

AKADÉMIA MÚZICKÝCH UMENÍ V PRAHE
FILMOVÁ A TELEVÍZNA FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCA

Praha, 2016

Peter Hilčanský

AKADÉMIA MÚZICKÝCH UMENÍ V PRAHE

FILMOVÁ A TELEVÍZNA FAKULTA

Filmové, televízne a fotografické umenia a nové média

Zvuková tvorba

DIPLOMOVÁ PRÁCA

Definovanie postáv zvukom

Peter Hilčanský

Vedúci práce : **doc. Mgr. Jakub Kudláč**

Oponent práce: **Mgr. Pavel Rejholec**

Dátum obhajoby:

Pridel'ovaný akademický titul: **MgA.**

Praha 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, television, photography, and new media

Department of sound

MASTER'S THESIS

Defining characters with sound

Peter Hilčanský

Thesis supervisor : **doc. Mgr. Jakub Kudláč**

Opponent: **Mgr. Pavel Rejholec**

Date:

Academic degree: **MgA.**

Prague 2016

Prehlásenie

Prehlasujem, že som magisterskú prácu na tému

Definovanie postáv zvukom

vypracoval samostatne pod odborným vedením vedúceho práce a s použitím uvedenej literatúry a prameňov.

Praha, dňa

.....

podpis diplomanta

Upozornenie

Využitie a spoločenské uplatnenie výsledkov diplomovej práce, alebo akékoľvek nakladanie s nimi je možné len na základe licenčnej zmluvy tj. súhlasu autora a AMU v Prahe.

Táto práca bola vypracovaná za podpory Medzinárodného vyšehradského fondu.



Abstrakt:

Zámerom tejto práce je priblížiť čitateľovi špecifickú prácu so zvukovou dramaturgiou hraného filmu a to: definovanie postáv zvukom. Konkrétne, ako môže zvuk pomôcť pri vytváraní silnejších, zapamätateľnejších postáv, odhaľovať ich slabosti, mentálne pochody alebo také kvality, ktoré by nebolo možné vytvárať inými spôsobmi. Ide o dramaturgicky špecifický prvok a nepracuje sa s ním v každom filme. Existuje však mnoho druhov filmov, ktoré z týchto postupov môžu benefitovať. Naším cieľom bude preto nájsť zaujímavé a výrazné filmové diela a rozobrať princípy zvukovej dramaturgie a filmovej reči v týchto filmoch. Dôraz bude tiež kladený na vyzdvihnutie potreby premýšľať o týchto postupoch ešte vo fáze scenára alebo prípravnej fáze filmu, pretože v post-produkčnej fáze je na ich vybudovanie zvyčajne neskoro.

Kľúčové slová: zvukový dizajn, postava, hudba, hlas, ruchy

Abstract:

The purpose of this study is to show specific methods of feature film sound dramaturgy: defining characters with sound. Specifically, how can sound help to create stronger, more memorable characters, reveal their weaknesses, psychological states or create qualities, that would not be possible to create some other way. It is specific technique not used in every film. However there is lot of different kinds of films that can strongly benefit from using it. Our aim will be to find interesting films and analyze principles of sound dramaturgy and film language used. Emphasis will be given on the fact, that it is important to incorporate these ideas into the script and think about them in preparation phase of movie making, because in post-production it is often too late.

Key words: sound design, character, music, voice, sound effects

1. Úvod	2
2. Druhy zvuku v audiovizuálnom diele	4
2.1. Základné kategórie zvuku	4
2.2. Niektoré pojmy názvoslovia teórie zvukovej tvorby	7
3. Definovanie postáv pomocou hovoreného slova	9
3.1. Paralingvistické aspekty hovoreného slova	10
3.1.1. Fyziologické aspekty	11
3.1.2. Expresívne aspekty	14
3.1.3. Aspekty perspektívy	24
3.2. Acousmetre - vizuálne oddelenie od primárneho zdroja hlasu	27
4. Definovanie postáv pomocou hudby	32
4.1. Mnohoznačnosť filmového záberu	34
4.2. Vytvorenie psychologickkej väzby	35
4.3. Emotívna funkcia	37
4.4. Informačná funkcia	38
4.5. Leitmotív	42
4.6. Výrazové prostriedky hudby	45
5. Definovanie postáv pomocou ruchov	50
5.1. Externé ruchy	51
5.1.1. Priame ruchy	51
5.1.2. Nepriame ruchy	56
5.2. Interné - subjektívne ruchy	59
5.2.1. Uberanie zvukových prvkov	59
5.2.2. Pridávanie zvukových prvkov	61
5.2.3. Kombinácia obidvoch spôsobov	63
5.3. Predstavenie ruchmi alebo ruchové acousmetre	64
5.4. Ruchový leitmotív	66
6. Záver	68
7. Zoznam použitých prameňov a literatúry	70
8. Prehľad audiovizuálnych ukážok na priloženom nosiči	76

1. Úvod

Film by sme mohli opísať ako umeleckú formu zdelenia, ktorá simuluje zážitky, sprostredkúva myšlienky, príbehy, atmosféru, vnímanie postáv a ich pocity prostredníctvom konkrétneho média - zaznamenaným obrazom a zvukom. V súčasnom filme prebieha toto zdelenie komplexnou formou na viacerých úrovniach zároveň.

V počiatkoch filmovej tvorby bolo toto zdelenie len vizuálneho charakteru. Počas prvých pár desiatok rokov sa film vyprofiloval ako vizuálne médium, pohyby kamery, svietenie a špeciálne efekty boli čoraz sofistikovanejšie. Strih a montáž sa tiež zdokonaľovali s každým novým filmom. Po nástupe zvuku sa ozvali kritici zvukového (resp. hovoreného) filmu. Bežné hesla zneli: "Zvukový film je úpadok kina", "zvuk značne obmedzuje umelecké možnosti filmu", "zvuk zmení film na zakonzervované divadlo"...

Po zavedení zvuku sa však veľmi skoro začali objavovať experimenty na prácu so zvukom mimo obraz, zvukovo-obrazovým kontrapunktom a filmy, kde zvuk išiel o krok ďalej ako len jednoduché generovanie zvukovej reprezentácie videného. Podobne ako každé umelecké médium, aj film si vyžadoval čas a úsilie na odhalenie jeho plného potenciálu.

Na vytvorení hodnotného filmového diela sa podieľa množstvo faktorov, určite sa však všetci zhodneme že medzi nich bude patriť napríklad zaujímavý príbeh, dobrá kamera, hudba a silné filmové postavy, s ktorými sympatizujeme. Tieto postavy nemusia byť len kladné, ale ich správanie v nás musí vyvolať istú odozvu, či už pozitívnu alebo negatívnu. Aby to dosiahli, budú na to využívať vizuálne výrazové prostriedky napríklad mimiku, gestikuláciu, pohyb, kostým, svietenie, rekvizity apod. Film je však umenie audiovizuálne - podnecuje zrakové a sluchové vnímanie diváka, preto sa skúsime v tejto práci zamerať na možnosti využitia zvuku pri vytváraní týchto silných filmových postáv.

Vo vzťahu k filmovej postave má výraz "definovať" v tejto práci pomerne široký záber. Nejde len o vonkajšiu charakterizáciu postavy, jej opis a označenie, ale aj o priblíženie vnútorného sveta postavy, jej vnímania okolitého sveta, vnútorného prežívania, vyjadrenia pocitov a mentálneho rozpoloženia. Budeme sa preto zaoberať zvukmi, ktoré môžu vytvárať postavy samotné, či už vedome alebo

nevedome, ale aj zvukmi, ktoré k postave boli priradené tvorcami a majú reprezentovať tieto vlastnosti a procesy. Teoretické tvrdenia sa budeme snažiť demonštrovať na množstve ukážok z filmovej tvorby. Tieto ukážky odzrkadľujú možnosti a vkus autora a sú medzi nimi aj osobitné, až extrémne príklady, ale práve oni bývajú často najnázornejšie. Čitateľ si však pravdepodobne bude môcť jednoducho vybaviť množstvo ďalších príkladov s podobnou tematikou, ktoré by poslúžili rovnako dobre.

V prvej časti práce sa zameriame na vymedzenie základných kategórií zvuku, ich výrazové prostriedky a objasnenie niektorých teoretických pojmov, dôležitých pre ďalšie skúmanie.

Druhá kapitola textu bude obsahovať súhrn možností definovania postáv zvukom, rozčlenených podľa základných zvukových kategórií. V texte budeme mať možnosť nájsť množstvo analýz praktických uplatnení v dokončených filmových dielach a krátke opisované segmenty bude možné nájsť vo forme ukážok na priloženom dátovom nosiči.

Kvôli obmedzenému rozsahu tejto práce považujem za dôležité vymedziť oblasť nášho záujmu na ľudské bytosti, pretože ak by sme sa púšťali do analýz možnosti využitia zvuku pri definovaní neludských bytosti ako napríklad zvierat, robotov, počítačovo generovaných príšer, nadprirodzených síl apod., rozsah tejto práce by sa pravdepodobne niekoľkokrát znásobil.

Film je umeleckým druhom, ktorý poskytuje obrovské množstvo možností a niektoré postupy, ktoré opisujem v tejto práci, sú organickou súčasťou príbehu a nielen výsledkom kreatívnej práce zvukárov vo zvukovej postprodukcii. Na ich vytváraní sa podieľali scenárista s režisérom, prípadne strihač, ale aj herci. Preto táto práca môže slúžiť ako inšpirácia a rozšíriť obzory nielen zvukovým dizajnérom.

2. Druhy zvuku v audiovizuálnom diele

V tejto kapitole sa pokúsim o rozdelenie a popísanie základných kategórií zvuku a súhrn niektorých ďalších pojmov teórie zvukovej tvorby, ktoré považujem za dôležité pre ďalšiu analýzu rôznych postupov. Budem pri tom vychádzať z teoretických podkladov prof. Iva Bláhy a Michela Chiona.

