučením různorodých perspektiv do jednoho textu lze dobře vystihnout i rozmanitost pohledů, které je možné (a vhodné) zohlednit při vlastní tvůrčí práci s motivem sluchových poruch či při její hlubší teoretické reflexi.

V úvodu práce jsem se pokusil načrtnout základní přehled historie a filozofie filmového zpracování sluchového hendikepu. Je zřejmé, že se nejedná o záležitost posledních desetiletí, ale fascinaci odlišným smyslovým vnímáním můžeme sledovat již v éře „němého“ filmu. Nástup zvuku sice negativně ovlivnil situaci postavení komunity neslyšících ve filmovém průmyslu, od šedesátých let však poučenost tvůrců a s ní spojené angažmá neslyšících herců a hereček opět roste. Ve 21. století se pak sluchový hendikep stává na poli kinematografie velmi diskutovaným a využívaným motivem, přestože se ve většině případů jedná o pouhý dramaturgický prostředek ztvárnění jiných skutečností.

Stručným shrnutím fyziologických charakteristik jednotlivých sluchových poruch jsem se pokusil přiblížit jejich vliv na percepci hendikepovaných osob. Vhled do mechanismu vzniku sluchových diverzit a jejich projevů (zejména změny vnímaného frekvenčního spektra), může tvůrcům posloužit jako dobrý odrazový můstek pro další práci. Stejně tak jsem se pokusil přiblížit i pojmy *point of audition* a subjektivizace. Jedná se totiž o koncepty, kterým se při zvukovém zpracování sluchových abnormalit nelze vyhnout, a které jasně popisují přenos aurální percepce postav na vnímání diváka. Výčet subjektivních transformací a jejich příkladů pak v podstatě vyčerpává základní tvůrčí možnosti, které se v praxi zvukové reprezentace sluchových poruch nabízí.

Jejich nejfunkčnějším průsečíkem se pak stala metafora, kterou nazývám „hluchým“ kódem. Ta od konce 90. let minulého století vykryštovala do podoby klišé, jehož architektura je jasně čitelná jak pro autory, tak pro diváky. Jeho kodifikovaná podoba, která se objevuje napříč stovkami filmových děl, však není nic nového. V rámci vlastní retrospektivy, kterou jsem se pokusil obohatit zahraniční výzkum v dané oblasti, jsem

došel k závěru, že se s předchůdci „hluchého“ kódu setkáváme již ve 30. letech 20. století. Toto zjištění je zajímavé i ve vztahu k historii užívání zvukové subjektivizace jako takové.

Přestože je popisovaná metafora velmi funkční, prostředky posledních desetiletí daly vzniknout i mnoha příkladům, které zvukovou podobu aurální percepce sluchově hendikepovaných revidují a obohacují o hlubší a zajímavější perspektivy. Filmy jako *Tiché místo* (2018), *Baby Driver* (2017) nebo *Kmen* (2014) posouvají hranice subjektivizačních transformací k ojedinělým formám užívání ticha nebo ztvárnění hmatového vnímání. Naprosto unikátním příkladem je pak film *Zvuk metalu* (2021) jehož tvůrčího procesu se dotýkám v závěru publikace. Právě na něm jsem se pokusil dokázat, jak působivých výsledků může dosáhnout spojení důsledného uměleckého výzkumu problematiky sluchových poruch s jasným produkčním plánem a pohlcením tvůrců zvukové stopy do hloubky možností samotné sonické matérie.

Popularita sluchového hendikepu jakožto prostředku vyprávění mnoha mezinárodně úspěšných filmů jasně dokazuje, že se s požadavkem na jeho realizaci budou filmoví profesionálové setkávat stále častěji. Poučenost v dané problematice může tvůrcům pomoci v kreativním rozvoji možností tohoto motivu v rámci filmového média. Doufám, že jsem se dokázal v rámci práce dotknout všech důležitých skutečností, přestože si uvědomuji určitou míru stručnosti, se kterou bylo nutné přistoupit k jednotlivostem. Věřím, že zájem o téma sluchových diverzit v umění i kreativním průmyslu v následujících letech poroste a problematiku bude možné obohacovat i nadále.