2.1. Základné kategórie zvuku

Zvuková zložka audiovizuálneho diela pozostáva zo zvukových elementov, ktoré zlúčením a kombináciou s obrazom bezprostredne pôsobia na diváka a vytvárajú u neho komplexný vnem. Tieto zvukové elementy považujeme za stavebný materiál zvukovej zložky filmu a ich rozdelenie sa v priebehu času ustálilo na troch základných kategóriách:

1. Hovorené slovo
2. Hudba
3. Ruchy

Hovorené slovo

Hovorené slovo vnímame ako artikulovaný prejav ľudského hlasu. Vyvinulo sa v samostatnú organizovanú sústavu so schopnosťou komunikácie a v audiovizuálnej tvorbe, podobne ako v reálnom živote, je to jeden z najpoužívanejších spôsobov konkrétneho ale aj abstraktného zdelenia. Hovorené slovo sa vo filmovej tvorbe uplatňuje v rade rozmanitých podôb. Mali by sme rozlišovať dva základne typy:

1. **dialóg**
2. **komentár**

Dialógom rozumieme hovorené slovo, ktoré sa vyvíja vo viacerých smeroch, prebieha medzi dvoma a viacerými postavami. Je úzko spätý s dejom a väčšinou je jeho hlavným nositeľom.

Špeciálny prípad dialógu vedeného jedným smerom, bez odpovede, je **monológ**. Vo filmovej tvorbe ďalej pozorujeme zvláštnu podobu monológu - **vnútorný monológ** (alebo vnútorný hlas). Tento monológ využíva možnosti samostatného vedenia obrazovej a zvukovej zložky, keď herca v obraze nevidíme rozprávať, počujeme len jeho hlas. Na rozdiel od monológu, kde herec rozpráva sám k sebe, k publiku, k objektom, je vnútorný monológ vedený akoby v myšlienkach postavy.

„**Komentár** zobrazenou skutočnosť vysvetľuje, doplňuje, hodnotí či uvádza do širších souvislostí.“¹ Komentár môžeme rozlišovať podľa vzťahu hovoriaceho k dielu na *subjektívny typ komentáru* - ako už samotný názov napovedá, ide o komentár vyjadrujúci postoj subjektu (aktéra, postavy) osobne spätého s dielom. Ďalším druhom je *objektívny typ komentáru* - oproti subjektívnemu typu komentáru je tu osoba hovoriaceho anonymná, v obraze sa neobjavuje. K filmu je pripojený akoby zvonku, hovoriaca osoba interpretuje cudzí text, nehovorí sama za seba.

Hudba

Podobne ako akákoľvek forma hudby, aj filmová hudba sa kvôli svojej abstraktnej povahe vzpiera nejakej striktnej definícii. Filmovú hudbu by sme mohli opísať ako účelovú organizáciu zvukového materiálu, ktorá je schopná v spojení s filmovým dielom pôsobiť špecifickým spôsobom na psychiku diváka. Charakteristickým zvukovým materiálom sú tóny (zvuky s periodickým priebehom) ale aj zvuky netónového charakteru (bicie, perkusie, šumy...). Ďalej to môžu byť aj zvuky prírodne alebo zvuky reálneho sveta, s ktorými pracuje konkrétna hudba. „Hudbu od ruchu tedy zásadne neodlišuje fyzikální podstata užitého akustického materiálu, ale *míra jeho organizovanosti* a príslušná *rovina vzťahů*, do níž je určitý zvuk zasazen.“²

¹ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. s. 14.

² BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. s. 12.

Ruchy

Ruchy nie sú považované za zložito organizovanú zvukovú sústavu s komunikatívnym zmyslom, ktorá má určitý rád vyvinutý ľudským myslením ako pri hudbe alebo reči. Ruchy vnímame ako „príznačný projev objektů v jejich činnosti, pohybu.”³ Zasadním do kontextu filmu, zvukovej zložky a v kombinácii s obrazom však už ruchy nadobúdajú určité významy, dostávajú svoju vyjadrovaciu funkciu. Sú dôležitým výrazovým prostriedkom zvukovej dramaturgie, dokážu oživiť natočený obraz, sú jeho prirodzenou súčasťou a sú tiež základným stavebným prvkom zvukových atmosfér. Ruchy môžu dodať obrazu pocit reálnosti alebo naopak, štylizovaným zvukom ozvláštniť a charakterizovať zobrazovanú udalosť alebo predmet. Pri ich vnímaní dominuje predmetný vzťah zvuku k jeho zdroju - objektu v akcii. Zo sluchového vnemu sa snažíme vyčítať podrobnejšie informácie a konkretizovať tak našu predstavu o jeho zdroji - zapojiť tieto informácie do významových súvislostí.

Dôležité v tejto práci ešte pre nás budú pojmy ako *postsynchrónne ruchy* (česky “brunclíky”, anglicky “foley”). Tie vznikajú dodatočným nahrávaním na obraz v špeciálne vybavenom zvukovom štúdiu.

Zvukovú atmosféru by sme mohli charakterizovať ako formu zvuku vhodnú pre akustické prostredie scény, má za úlohu dotvárať priestor, charakterizovať miesto a čas.

Okrem vyššie uvedených čistých kategórií zvuku však môže nastať prípad, kedy bude obtiažne striktne kategorizovať nejaký zvukový prvok. Napríklad hovorené slovo môže byť zlúčené s hudbou a vystupovať v podobe spievaného slova. Ak potlačíme jeho zrozumiteľnosť a bude sa nachádzať v druhom alebo treťom zvukovom pláne, môže zastávať funkciu atmosféry. Rytmický ruch sa môže stať súčasťou hudobnej kompozície atď.

³ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. s. 12.

2.2. Niektoré pojmy názvoslovnia teórie zvukovej tvorby

Diegéza zvuku v obraze a mimo neho

Diegéza vo filme poukazuje na vnútorný svet vytvorený príbehom, ktorý postavy okupujú a prežívajú. Je to naratívny priestor, ktorý obsahuje všetky súčasti príbehu, tie ktoré máme možnosť vidieť a počuť ale aj tie, ktoré nevidíme (napr. deje ktoré predchádzali súčasnému daniu, ľudia, o ktorých postavy rozprávajú, alebo deje, ktoré predpokladáme, že sa odohrávajú na inom mieste a v inom čase ako máme možnosť pozorovať).

Do diegézy patria aj predstavy, spomienky, halucinácie postáv a vnútorný hlas postavy. Súhrne tieto subjektívne prvky nazývame metadiegetické.⁴

Diegetický zvuk je akýkoľvek zvuk, ktorý má svoj zdroj vo svete príbehu, a teda ho môžu postavy nachádzajúce sa v tomto svete počuť. Najčastejšie sa jedná o dialógy, ruchy, atmosféry, hudbu z rádia atď. Diegetický zvuk môže byť *vnútroobrazový* - teda vieme ho vzťahovať k tomu čo vidíme v zábere, pretože je synchronný s akciou, prípadne vidíme a vieme identifikovať jeho možný zdroj (reproduktor, telefón). *Mimoobrazový diegetický zvuk* bude taký, ktorý v obraze nevidíme ale máme dôvod predpokladať že zdroj zvuku je súčasťou diegézy (napr. atmosféry, alebo postava, ktorá vyšla zo záberu). Tento zvuk rozširuje diegézu a napovedá, že existuje aj priestor mimo toho čo vidíme v zábere.

Nediegetickým zvukom nazveme zvuk, ktorý nesúvisí so svetom príbehu. Je to napríklad sprievodná hudba, alebo hlas rozprávača resp. komentár, ktoré významovo obohacujú obraz.

Synkréza

Synkréza je podstatná vlastnosť ľudského vnímania, ktorá umožňuje kreatívnu prácu so zvukovou zložkou filmu. Slovo synkréza vzniklo spojením slov *synchronny* a *syntéza* a je to spontánna a automatická väzba medzi konkrétnym zvukovým a

⁴ GORBMAN, Claudia. Quarterly Review of Film Studies. *Teaching the Soundtrack*. 1976, roč. 1, č. 4, s. 446-452.

vizuálnym podnetom odohrávajúcim sa v rovnakom čase. Táto väzba neprebíha na vedomej úrovni a funguje aj pri zvukoch, ktoré nemajú s obrazom nič spoločné. Vďaka nej je možný dabing, postsynchrónovanie a priradovanie štylizovaných zvukových efektov k udalostiam (napríklad “whooshe” v kung fu filmoch) alebo hlasov k abstraktným postavám (napr. v animovaných filmoch).

3. Definovanie postáv pomocou hovoreného slova

Jedny z prvých zvukov, ktorým je ľudské ucho vystavené pri vývoji plodu počas tehotenstva, sú hlas matky a jej ostatné zvukové prejavy. Po narodení, predtým než sa dieťa naučí akýkoľvek spôsob komunikácie, hlas matky formuje a usmerňuje vnímanie dieťaťa. Postupom času sa naučí používať jazyk, ktorý je najpresnejší a najštrukturovanejší znakový systém a teda aj hlavným prostriedkom medziľudskej komunikácie. To sú nepochybne dôvody, prečo je ľudské ucho po celý zvyšok života najcitlivejšie práve na tieto zvuky. Michel Chion nazýva toto vnímanie vokocentrické a verbocentrické.⁵ Prítomnosť hlasu v priestore alebo vo filme okamžite určí hierarchiu vnímania, štrukturalizuje tento zvukový priestor. Takže pri počúvaní, či už v reálnom živote alebo pri sledovaní filmu, sa snažíme najprv upriamiť pozornosť na hlas a posolstvo, ktoré so sebou nesie. Až keď zistíme, komu patrí hlas a o čom hovorí, môžeme začať upriamovať pozornosť na ostatné zvuky.

Medzi aktérmi v sociálnom svete sa používa reč ako najzrozumiteľnejšia forma komunikácie. Pri interakcii dochádza k výmene sémantických informácií ale tiež ku konštantnej výmene sekundárnych informácií, ktoré sú súčasťou neverbálnej komunikácie. Pojem neverbálna komunikácia označuje celý komplex signálov ako reč tela, očný kontakt, dotyky, vzdialenosť, oblečenie atď. Patrí sem aj zvuková, resp. akustická stránka verbálnej komunikácie, na ktorú je ľudské ucho veľmi citlivé a z jej charakteru dokáže vyčítať najjemnejšie detaily. Mali by sme preto rozlišovať medzi obsahovou a formálnou stránkou reči. Obsah sa viaže s *rečou* ako nositeľom významu, zatiaľčo spôsob s *hlasom* - médiom, ktoré využíva reč. Obsahom reči sa zaoberajú lingvistické disciplíny ako napríklad lexikológia, syntax, sémantika alebo pragmatika.

Z pohľadu zvukového dizajnéra je však zaujímavejšie zaoberať sa zvukovou a akustickou stránkou reči, teda hlasom. Veda ktorá skúma zvukové aspekty ľudskej komunikácie sa nazýva *paralingvistika*⁶ a obsahom jej záujmu je *parajazyk*. Ten nám poslúži ako vhodný rámec na skúmanie možností definovania postáv hlasom.

⁵ CHION, Michel. *Audio-Vision: sound on screen*. s. 6.

⁶ Paralingvistika ako vedný odbor vznikol v 50. rokoch 20. storočia vďaka práci Georga L. Tragera.

3.1. Paralingvistické aspekty hovoreného slova

Verbálna komunikácia je oproti textovej obohatená o výrazové a akustické informácie, ktoré sú podstatné pre vyjadrenie emócie a pochopenie významu. V literatúre sú na doplnenie týchto neverbálnych informácií a verifikovanie zdelenia používané interpunkcia a textové opisné spojenia napr. “povedal ironicky”, “opýtal sa rozpačito”, “...nahlas” apod. V internetovej komunikácii môžu byť tieto spojenia suplované emotikonami (tzv. smajlíkmi), nealfabetickými znakmi a kapitalizáciou písma. Napriek tomu je písomný prejav obmedzený v porovnaní s komunikáciou tvárou v tvár (respektíve telefonickou komunikáciou) a môže mať za následok nedorozumenie alebo nepochopenie zdelenia. Preto si pri bežnej komunikácii pomáhame prostriedkami ako intonácia, hlasitosť, rýchlosť reči, členenie atď. Súhrne sa tieto zvukové neverbálne (nefonemické) elementy komunikácie nazývajú *parajazyk*.

Zvuková stránka hovoreného slova pomáha vyjadriť a zdokumentovať pravosť prenášanej informácie a tak aj správne dešifrovať význam správy a postoj rečníka. Reč vždy obsahuje paralingvistický aspekt, pretože je modulovaná hlasom, a tento hlas obsahuje niektoré (alebo všetky) parametre paralingvistických aspektov. Záleží od rečníka či budú vyjadrené nevedome alebo ich využije vedome za nejakým účelom, napríklad na pozmenenie významu alebo vyjadrenie osobného postoja (súhlasu, pochybovania, naliehania apod.)

Pretože často nehovoríme to, čo si myslíme, vznikajú konflikty medzi parajazykom a sémantickým významom hovoreného. Napríklad vyjadrenie entuziazmu pomalým lenivým tempom, alebo agresívny obsah veselým tónom hlasu. V situáciách, ktoré sú informačne a emocionálne náročné, neverbálne signály často supľujú alebo spresňujú význam slova, a tak mnoho prezrádzajú o momentálnej dispozícii komunikujúcich. V tom prípade záleží od schopnosti komunikujúcich odčítať správny význam, prípadne si ho domyslieť z kontextu.⁷

“Zabarvení hlasu je možno považovať za ukazatele momentální nálady daného člověka. Nejen relativně dlouhodobě, ale i poměrně krátkodobě se vyskytující stavy vzrušení a skleslosti se dosti zřetelně odrážejí ve svrchních tónech hlasu.”⁸ Okrem vyjadrenia emócie tiež môže slúžiť ako ukazovateľ biologických,

⁷ KLINCKOVÁ, Jana. *Neverbálna komunikácia alebo komunikujeme nielen slovami*, 2011, s. 5.

⁸ KŘIVOHLAVÝ, Jaro. *Jak si navzájem lépe porozumíme*, s. 136.

psychologických a sociálnych charakteristík osoby a umožňuje divákovi pohľad do zložitejších dejov ľudského vnútra.

Vo filme sa u psychicky zdravého jedinca, ktorého myšlienky a emócie sú v zhode s obsahovým významom hovoreného, bude prejavovať paralingvistické hľadisko minimálne a celá pozornosť sa bude sústreďovať na sémantický obsah zdelenia. To však neplatí pre zaujímavejšie filmové postavy, ktoré prežívajú emocionálne vypätie, konflikty, či už vnútorné alebo vonkajšie, a obsah ich výpovedí je mnohoznačný. V tomto prípade bude parajazyk kľúčový pre pochopenie informácie, emocionálneho stavu postavy a príbehu. Paralingvistické signály sa stanú dominantnými výrazovými prostriedkami a práve o možnosti ich využitia vo filme sa budeme zaujímať v tejto práci.

Okrem signálov, ktoré môžu byť ukazovateľom vnútorného prežívania postavy, sa však budeme zaoberať aj ostatnými zvukovými kvalitami hlasu. Ide napríklad o vrodené predispozície alebo fyziologické aspekty hlasu a ich úmyselné potláčanie alebo manipulovanie za nejakým účelom. Ďalej sú to akustické zmeny zvukového signálu pri prenose zo zdroja k poslucháčovi, na ktoré je tiež človek veľmi citlivý. Paralingvistické aspekty by sme preto mohli rozdeliť do týchto troch kategórií:

- **Fyziologické aspekty**
- **Expresívne aspekty**
- **Aspekty perspektívy**

3.1.1. Fyziologické aspekty

Anatomickým a fyziologickým vývojom rečového ústrojenstva u každého jedinca vznikajú odlišnosti, ktoré vytvárajú jedinečné charakteristiky v hlase. Tieto odlišnosti determinujú výškový rozsah hlasu, špecifickú farbu a silu hlasu. Podľa nich sme schopní rozoznať, či ide o mužský alebo ženský hlas, odhadnúť približný vek ale tiež rozoznať jedinca od jedinca. Ak sa pohybujú vlastnosti hlasu v jeho prirodzených, "stredných" hodnotách danými fyziológiou ústrojenstva, majú tieto charakteristiky obmedzenú komunikatívnu funkciu. Informujú len o osobe rozprávača a budú vyjadrené nezávisle od jeho zámeru.

Vďaka synkretickému vnímaniu hovoreného slova sa nám však otvára nespočetne veľa možností, ako kreatívne pracovať s hlasom. Synkretické vnímanie hovoreného slova znamená, že ak je pohyb pier v určitých medziach synchronnosti s hlasom, divák bude pokladať tento hlas za hlas postavy, ktorá pohybuje perami. Ako príklad uvediem film *The Exorcist* (1973)⁹, kde mladú Regan posadne diabol a prostredníctvom nej rozpráva mužským hlasom. Pri tejto scéne si nepredstavujeme, že zdroj hlasu by mohol byť ukrytý niekde pod posteľou, v skrini alebo za dverami, ale pochopíme to tak, že hlas vydáva priamo mladé dievča.

S takýmito zmenami fyziologických a expresívnych aspektov hlasu sa pracuje najmä v žánroch, ktoré pracujú s napätím, napríklad pri potrebe vyjadrenia prítomnosti nadprirodzenej moci. Na dosiahnutie požadovanej emócie je potrebná výrazná zvuková štylizácia, ktorá ide často ruka v ruku so štylizáciou obrazovou. Záleží od tvorcov či sa rozhodnú hlas podlažiť o zopár tónov (Gandalf v *The Lord of the Rings* (2001)¹⁰), prípadne pridať k originálu ďalší hlas podladený o celú oktávu spolu s ďalšími zvukovými efektmi ako neprirodzene dlhý umelý dozvuk, chorus alebo pridané reverzované prvky (Galadriel - *The Lord of the Rings* (2001)¹¹). Tiež je možné hlas transformovať na nepoznanie ako ho využíva David Lynch vo filme *Dune* (1984)¹². Záleží od žánru, príbehu a emócie, ktorú potrebujeme dosiahnuť, ako veľmi je potrebné manipulovať s hlasom, o koľko sa môžeme vzdialiť od originálu, resp. "normálu".

Každá zmena fyziologických aspektov by však mala byť logicky odôvodnená, ináč môže divák vnímať hlas postavy ako nehodiaci sa k telu, tým sa znižuje uveriteľnosť a pozerateľnosť filmu, v krajnom prípade môže nechtiac vyznieť humorne (čo je práve pri komédii často zámerom).

V určitom zmysle je hlas jeden z prvých a najdostupnejších "špeciálnych efektov". Vyžaduje najmenej nástrojov, technológiu a je ekonomicky najúspornejší. Dobrý herec, respektíve každý s trochou tréningu, môže byť schopný meniť svoj hlas, "ohýbať ho", napodobňovať, dávať mu odlišné zafarbenia a výrazy, meniť identity.

⁹ AV ukážka: *The Exorcist* (1973) - zmena fyziologických aspektov hlasu

¹⁰ AV ukážka: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) - zmena fyziologických aspektov 01

¹¹ AV ukážka: *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) - zmena fyziologických aspektov 02

¹² AV ukážka: *Dune* (1984) - zmena fyziologických aspektov

Pre jednu z postáv na plátne je možné využiť množstvo odlišných charakterov hlasov, podobne ako na otvorenie dverí je možné použiť množstvo rôznych zvukových efektov. To však neznamená, že akýkoľvek hlas bude divák vnímať ako ten správny. Divák má často rôzne očakávania založené na osobnej skúsenosti, alebo na všeobecne rozšírených stereotypoch. Jednoduchým príkladom je, že hlas mladého chlapca bude zvyčajne položený vyššie ako hlas staršieho muža. Podobne hlbší mužský hlas, môže byť podľa biológov prejavom zvýšenej hladiny testosterónu, a je asociovaný s dominantnejšími, ťažšími, vyššími mužmi, teda aj potencionálne asertívnejšími a nebezpečnejšími.¹³ Postava, ktorá meria dva metre, si pravdepodobne nezíska rešpekt tenorovým hlasom, preto je veľký dôraz kladený na túto hlasovú kvalitu už pri kastingu. Tiež je bežné digitálne manipulovanie hlasu a jeho umelé zníženie na dosiahnutie požadovaného efektu - aby postava znela vyspelejšie, mužnejšie prípadne až neľudsky (Xerxes - *300* (2006)¹⁴). Naopak vysoký hlas je asociovaný so submisivitou, neškodnosťou a neasertivitou. Tieto poznatky môžu byť v komédii využité ako gag, napríklad keď veľmi veľká postava prehovorí nečakane vysokým hlasom alebo naopak.