8. Seznam použité literatury a pramenů

- Altman, R., (1992). *Sound Theory, Sound Practice*. New York a Londýn: Routledge. ISBN 9780415904575
- Berry, G. (2019). *Ringing, humming, silence : point of audition representations of deafness, tinnitus and sonic technology*. Diplomová práce. University of British Columbia. [Online] Dostupné z: <https://open.library.ubc.ca/collections/ubctheses/24/items/1.0380550> [10-08-2022]
- Bláha, I., *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 2. vydání. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 9788073313036
- Branigan, E., (1984). *Point of view in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlín, New York a Amsterdam: Mouton Publishers. ISBN 9027930791
- Barvíková, J., (2015). *Katalog podpůrných opatření*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 9788024446905
- Bull, M., (2019). *The Routledge Companion to Sound Studies*. New York: Routledge. ISBN 9780367659745
- Chion, M., (1994). *Audio-Vision. Sound on Screen*. Radim Lapčík. New York: Columbia University Press. ISBN 0231078986
- Cox, Ch., Warner, D., (ed.), (2017). *Audio Culture: Readings in Modern Music*. Londýn a New York: Continuum. ISBN 9781501318375
- Dahl M., (1993). *The Role of the Media in Promoting Images of Disability- Disability as Metaphor: The Evil Crip*. Canadian Journal of Communication, Vol. 18 (No. 1), [Online] Dostupné z: <https://cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/718> [10-08-2022]
- Filimowicz, M., (2020). *Foundations in Sound Design for Linear Media*. New York a Londýn: Routledge. ISBN 9781315106335

- Gertz, G. a Boudreault, P. ed., (2016). *The SAGE Deaf Studies Encyclopedia. Vol. 3. Thousand Oaks, Kalifornie: SAGE Publications, Inc..* ISBN 9781452259567
- Goddard, M., Halligan, B. a Hegarty, P. (ed.), (2012). *Reverberations: The Philosophy, Aesthetics and Politics of Noise.* Londýn a New York: Continuum. ISBN 9781441160652
- Grajeda, T., (2016). *Listening to Violence: Point-of-Audition Sound, Aural Interpellation, and the Rupture of Hearing.* v Greene, L., Kulezic-Wilson, D. (ed.), *The Palgrave Handbook of Sound Design and Music in Screen Media.* Londýn: Palgrave Macmillan London. ISBN 9781349703807
- Hagood, M., (2015). *The Tinnitus Trope: Acoustic Truma in Narrative Film.* The Cine-files. [Online] Dostupné z: <http://www.thecine-files.com/wp-content/uploads/2015/05/MackHagoodCINEFILES8.pdf> [10-08-2022]
- Hagood, M., (2019). *Hush: Media and Sonic Self-Control.* Durham a Londýn: Duke University Press. ISBN 978147800447
- Harper, G. ed., (2009). *Sound and Music in Film and Visual Media: An Overview.* Londýn: Bloomsbury Academic. ISBN 978-1-6289-2896-9
- Hrabal, J., (2011), *Fokalizace: Analýza naratologické kategorie.* Praha: Dauphin. ISBN 9788072723904
- Hugill, A., (2019) *Aural Diversity.* Andrew Hugill. [Online] Dostupné z: <https://auraldiversity.org/infographic.html> [10-08-2022]
- ISO 226:2003. *Acoustics – Normal equal-loudness-level contours.*[Online] Dostupné z: <https://www.iso.org/standard/34222.html> [10-08-2022]
- Letterboxd, (2022). *movies where a character is involved in an incident which briefly impairs their hearing and leads to us hearing EEEEEEEEEEEEEEE for a few seconds to symbolise this.* Steve G. [Online] Dostupné z: <https://letterboxd.com/settingsun/list/movies-where-a-character-is-involved-in-an/> [10-08-2022]
- Møller, A. R., (2006). *Hearing: Anatomy, Physiology, and Disorders of the Auditory System.* Second Edition. Dallas: Elsevier. ISBN 9780080463841

- Novak, D., Sakakeeny, M., (2015). *Keywords in Sound*. Durham a Londýn: Duke University Press. ISBN 9780822375494
- Patříková, M., (2014). *Subjektivizace zvukového vjemu ve filmu*. Diplomová práce. Praha: Akademie múzických umění.
- Raskin, R., (1992). *Varieties of Film Sound: A New Typology*. Aarhus Universitet. [Online] Dostupné z: https://moam.info/varieties-of-film-sound-a-new-typology-aarhus-universitet_59f45e721723dda215f13d83.html [10-08-2022]
- Schuchman, J. S., (1999). *Hollywood Speaks: Deafness and the Film Entertainment Industry*. Urbana: University of Illinois Press. ISBN 0252015266
- Sterne, J. ed., (2012). *The Sound Studies Reader*. New York: Routledge. ISBN 9780415771313
- Syrový, V., (2003). *Hudební akustika*. 1. vydání. Praha: Akademie múzických umění. ISBN 9788073311278
- The Sydney Morning Herald, Hawker, P., (2015). *How The Belier Family turned a teenager from The Voice into a movie star*. [Online] Dostupné z: <https://www.smh.com.au/entertainment/movies/how-the-belier-family-turned-a-teenager-from-the-voice-into-a-movie-star-20151215-glo2xs.html> [10-08-2022]
- Wierzbicki, J., (2016). *Narrative cinema's "sounds of silence": variations on the POA*, Sound Studies, Vol. 2 [Online] Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/20551940.2016.1245012> [10-08-2022]