Zmena fyziologických a expresívnych aspektov je tiež využívaná na odlíšenie dvoch osobností, respektíve alter eg prítomných v jednej postave. Môže to byť z dôvodu psychického ochorenia rozdvojenej osobnosti - tzv. mnohopočetnej poruchy osobnosti. Základným znakom tejto poruchy je prítomnosť viacerých osobností v rámci jednej, ktoré sa striedajú v preberaní kontroly nad chovaním postihnutého jedinca. Každá z týchto osobností akoby žila vlastným životom, má svoje charakteristiky, zvyčajné vlastnosti, zvyky aj svoju históriu. V reálnom živote túto chorobu nemusí sprevádzať zmena hlasového prejavu, vo filme je však žiadúce rozlíšiť, ktorá postava je momentálne pri moci. V Kubrickovom filme *The Shining* (1980)¹⁵ mladý chlapec Dany vedie konverzáciu so svojim ukazovák. Na odlíšenie alter ega používa akýsi chrapľavý nízko položený hlas, ktorý pôsobí dosť iritujúco. Podobným prípadom rozdvojenej osobnosti je aj Sméagol (Glum) z *The Lord of the Rings* (2001)¹⁶, ktorého psychický stav ovplyvnila moc prsteňa. Jeho hlas nie je až

¹³ APICELLA C.L., FEINBERG D.R. *Voice pitch predicts reproductive success in male hunter-gatherers*. 2007.

¹⁴ AV ukážka: *300* (2006)- fyziologické aspekty

¹⁵ AV ukážka: *The Shining* (1980) - alter ego

¹⁶ AV ukážka: *The Lord of the Rings: The Two Towers* (2001) - alter ego

tak výrazne odlišený ako v predošlom prípade, z hlasu je však použitím expresívnych aspektov cítiť, že jedna časť Sméagola je dominantnejšia ako druhá.

Ako sme spomínali, hlas patrí popri tvári a odtlačkoch prstov k jednému zo základných identifikačných nástrojov človeka. Výrazná hlasová štylizácia sa teda vo filme uplatní tiež pre potreby ukrytia identity. Na to môže byť využitý syntetizátor, tzv. "voice changer" ako v množstve prípadov keď si únosca na telefóne želá ostať v anonymite (taktiež hojne využívaný pri dokumentárnych filmoch alebo TV reportážach s kriminálnou tematikou). V novej Nolanovej trilógii o *Batmanovi* (2007-2013)¹⁷, boháč Bruce Wayne, ktorý sa snaží ukryť svoju identitu na to nepoužíva žiadne elektronické zariadenie ale priamo herecký prejav. Chrapľavým hlasom bez tónu, len akoby prostredníctvom dychu, mení svoj hlas počas akcie na nepoznanie. Táto zmena hlasu slúži pravdepodobne aj na to, aby znel hrôzostrašnejšie pre svojich protivníkov. Postava Batmana nám v čomsi môže pripomínať poruchu rozdvojenej osobnosti, v tomto prípade je však alter ego plne pod kontrolou hrdinu.

3.1.2. Expresívne aspekty

Ľudská reč je do istej miery ovplyvňovaná aktuálne prežívanými emóciami a tiež fyzickým stavom jedinca ako únava, intoxikácia, fyzické a psychické zdravie apod. Tie sú vyjadrené prostredníctvom expresívnych aspektov hlasu a podľa Křivohlavého¹⁸ vieme v hlase rozlišovať tieto expresívne parametre:

- **dynamika**
- **intonácia**
- **rýchlosť reči**
- **členenie reči**
- **správnosť výslovnosti**
- **chyby v reči**
- **plynulosť**

¹⁷ AV ukážka: *Batman Begins* (2005) - ukrytie identity

¹⁸ KŘIVOHLAVÝ, Jaro. *Jak si navzájem lépe porozumíme*, s. 135.

- **objem reči**
- **kvalita reči**

Ich manipulovaním môže byť emócia zvýraznená alebo potlačená, či úplne prevrátená. Rozpoznávanie emócií v hovorenej reči je kľúčovou záležitosťou pre spracovanie prirodzeného jazyka. Ak chceme pochopiť obsah správy, potrebujeme poznať emocionálny stav jedinca – jednak preto, že ovplyvňuje vlastnú podobu jednotlivých slov a celej reči, ale tiež preto, že umožňuje rozpoznať napr. iróniu, nadsádzku, vtip apod. Tieto expresívne kvality môžu byť ľubovoľne kombinované, a tým je možné vyjadriť neobmedzenú škálu ľudských emócií, nálad, reakcií a stavov. Aj malá zmena niektorého parametra môže radikálne zmeniť sémantický obsah podávanej informácie. Ak je dialóg prednesený normálnym spôsobom (rýchlosťou, intonáciou, plynulosťou) väčšinou je interpretovaný podvedome, zabudneme na to, že ide o zhluk hlások a sústredíme sa len na sémantický význam. Médium, ktoré informáciu prenáša, v tomto prípade hlas, ostane zabudnuté. Často však tvorcovia potrebujú pritiahnúť pozornosť diváka na niektorú kvalitu vybočením z normálu a tá začne plniť naratívnu funkciu.

V školskej príprave sa nám nedostal extenzívny výcvik zameraný na neverbálny spôsob komunikácie. Nie je kontrolovaný tollkými “gramatickými” pravidlami ako jazyk, preto je bezprostrednejší, jednoznačnejší a pravdivejší. “Problaskujú v ňom skryté problémy, ktoré obvykle ešte nedosáhly úroveň slovní formulace. Objevujú se v něm častěji zážitky, které jsou jinak z vědomí různě vytěšňovány a zůstávají tak často neuvědomované.”¹⁹ Tieto prejavy sú pri poznávaní určitého človeka často spoľahlivejšie než sémantický obsah jeho zdelenia.

Množstvo týchto paralingvistických parametrov reči je kultúrne podmienených, a preto je znalosť danej kultúry a jazyka nevyhnutná na ich interpretáciu (napríklad hlasný hlasový prejav Talianov).

Na nasledujúcich stranách sa skúsime pozrieť na to, ako nám môžu pomôcť expresívne aspekty pri poznávaní postáv. Budú nás zaujímať hlavne extrémne prípady, pretože tie sú často najilustratívnejšie, a použitie vo filme budeme demonštrovať na konkrétnych príkladoch z filmovej tvorby.

¹⁹ KŘIVOHLAVÝ, Jaro. *Jak si navzájem lépe porozumíme*, s. 223.

Dynamika

Vo filmovom diele nás z pohľadu štylizácie hlasového prejavu postáv bude viac ako hladina akustického tlaku, hlasitosť alebo dynamický rozsah zaujímať skôr subjektívna psychologická kvantita „*hlasového úsilia*“ (vocal effort). Hlasitosť a dynamický rozsah je totiž jednoducho možné upraviť v postprodukcii, napr. komprimovaním a pridaním hlasitosti. Hlasitosť dialógu sa pri mixe pohybuje okolo určitej strednej hodnoty, ktorá je príjemná na poslech a zároveň zaručuje zrozumiteľnosť hovoreného slova. Pri vytváraní verzíí mixu pre televíziu resp. internet sa táto stredná hodnota mení a posúva smerom k 0dbfs²⁰, vnímanie hlasového úsilia sa však nemení, pretože záleží od svalového úsilia rečového ústrojenstva konkrétnej postavy pri hereckom výkone, nie na vzdialenosti mikrofónu od zdroja hlasu alebo miere elektrického zosilnenia signálu.

Hlasové úsilie vo filme aj v reálnom živote slúži na kompenzovanie vzdialenosti medzi komunikujúcimi (napr. volanie o pomoc, šepot pri intímnom dialógu), na vyjadrenie postoja (ostrý nesúhlas alebo súhlas, hnev, smútok atď.) alebo vyjadrenie autority či submisivity. Poslucháč je schopný s veľkou presnosťou odčítať, a teda aj napodobniť, hlasové úsilie bez ohľadu na reprodukovanosť hladinu hlasitosti zdroja zvuku. Preto nie je možné pridaním alebo uberaním hlasitosti meniť výraz zachyteného hereckého prejavu. Inými slovami, intímny výraz šepotu nedosiahneme uberaním hlasitosti a naopak.

Spolu s intonáciou je dynamika jedným z najzrejmějších spôsobov ako dodať obsahu emocionálne zafarbenie. V rozpätí slabík, slov, viet atď., kolísá miera úsilia, buď plynule alebo v náhlych skokoch. Každý z nás ma okrem fyziologicky danej hlasitosti slovného prejavu ešte osobnú konverzačnú hlasitosť, ktorá vyplýva zo zvyku, rozpoloženia, kultúrnej príslušnosti ale tiež situácie (na verejných priestranstvách kde je množstvo hluku bude náš prejav hlasnejší).

Dynamika alebo sila hlasu je často považovaná za silu nás samotných čeliť nejakému problému. Ak máme slabý hlas, sme vnímaní ako hanbliví, prípadne zbabelci, ale ak máme silný hlas, len málokto sa nás tak opováži pomenovať. Dynamika hovoreného slova vo filme sa môže pohybovať v spektre od veľmi tichého šepotu až po hlasný rev. Táto expresívna vlastnosť hovoreného slova je schopná sama o sebe komunikovať množstvo informácií o psychickom rozpoložení postavy

²⁰ 0dbfs = 0 decibel full scale = najvyššia možná úroveň v digitálnej doméne

alebo jej postavení medzi ostatnými. Šepotom môže dať postava najavo strach, hanblivosť, neistotu, prípadne že sa snaží zatajiť nejakú informáciu. Môže byť použitý namiesto vnútorného monológu ako rozhovor samého so sebou. Na druhej strane rev môže vyjadrovať hnev a autoritatívnosť, má vzbudzovať rešpekt a hrôzu ako napríklad prejav vojenského výcvikového dôstojníka Hartmana (Ermei) vo *Full Metal Jacket* (1987)²¹.

Okrem toho môže byť hlasové úsilie podmienené patologickými činiteľmi, napríklad psychická porucha alebo nadmerná hlasitosť kvôli poškodeniu sluchu - keď musí človek rozprávať nahlas aby bol schopný počuť sám seba. David Lynch využíva túto skutočnosť ako komický prvok pre jeho vlastnú postavu FBI agenta Gordona Coleho vo filme a TV show *Twin Peaks* (1992)²². Ako sám opisuje, je to zveličený odraz jeho charakteru v reálnom živote, pretože v reálnom živote je tichý.²³ FBI agent Gordon často prepočúje to, čo mu ostatní hovoria a jeho odpovede sú nemiestne. Tým sa mu podarilo vytvoriť veľmi výraznú postavu s komickým podtónom. Vrchol gagu nastáva keď sa s kolegom zavrú do kancelárie aby boli v súkromí, ale kvôli jeho hlasnému prejavu ich počujú všetci naokolo.

intonácia

Intonácia znamená zmenu výšky tónu (melódie) v priebehu reči. Je to dôležitý paralingvistický aspekt, ktorý umožňuje rozlíšiť otázku od rozkazu, alebo pranie od jednoduchého oznámenia. Tiež môže vyjadrovať citové zafarbenie podávanej informácie, môžeme pomocou nej pozmeniť význam vety, napr. na vyjadrenie irónie alebo sarkazmu. Nesprávne vyjadrená alebo interpretovaná intonácia jedného slova môže spôsobiť nepochopenie celého obsahu a tým aj (vo filmovom svete) problémy pre postavu. Príklad môžeme nájsť vo filme *The Conversation* (1974), keď Harry Caul (Hackman) zle vypočúje intonáciu jediného slova v špionážnej nahrávke, ktorú zhotovil. Kvôli dojmu, že ľudia, ktorých sleduje sú obeť, jeho podvedomie kladie dôraz na slovo kill - "*He'd KILL us if he got the chance.*", zatiaľčo v skutočnosti je na

²¹ AV ukážka: *Full Metal Jacket* (1987) - dynamika reči

²² AV ukážka: *Twin Peaks* (1992) - dynamika reči

²³ Devlin, William. *The Philosophy of David Lynch (The Philosophy of Popular Culture)*, s. 18.

slove us *“He’d kill US if he got the chance.”*²⁴ Táto chyba spôsobí, že zle pochopí obsah celej konverzácie a obeť, ktorú sa snaží ochrániť, je v skutočnosti vrahom.

Monotónna intonácia je pre nás neprirodzená, je bez emócií, a tento fakt je využívaný aj vo filmovej tvorbe na vytvorenie neprirodzenej charakteristiky postavy. Môže vyjadrovať poruchu alebo narušený psychický stav. Neprirodzenú intonáciu využíva Hanibal Lecter (Hopkins) v *The Silence of the Lambs (1991)*²⁵. Svojím hlasom vytvára akýsi pocit tranzu, “vábenia”, snaží sa zmanipulovať postavy okolo neho. Hlas podporuje jeho zvrátenosť a vytvára ním nezabudnuteľnú postavu.

Naopak, pri zvýšenej emocionálnej záťaži, napr. strachu alebo nervozite sa mení intonácia iným spôsobom. Svaly v oblasti hlasiviek sú pod napätím, čo môže mať za následok zväčšený rozsah alebo vyššie položený hlas.

Dynamika spolu s intonáciou môžu byť ukazovateľom geografického alebo etnického pôvodu rečníka. Niektoré jazyky majú prízvuk na začiatku slova, iné na konci, niektoré sú spevavé. K rozdielom v prízvuku dochádza aj vo rámci konkrétneho jazyka, čo je ovplyvňované nárečím tej-ktorej oblasti krajiny. Tiež môže byť určitá špecifická intonácia ukazovateľom sociálneho postavenia. Intonácia a slovná zásoba tiež môže poukazovať na výšku inteligencie postavy, vzdelanie a spoločenský status, sebavedomie alebo duševné zdravie.

Rýchlosť reči a členenie

Rýchlosť reči úzko súvisí s témou rozhovoru. Naznačuje tiež to, čo prežíva postava v rôznych časových fázach jej rozprávania. Zvlášť dôležité sú extrémne prípady tejto dimenzie, to znamená fáza takmer úplného ticha a fáza rýchleho rozprávania. Ticho naznačuje váhanie, neistotu, rozpaky. Rýchla reč naopak citové vzrušenie a osobné zaujatie rozhovorom.

Filmový dialóg sa odlišuje od bežnej konverzácie spôsobom, akým je štruktúrovaný. Dĺžka a kvantita slov v slovnom prejave pomáha stanoviť množstvo faktorov. Krátke výmeny v rýchlom slede za sebou sú typické pre komediálny žáner. Často je takáto rýchla výmena použitá v kontraste k pomaly rozprávajúcej postave.

²⁴ „He’d KILL us if he got the chance.” - preklad: „ZABIL by nás, ak by mal príležitosť”

„He’d kill US if he got the chance.” - preklad: „On by zabil NÁS, ak by mal príležitosť.”

²⁵ AV ukážka: *The Silence of The Lambs (1991)* - intonácia

Vo filme *Barton Fink* (1991)²⁶ bratov Coenovcov máme možnosť vidieť práve takúto vtipnú výmenu, kde sa spisovateľ Barton Fink (Turturro) v prítomnosti excentrického filmového producenta skoro vôbec nedostane k slovu. Spôsob rozprávania filmového producenta Lipnika (Lerner) je autoritatívny, arogantný a nie je možné ho pri rozprávaní prerušiť. Pri takomto rýchlom tempe reči môže jednoducho dôjsť k zahlieniu poslucháča, podobne ako v Bartonovom prípade, keď ohromený nestíha sledovať producentov monológ, a vhodne reagovať. Producent v tomto prípade ovláda členenie reči vo svoj prospech, nenechá Bartna odpovedať, dáva mu najavo, že je preňho len nástroj k dosiahnutiu jeho cieľov. Taktýmto spôsobom mu zákerne nanúti scenár, s ktorým Barton nie je spokojný.

Na druhej strane pomalé rozprávanie redukuje tempo a tiež dovoľuje vysvetľovať komplikované informácie, opisy minulosti a dôležité prvky pre naratív. Môže tiež vyjadrovať veľmi zlý fyzický stav ako vo filme *The Curious Case of Benjamin Button* (2008)²⁷. V úvode filmu vidíme na lôžku ležať staršiu pani ktorá rozpráva veľmi slabým hlasom a pomalým tempom. Z toho nám je hneď jasné, v akom zdravotnom stave sa nachádza. Každý z týchto spôsobov hraje svoju rolu v rozprávaní príbehu.

Správnosť výslovnosti

Aj keď má ľudské vnímanie vysokú schopnosť doplniť chýbajúce informácie do celku, pre pohodlné sledovanie diváka by malo byť každé jedno slovo vo filme zrozumiteľné aby nestratil pozornosť a ostal zaujatý príbehom. Pri českom a slovenskom jazyku je zvlášť dôležité venovať tejto skutočnosti pozornosť, pretože sú oveľa náchylnejšie na nepochopenie, stratu významu. Sú syntetickými jazykmi vo väčšej miere ako anglický (napr. 6 pádov v slovenskom jazyku oproti 1 v anglickom) a pre správne pochopenie je potrebné prijať väčšie množstvo informácií v podobe zrozumiteľných foném. Vo filmovej tvorbe je bežné porušovať fyzikálne zákony a mixom je možné docieľiť utlmenie zvukov, ktoré by mohli maskovať dialóg. Tak je

²⁶ AV ukážka: Barton Fink (1991) - rýchlosť reči

²⁷ AV ukážka: The Curious Case of Benjamin Button (2008) - rýchlosť reči

možné viesť konverzáciu aj na takých miestach kde by v reálnom svete nebola možná alebo zachytiť rozhovor z opačnej strany hlučnej miestnosti.

Môžeme však nájsť aj prípady kde nezrozumiteľnosť hraje významotvornú rolu, napríklad potrebujeme zvýrazniť neschopnosť porozumenia si u postáv, alebo odlišnú kultúrnu príslušnosť. Správnosť výslovnosti nemusí hrať až tak veľkú rolu, ak je autenticita slovného prejavu dôležitejšia (napríklad špecifické nárečie alebo slang).

Postava Freda Fensterera vo filme *The Usual Suspects* (1995)²⁸ sa zdala jej predstaviteľovi Beniciovi del Torovi v scenári príliš nudná a mala zomrieť príliš skoro, bez vykonania nejakého zapamätateľného činu. Aby postavu trochu "okorenil", vymyslel si bizarný akcent (ako sám tvrdí kombináciou čínskeho, portorikánskeho, židovského a zopár ďalších), rozprával rýchlo a prehítal hlásky.²⁹ Režisér filmu s touto štylizáciou súhlasil, a ostatným hercom povedal aby reagovali na jeho odpovede, ako keby mu nerozumeli, a prosili ho o zopakovanie. V tomto prípade nemá táto vlastnosť hlbší dramaticky alebo naratívny význam, slúži hercovi k vytvoreniu zaujímavejšej a zapamätateľnejšej postavy.

Chyby v reči a plynulosť

Chyby v slovnej produkcii sú zreteľným ukazovateľom vnútorného stavu hovoriacej osoby, a odhaľujú jej citový, psychický alebo fyzický stav. Môže sa jednať o problémy s plynulosťou kvôli váhaniu, alebo vypätej emocionálnej situácii. Problémy s plynulosťou alebo iné chyby v reči sú v komunikácii vážnym problémom, pretože vytvárajú ťažko zrozumiteľný dialóg. Môžu byť spôsobené napríklad traumatickým zážitkom z mladosti, alebo oneskoreným vývojom, a teda nižšou inteligenciou atď. Množstvo príbehov zobrazuje chybu reči, napríklad koktavosť, ako zábavnú, stáva sa terčom posmechu. Táto rečová porucha však môže slúžiť nielen postave a jej definovaniu, ale tiež príbehu a dokonca sa môže stať hlavným dejovým prvkom ako vo filme *The King's Speech* (2010)³⁰.

²⁸ AV ukážka: *The Usual Suspects* (1995) - správnosť výslovnosti

²⁹ SINGER, Leigh. *The Bane Issue and 10 more movie mumblers*. 2011.