9. Seznam audiovizuálních referencí

- Anthropoid* (2016, Sean Ellis, Velká Británie / Česko / Francie)
- Až na krev* (2007, *There Will Be Blood*, Paul Thomas Anderson, USA)
- Babel* (2006, Alejandro Gonzales Inarritu, Francie / USA)
- Baby Driver* (2017, Edgar Wright, Velká Británie / USA)
- Batman* (2022, *The Batman*, Matt Reeves, USA)
- Bohem zapomenuté děti* (1986, *Children of a Lesser God*, Randa Haines, USA)
- Burani ve městě* (1970, *The Out of Towners*, Arthur Hiller, USA)
- Deafula* (1975, Peter Wechsberg, USA)
- Eroica* (1949, Walter Kolm-Veltée, Rakousko)
- Eternals* (2021, Chloé Zhao, USA)
- Film o filmu Hlídač č. 47* (2008, Česká televize, Česko)
- Godzilla vs. Kong* (2021, Adam Wingard, USA)
- Gravitace* (2013, *Gravity*, Alfonso Cuarón, USA / Velká Británie).
- Hlídač č. 47* (1937, Josef Rovenský, Jan Sviták, Československo)
- Hlídač č. 47* (1951, Pickup, Hugo Hass, USA)
- Hlídač č. 47* (2008, Filip Renč, Česko)
- Hunger Games* (2012, *The Hunger Games*, Gary Ross, USA)
- I Love You, But* (1998, Peter Wolf, USA)
- It's all gone Pete Tong* (2004, Michael Dowse, Velká Británie / Kanada)
- Jdi a dívej se* (1985, *Idi i smotri*, Elem Klimov, SSSR)
- Jen vraždy v budově (ep. 7, Kluk z 6.B)* (2021, *Only Murders in the Building*, S. Martin, J. Moffat, C. Debis, USA)
- Kid* (1921, *The Kid*, Charlie Chaplin, USA)
- Kmen* (2014, *Plemja*, Myroslav Slaboshpytsky, Ukrajina / Nizozemsko)
- Mart'an* (2015, *The Martian*, Ridley Scott, USA)
- Minulost* (1998, Ivo Trajkov, Česko)
- Obchod na korze* (1965, Ján Kadár, Elmar Klos, Československo)
- Okouzlení* (2017, *Wonderstruck*, Todd Haynes, USA)
- Počátek* (2010, *Inception*, Christopher Nolan, USA)
- Potichu* (2019, *The Silence*, John R. Leonetti, Německo)

Potomci lidí (2006, Children of Men, Alfonso Cuarón, USA / Velká Británie)
Pověstný muž (1946, Notorious, Alfred Hitchcock, USA)
Psí život (1918, A Dog's Life, Charlie Chaplin, USA)
Rodinka Béliarových (2014, La Famille Bélier, Eric Lartigau, Francie / Belgie)
„Saving Private Ryan“: Music and Sound (2004, Laurent Bouzereau, USA)
Spangled Banner (1902, USA)
Světla velkoměsta (1931, City Lights, Charlie Chaplin, USA)
Think Me Nothing (1975, Peter Wolf, USA)
Tiché místo (A Quiet Place, 2018, John Krasinski, USA)
Tobruk (2008, Václav Marhoul, Česko / Slovensko)
Un Grand Amour de Beethoven (1936, Abel Gance, Francie)
Ve stínu Beethovena (2006, Copying Beethoven, Agnieszka Holland, Německo / USA)
V rytmu srdce (2021, CODA, Sian Heder, USA)
Za hranicí ticha (1996, Jenseits der Stille, Caroline Link Německo / Švýcarsko)
Zachraňte vojína Ryana (1998, Saving Private Ryan, Steven Spielberg, USA)
Země policajtů (1997, Cop Land, James Mangold, USA)
Zrodila se hvězda (2018, A Star is Born, Bradley Cooper, USA)
Zvuk metalu (2019, Sound of Metal, Darius Marder, USA / Belgie)