³⁰ AV ukážka: *The King's Speech* (2010) - chyby v reči a plynulosť

V ňom je kráľ Veľkej Británie (Firth) nútený vysporiadať sa so svojím rečovým problémom, “nájsť svoj hlas” (v prenesenom význame svoju mužnosť) aby mohol inšpirovať ľud a čeliť takým vodcom a výborným rečníkom ako boli Hitler a Mussolini. V úvode filmu počujeme kráľa rozprávať do mikrofónu a jeho hlas je prostredníctvom rozhlasového systému prenášaný na štadión plný ľudí. Hlas k nemu dolieha naspäť zosilnený s niekoľkonásobným echom, takže počuje každé jedno svoje slovo a pazvuk, zvýrazňujúci jeho koktanie, znova a znova. Nie je to teda sémantický význam slov, ktorý nesie význam tejto scény, ale jeho rečová vada a zvuk jeho vlastného hlasu, ktorý k nemu dolieha.

Vo Formanovom *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1975)³¹ sa postava mladého Billyho Bibbita (Dourif) veľmi významne zajakáva. Nebolo by to až také nezvyčajné, keďže sa príbeh odohráva v psychiatrickej liečebni, kde môžeme očakávať celý rad psychicky narušených postáv, no zaujímavý moment prichádza po tom čo sa mladík vyspí s prostitútkou, ktorú do blázince prepašoval Randle McMurphy (Nicholson). Jeho zajakávanie akoby úplne ustúpilo, no potom, čo sa mu lekárka vyhráža, že to oznámi jeho matke sa jeho rečová vada vráti naspäť. Aj keď počas filmu dostávame indície, prečo sa Billy nachádza v liečebni, až scéna na konci filmu odhalí aký ma v skutočnosti mladík problém a čo ho celý čas ťaží.

Hlasovým prejavom s chybami sa stávajú postavy viac zraniteľné, ľudskejšie, pociťujeme voči nim empatiu. Vo filme *A Family Thing* (1996)³² hraje hlas dôležitú rolu pri budovaní charakteru postavy Raya Murdocka (Earl Jones). Takisto dôležitý je pri podkopení tohto charakteru. Murdock je vysoký policajt tmavej farby pleti s hlbokým hlasom, všetky tieto charakteristiky by sme mohli nazvať (hyper)maskulinné. Pri určitých emotívnych scénach, keď ho po rokoch vyhladá jeho biely brat, sa začne zajakávať, čo nám odhalí ľudskú stránku jeho postavy a jeho slabosti.

Objem reči a kvalita reči

V bežnom živote sa pri komunikácii s ľuďmi môžeme stretnúť s dvoma extrémami, ktoré sa týkajú objemu a kvality reči. Na jednej strane je to veľmi strohý

³¹ AV ukážka: *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1975) - chyby v reči a plynulosť

³² AV ukážky: *A Family Thing* (1996) - chyby v reči a plynulosť

rečový prejav, ktorý je obmedzený len na jednoslovné alebo veľmi krátke odpovede. Na druhej strane je to rozvláchny, "ukecaný" prejav s veľkým množstvom, často zbytočných, informácií. Keďže sa v tejto práci nezaobráame sémantickým obsahom hovoreného slova ale jeho zvukovou stránkou, z tohto pohľadu bude pre nás zaujímavejšia redukcia hovoreného slova, jej dôvody a pôsobenie na príbeh a diváka.

V súvislosti s redukciami objemu reči, Michael Chion vo svojej literatúre zavádza pojem "mute character" alebo nemá postava.³³ Je to postava, ktorej slovný prejav bol významne redukovaný oproti bežnému štandardu v zvukovom filme. Táto redukcia môže vo filme plniť rôzne funkcie. U diváka s istotou vzbudzuje zvedavosť, zaujíma nás čo danú postavu tlmí a ťaží, čo jej bráni v slovnom prejave. Absencia hovoreného slova je zaujímavým prostriedkom pre zvukového dizajnéra, pretože vyžaduje externé faktory na predstavenie interných procesov postavy. Zastúpiť ich môžu napríklad herecký prejav, vnútorný hlas, ale aj ruchy a hudba.

Extrémnym prípadom takejto redukcie je, keď postava nevysloví za celý film ani jedno slovo. Môže sa jednať o *nemotu* (muteness) spôsobenú fyzickým stavom napr. zranením, zničením nervových alebo rečových orgánov potrebných na rečovú komunikáciu. Prípadne môže ísť o *mutizmus* (mutism) - odmietnutie rozprávať z psychických dôvodov bez poškodenia nervov alebo orgánov.

Nemá postava hraje v príbehu ťažko definovateľnú rolu a je zložitú určiť rozsah jej schopností a vedomostí. Ľahko môže vzbudzovať pocit, že je vševediaca, všadeprítomná a všemohúca. Táto postava vyvoláva pochybnosti ohľadom jej úmyslov, jej parametre nie sú pevne dané. Tým okolo nej panuje neistota a priťahuje na seba pozornosť, nielen diváka ale aj ostatných postáv príbehu. Chion tvrdí že bez hlasu dostáva táto postava akúsi nadprirodzenú kvalitu, či už diaboliskú alebo anjelskú.³⁴ Jej úloha v príbehu môže byť objasnená v ktoromkoľvek momente, tým sa stáva pre diváka zaujímavou. Tento faktor určuje jej významne postavenie v naratívnej štruktúre.

V žánroch pracujúcich s napätím (horor, thriller) môže pridať postave tajomnú, mystickú, alebo hrôžoštrášnú kvalitu. Klasickými príkladmi sú Michael Myers z *Halloween* (1978) a Leatherface z *Texas Chainsaw Massacre* (1974). V týchto hororoch to z nich robí bezmyšlienkových, bezduchých zabijakov, akési automatické

³³ CHION, Michel. *The voice in cinema*, s. 94-106.

³⁴ CHION, Michel. *The voice in cinema*, s. 97.

stroje s inštinktom na zabíjanie. Psychiater Loomis opisuje Michaela Myersa ako čisté zlo, človeka s temnou, bledou tvárou bez emócií a “najčiernejšími očami – očami diabla”.

Vo westerne *The Great Silence* (1968) je hlavná postava nemá, z dôvodu porezania hrdla lovcami ľudí (bounty hunters) v minulosti, aby neprezradil ich identity. Od tej chvíle sa vydáva naprieč krajinou s cieľom vykonať pomstu a zabiť všetkých lovcov, ktorých stretne.

Zaujímavými príkladmi zo zvukárskeho hľadiska sú nemé postavy, ktoré sa však naučili komunikovať iným spôsobom ako verbálnym. Harpo Marx³⁵ vo filmoch Bratov Marxovcov na to používa klaksón, ktorý má stále so sebou. Pomocou trúbenia ktoré pripomína hlasový prejav dokáže viesť celú telefonickú konverzáciu. Ďalším príkladom je pirát Cotton zo série *Pirates of the Caribbean* (2003-2011)³⁶, ktorý prišiel o svoj jazyk a na komunikáciu využíva svojho papagája, ktorého naučil používať rôzne frázy. Papagáj zaňho odpovedá ale aj vydáva príkazy.

Reč však nemusí byť redukovaná na extrémne minimum, keď postava nevydá ani hláska. Ak postava nerozpráva väčšinu dĺžky filmu, ešte stále pre ňu budú platiť niektoré z vyššie spomenutých vlastností. O to vtipnejšie alebo o to vážnejšie vyznie ak niečo povie v závere filmu. Takáto postava je “nemá” dobrovoľne alebo na to môže mať rôzne dôvody, ktoré prehľbia jej charakter, ak sú odhalené. V reálnom živote sa psychická porucha straty reči, keď je človek schopný rozprávať len pri určitých ľuďoch, nazýva *elektívny mutizmus*. V tomto prípade je človek schopný viesť konverzáciu len s určitou skupinou ľudí, väčšinou ľudí, ktorí sú človeku blízki, alebo si nejak získali jej dôveru.

Chief Bromden (Sampson) - pacient s indiánskym pôvodom vo filme *One Flew Over the Cuckoo's Nest* (1975) nerozpráva väčšinu dĺžky filmu a je protikladom k Macovi (Nicholson), ktorý svojím prejavom pôsobí veľmi hyperaktívne. Keď sa Bromdenovi na konci filmu podarí zo zeme vytrhnúť ťažkú mramorovo-kovovú vec, prehodiť ju oknom a utiecť, môžeme len hádať, či mu v tom nepomohli nejaké nadprirodzené sily.

Ako gag je využitá nemota vo filme *Waiting* (2005). Postava Mitcha z filmu je “nemá”, pretože ju ostatné postavy nepustia k slovu a skočia jej do reči vždy, keď sa chystá niečo vysloviť. Nevýraznosť tejto postavy a jej submisivita sa teda dostáva do

³⁵ AV ukážka: Harpo Marx - Duck Soup (1933) - objem reči

³⁶ AV ukážka: Pirates of the Caribbean (2003)

popredia. Na konci filmu však všetkých prekvapí a vysloví všetko čo mal na srdci, čo sa v ňom nazbieralo za celý deň. Čím menej informácií má divák k dispozícii, tým viac stúpa napätie scény a zapája sa jeho predstavivosť. To platí aj o absencii hovoreného slova, ktorá môže u diváka vyvolať zvedavosť.

3.1.3. Aspekty perspektívy

Ďalším aspektom zvukovej stránky hovoreného slova sú aspekty perspektívy hlasu, teda akustické vlastnosti, ktoré sú pozmenené pri prenose zo zdroja zvuku k poslucháčovi. V reálnom svete dorazí zvukový signál na ucho poslucháča so zmenenými akustickými vlastnosťami. Tieto zmeny sú spôsobené pohltivosťou vzduchu a odrazom od okolitých predmetov alebo stien. Na základe intenzity zvuku, zloženia spektra, pomeru priamých a odrazených vln a časového oneskorenia medzi ušami je poslucháč schopný približne určiť polohu zdroja, vzdialenosť, smer rozprávania a podľa doby dozvuku aj veľkosť miestnosti, v ktorej zdroj znie. Vo filme sa s týmito aspektmi pracuje skôr "pocitovo" a fyzikálne zákony nie je potrebné prísne dodržiavať, práve naopak, aspekty perspektívy môžu byť vo filme manipulované za účelom vytvorenia psychologického spojenia, identifikácie s postavami, alebo naopak separácie od diváka a ostatných filmových postáv.

Ako ilustrácia využitia aspektov perspektívy pri vytváraní spojenia alebo separácie s postavami nám posluží proxemika. "Proxemika je druh neverbálnej komunikácie, spočívajúcej vo vyjadrení vzťahu medzi ľuďmi prostredníctvom vzdialenosti, ktorou k sobe komunikujúci subjekty zaujímajú."³⁷

Z teórie proxemiky vyplýva delenie na štyri základné zóny³⁸:

intímna zóna - vzdialenosť komunikujúcich je do 60 cm

osobná zóna - vzdialenosť komunikujúcich je od 60 cm do 1,2 m

spoločenská zóna - vzdialenosť komunikujúcich je od 1,2 m do 3,6 m

verejná zóna - vzdialenosť komunikujúcich je od 3,6 m do 7,6 m a viac

³⁷ KŘIVOHLAVÝ, Jaro. *Jak si navzájem lépe porozumíme*, s. 43-44.

³⁸ Vzdialenosti sú iba orientačné, záleží na kultúrnej príslušnosti, povahe osobnosti a spôsobe života. Bližšie vzdialenosti zaujímajú väčšinou ľudia v mestách, zatiaľ čo na vidieku je táto vzdialenosť považovaná za neprijateľnú a svojím spôsobom agresívnu. Aj introverti zaujímajú v komunikácii väčšie vzdialenosti.

Vzdialenosť od mikrofónu a zvuková perspektíva môžu fungovať ako analógia k zónam proxemiky. Inými slovami, prácou s perspektívou môžeme simulovať vzdialenosť od zdroja hlasu, a tým vyjadriť mieru emocionálneho spojenia. Snímanie hlasu z blízkej vzdialenosti môže ovplyvňovať vnímanie vzdialenosti osobnej a vyvolať tak dojem, že sme s postavou v intímnejšom, bližšom spojení. Divák získa pocit, že je viac zaangažovaný do príbehu, že sa nachádza vo filmovom priestore. Tiež priblížením hlasu upriamuje pozornosť na jeho jemné detaily - variácie vo farbe a expresii.

V úvode filmu *Nymf()maniac: Volume 1* (2014)³⁹, keď nájde Saligman (Skarsgård) na zemi ležať zranenú Joe (Gainsbourg) ich dialóg je bez akejkoľvek perspektívy. Aj keď Saligman vyjde zo záberu a vzdáľuje sa v úzkej uličke medzi budovami, ich hlasy majú vlastnosti takmer ako voiceover, sú akusticky čisté. To vytvára spojenie medzi postavami a anticipuje ich vzťah. Tiež vzniká vzťah medzi postavami a divákom, pretože pociťujeme istú intimitu. Pocit intímnosti môže byť ešte umocnený hereckým prejavom, napríklad zníženou expresívnou hlasitosťou, šepotom alebo pridaním povzdychov a jemného dychu (*The Sixth Sense* (1999)), akoby nám šepkal do ucha. Pri mixe môžeme tento zámer podporiť jemným pridaním hlasitosti, komprimovaním alebo prácou s ekvalizáciou napríklad pridaním basových frekvencií.

Vo filme sme tiež často svedkami konverzácie v rušnom prostredí s postavami vo veľkej vzdialenosti od kamery alebo v celku, napríklad na rušnej ulici. Dialóg však ostáva konkrétny, dobre zrozumiteľný a čím je akusticky čistejší, tým je pocit spojenia silnejší. K tomu nám môže dopomôcť ešte práca s okolitou atmosférou a hudbou. Ak to vyplýva z kontextu, využitie takejto práce s perspektívou môže mať aj negatívnu odozvu. Takáto blízkosť na nás môže pôsobiť nepriaznivo a nepríjemne, akoby niekto narúšal náš osobný priestor, stál veľmi blízko nás. Použitie tohto postupu so zámerom vyvolania opačnej odozvy môžeme dosiahnuť ak pociťujeme k postave negatívny vzťah. Vtedy blízkosť budeme vnímať ako narušenie nášho osobného priestoru a tento hlas bude pôsobiť klaustrofobicky.

Vo filme *Citizen Kane* (1941)⁴⁰ je táto technika použitá opačným spôsobom, teda s cieľom vytvorenia emocionálnej separácie. Tá je dosiahnutá neprirodzene dlhým dozvukom, keď sa Kane rozpráva so svojou manželkou stojac naproti, v rohu

³⁹ AV ukážka: *Nymf()maniac: Volume 1* (2013) - perspektíva

⁴⁰ AV ukážka: *Citizen Kane* (1941) - perspektíva

obrovskej miestnosti. Aj po tom, čo sa k nej priblíži, ich hlasy ostávajú nahalené. To vyjadruje ich vzťah a emocionálnu separáciu, čo krátko na to vyúsťuje opustením Kana manželkou.

Ak sledujeme dve postavy kráčajúce po ulici, ktoré vedú dialóg, ale ich hlasy znejú akoby z veľkej diaľky (prípadne sú nezrozumiteľné), staviame diváka do pozície externého pozorovateľa, prípadne do pozície "lovca" alebo "stalkera".

Použitie neprirodzene dlhého dozvuku je využívané tiež na vytvorenie rozporu medzi zobrazovaným a počutým. Ide napríklad o podporenie snových, spomienkových sekvencií alebo halucinácií. Ďalej môže hlas s dlhým dozvukom poukázať na nadprirodzenú postavu ako vo filme *The Shining* (1980)⁴¹ keď je Jack (Nicholson) zavretý v chladničke a rozpráva sa so správcom Greedym. Na hlas správcu je použitý umelý dozvuk aby bolo jasné, že si Jack rozhovor len predstavuje, alebo sa rozpráva s duchom.

Práca s panorámou

Tradičný monoaurálny film odhalil zvláštnu schopnosť ľudského vnímania - bod, z ktorého zvuk vychádza môže byť odlišný od bodu, z ktorého by mal v skutočnosti vychádzať - teda bodu kde sa nachádza predmet alebo postava na plátne. Divák napriek tomu vníma zvuk akoby vychádzal zo zdroja na plátne. Napríklad v prípade krokov, keď postava prechádza z jednej strany plátna na druhú, kroky v mysli diváka nasledujú túto postavu, aj keď hrajú zo stredného reproduktora. Tento jav sa deje dokonca aj keď postava odíde preč z plátna. Chion ho nazýva "spatial magnetization" alebo priestorová magnetizácia zvuku obrazom.⁴²

Kvôli tejto vlastnosti ľudského vnímania je možné nechať znieť väčšinu filmového dialógu zo stredného kanála. Panorámovanie dialógu spolu so strihom z postavy na postavu by mohlo znieť veľmi rušivo. Hudba a zvukové efekty dotvárajú filmový priestor, to znamená, prichádzajú tiež z pravého, ľavého a surroundových kanálov. Vďaka tomu je možné vytvoriť väčšiu separáciu medzi dialógom a efektmi a tým aj lepšiu čitateľnosť. To, že je divák zvyknutý na tento štandard nám môže

⁴¹ AV ukážka: *The Shining* (1980) - perspektíva

⁴² CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*, s. 44.

poslúžiť v špeciálnych momentoch, keď potrebujeme vytvoriť kontrast oproti zaužívanej norme. Rozpanorámaním hlasu do zvyšných reproduktorov môžeme podporiť posadnutosť nadprirodzenou mocou spomínanou vyššie, alebo mohutnosť postavy. Tiež môže slúžiť na dezorientovanie diváka a vytvárať psychologický pocit klaustrofóbie a narušenia osobného priestoru, alebo spomínaný pocit intimity.

Extenzívnu prácou s panorámou môžeme dosiahnuť u diváka pocit, že postava je všade naokolo, prípadne aj v divákovej mysli, všetko vidí a všetko vie. Takéto vlastnosti môžeme dosiahnuť aj odlišným postupom - oddelením hlasu od tela, ktoré si opíšeme v nasledujúcej podkapitole.

3.2. Acousmetre - vizuálne oddelenie od primárneho zdroja hlasu

Pierre Schaeffer nazýva „*akuzmatickým zvukom*“ (acousmatic sound) zvuk, pri ktorom odvedieme pozornosť od fyzického objektu smerom k obsahu sluchového vnemu.⁴³ Tento pojem teda špecifikuje zvuk, ktorý nie je možné vnímať iným zmyslom ako sluchom. Slovo je odvodené od gréckeho slova *akousmatikoi*, používaného na označenie Pytagorových študentov, ktorí v tichosti načúvali jeho učeniu zatiaľčo on vyučoval spoza opony. Jeho zámerom bolo aby sa študenti lepšie sústredili na obsah jeho učenia a nezaťažovali svoje vnímanie vizuálnymi podnetmi.

Zaujímavosť tohto prvku vo filme vyplýva z prirodzenej vlastnosti ľudského vnímania. Každý zvuk, ktorý počujeme v reálnom svete, musí mať zdroj, nejaké telo. Toto pevné spojenie auditívneho a vizuálneho sveta je v človeku formované od momentu, keď je schopný vnímať zrakové a sluchové podnety. Pozorovaním vonkajšieho sveta, kde je každý pohyb hmoty sprevádzaný zvukovým prejavom, vzniká presvedčenie o nevyhnutnosti tohto spojenia. Z povahy všesmerového šírenia zvukových vln vyplýva, že tento zdroj zvuku ešte nevyhnutne nemusíme vidieť. Musí však existovať možnosť objaviť tento zdroj, ísť sa pozrieť za roh, vykloniť sa z okna, otvoriť truhlicu...

Audiovizuálna povaha filmového diela otvára množstvo možností pre kreatívnu prácu s akuzmatickými zvukmi. Postavy, ktoré sú vo filme definované zvukom a nie svojou fyzickou prítomnosťou v obraze, Chion opisuje ako záhadné,

⁴³ SCHAEFFER, Pierre. *Traité des objets musicaux. Essai interdisciplines*, Paris : Le Seuil, 1966.

hovoriace, filmové postavy skryté v úkrytoch, za oponami, alebo rozprávajúce prostredníctvom telefónu, rádia alebo iného aparátu. Súhrnne ich nazýva „*acousmetre*”.⁴⁴ Ich mysteriózna sila vychádza z faktu, že ich počujeme ale nevidíme. Takýto hlas vnímame akoby prichádzal zo všetkých smerov a preto nemá jasne definované svoje schopnosti.

Toto je jeden z dôvodov, prečo je akuzmatický zvuk taký výnimočný. Keď nevieme lokalizovať zdroj zvuku, nevieme lokalizovať ani zvuk samotný, a tým sa pre nás stáva hrozbou, vzbudzuje zvedavosť, a nadobúda akúsi moc. Túto moc Chion opisuje ako všadeprítomnú, vševediacu, všemohúcu a vševidiacu. Ďalej prirovnáva súhrn týchto vlastností k božskej moci, a tiež tvrdí, že akuzmatický hlas vo filme je ako hlas Boha a ostáva ním až do bodu de-akuzmatizovania.⁴⁵ Akonáhle je hlas prepojený s konkrétnou postavou, stáva sa hmotným a stráca moc, vracia sa do sféry ľudských bytosti. Po priradení hlasu k postave sa už toto spojenie fixuje v myslí diváka a aj po opätovnom oddelení bude divák schopný, na základe fyziologických a expresívnych vlastností hlasu, identifikovať postavu, ktorá zvuk vydáva.

Názornú a vtipnú scénu na pochopenie, ako sa zmení vnímanie po de-akuzmatizovaní, môžeme nájsť v *The Wizard of Oz* (1939)⁴⁶. V akomsi chráme počujeme mohutný hlas spolu s rozprávajúcou hlavou mocného čarodeja, sprevádzanou bleskami a šľahajúcimi plameňmi. Zdá sa že hlas vidí všetko a má nadprirodzené schopnosti. Dorotin pes Toto sa pri hľadaní zdroja zvuku zatúla a náhodou strhne záves, čím odhalí obyčajného postaršieho pána ako rozpráva do mikrofónu a zložitými pohybmi ovláda špeciálne efekty. Všetkú jeho moc sa v tomto momente vytráti.

Film *Phone Booth* (2002)⁴⁷ rozpráva komorný príbeh o publicistovi Stuartovi Shepartovi (Farrell), ktorý podvádza svoju ženu a každý deň v rovnaký čas navštevuje tú istú telefónnu búdku v New Yorku, aby kontaktoval svoju milenkú. Po ukončení jedného takéhoto telefonátu však zazvoní telefónny automat, pri ktorom stojí. Hlas v telefóne mu oznámi, že nemôže opustiť búdku a predostrie mu osobné detaily z jeho života ako meno jeho manželky a milenky, jeho prácu atď. Tento hlas, nielenže pozná všetky intímne detaily jeho života, ale tiež ho sleduje počas ich

⁴⁴ CHION, Michel. *Audio-vision: sound on screen*, s.129-133.

⁴⁵ CHION, Michel. *The voice in cinema*, s. 19-23.

⁴⁶ AV ukážka: *The Wizard of Oz* (1939) - de-akuzmatizovanie

⁴⁷ AV ukážka: *Phone booth* (2002) - acousmetre

rozhovoru, vidí každý pohyb dokonca aj čísla na displeji Stuartovho mobilného telefónu. Stuart sa vykloní z búdky a obzerá sa okolo, v snahe nájsť nositeľa tohto hlasu, ale vidí len tisícky okien vysokých budov naokolo. Hlas v telefóne mu hrozí že ak opustí búdku, zomrie. Hlas vo filme "Phone Booth" je jednoduchým príkladom acousmetre. Napätie v tomto filme vzniká najprv zvedavosťou zistiť kto Stuartovi volá, priradiť hlas k telu, lokalizovať ho. Až neskôr sa dozvedáme že jeho život je v ohrození. Tento hlas má kontrolu nad celou situáciou, nie je pred ním úniku, je vševidiaci a vševediaci. Na konci filmu, po tom čo Stuart spraví všetko, čo od neho hlas požadoval, sa nám odhalí telo/tvár snipera, je de-akuzmatizovaný a zhmotnený. Vráti sa teda naspäť do sféry ľudí.

Komplexnejším príkladom acousmetre by bola postava matky - Pani Bates vo filme *Psycho* (1960)⁴⁸ od Alfreda Hitchcocka. Pani Bates tiež vnímame len prostredníctvom hlasu, teda zvuku. V scéne, kde počujeme jej hlas prvýkrát sa Marion (Leigh) zaujíma komu hlas patrí. Vykloní sa z okna ale ženu neuvidí. To v Marion a rovnako aj v nás vyvoláva množstvo otázok. Počas filmu sa nám občas naskytne pohľad na beštiu bodajúcu nožom, prípadne siluetu za závesom okna. Dokonca máme možnosť letmo zazrieť telo, ktoré Norman odnáša na rukách preč. Tento krutý, nepríjemný a naliehavý hlas však vždy počujeme mimo obraz, a ako sa neskôr dozvedáme, Normanova matka je už niekoľko rokov po smrti. V tomto filme teda hlas patrí neexistujúcej postave a nemôže tak dôjsť k de-akuzmatizovaniu - nie sme schopní priradiť hlas k telu, zhmotniť ho.

Až nástup zvukového filmu umožnil vytvoriť postavu prítomnú len prostredníctvom hlasu, a dodať jej odlišný rozmer, novú kvalitu. Šance využiť tieto postupy sa tvorcovia chopili už v roku 1933 vo filme *The Testament of Dr. Mabuse*⁴⁹. V ňom vydáva príkazy na zničenie mesta záhadný Dr. Mabuse, ukrytý za závesom. Počas filmu máme možnosť zazrieť len jeho siluetu, ktorá osvetlením vrhá tieň na záves. Ako sa v závere filmu dozvedáme, Mabuse vydával celý čas príkazy na dialku len prostredníctvom reproduktora a silueta, ktorú sme mali možnosť vidieť je kartónová maketa. Tento hlas stráca moc odhalením aparátu, prostredníctvom ktorého komunikoval.

⁴⁸ AV ukážka: *Psycho* (1960) - acousmetre

⁴⁹ AV ukážka: *The Testament of Dr. Mabuse* - acousmetre

V tom istom roku vznikol ešte jeden film so špeciálnou formou acousmetre s názvom *The Invisible Man* (1933)⁵⁰. Telo hlavného hrdinu Griffina nie je neviditeľné v tom zmysle, že je ukrytý mimo záber alebo za “závesom”. Evidentne je v obraze, aj keď ho nemáme možnosť vidieť. Charakteristiky ktoré zdieľa s acousmetre sú napr. dojem, že je vševidiaci a všadeprítomný, ďalej odhalenie, respektíve de-akuzmatizovanie, ktoré je spojené s jeho smrťou a vyprchaním neviditeľnej substancie z jeho tela.

Na základe tohto príkladu by sme sa mohli pýtať, čo všetko ešte bude formou acousmetre, a kedy sa začne vytrácať metafyzická moc, ktorú Chion opisuje. Aby sme si zhrnuli vlastnosti, ktoré charakterizujú acousmetre, je to hlavne neprítomnosť zdroja hlasu v obraze. Je preto dôležité ujasniť si, čo považujeme za zdroj hlasu. Sú to hlasivky, hrtan, jazyk, pery alebo všetko dohromady? Keďže pohyb hlasiviek ani hrtana nie sme schopní vidieť, za symbolický zdroj hlasu teda môžeme považovať pery, respektíve ich pohyb.

Ak na plátne nevidíme pohyb pier herca pri rozprávaní, nemôžeme verifikovať hlas s pohybom ako sme na to zvyknutí pri všetkých zvukoch. Takéto spárovanie je kritické pre prisúdenie hlasu konkrétnej postave. Maskovaná tvár teda bude tiež predstavovať akýsi druh acousmetre viditeľný v obraze.

Maska na tvári Bana vo filme *The Dark Knight Rises* (2012)⁵¹, slúži ako respiračné zariadenie, ktoré má tiež za úlohu vstrekovaním anestetík udržať jeho bolesť na znesiteľnej hranici. Okrem fyzickej moci, ktorú mu zabezpečujú tieto anestetiká a množstve otázok o jeho záhadnej minulosti, ktoré v nás maska vyvoláva, mu však maska dodáva aj istú akuzmatickú, metafyzickú moc. Zariadenie v maske deformuje jeho hlas a pripomína hlasy, ktoré boli používané v minulosti stalkermi a únoscami na terorizovanie svojich obetí. Tento efekt bol pridaný v postprodukcii a ešte viac odtrháva hlas od reality filmu. Tiež je mixovaný podstatne hlasnejšie ako všetky okolité hlasy, takmer bez akejkoľvek perspektívy, máme pocit že ho nepočujeme z filmového priestoru ale priamo v našich myšlienkách. Metafyzickú moc jeho hlasu vo filme podporuje tiež správanie jeho verných bojovníkov, ktorí sú ochotní zomrieť na jeho príkaz.

Bane nám môže pripomínať terorizujúceho Čarodejníka zo zeme OZ, nedôjde však u neho k momentu de-akuzmatizovania (podobne ako pri pani Bates). Od

⁵⁰ AV ukážka: *The Invisible Man* (1933) - acousmetre

⁵¹ AV ukážka: *The Dark Knight Rises* (2012) - acousmetre - maskovaná tvár 01 a 02

Čarodejníka zo zeme Oz ho odlišuje aj to, že sa neschováva za závesom alebo v úkryte. Napriek tomu, že vystupuje priamo v obraze si ponecháva niektoré špeciálne vlastnosti acousmetre. Dôležitý je teda vzťah medzi obrazom a zvukom, vzťah ktorý divák nevie vysvetliť, nemôže nájsť riešenie v podobe synchronného pohybu pier.

4. Definovanie postáv pomocou hudby

Hudba dokáže prostredníctvom sluchu v človeku vyvolať široké spektrum emócií a nálad. Fakt, že hudba má na človeka emocionálny účinok, je jednou z najväčších záhad, pretože v základe pozostáva len z usporiadaného zvukového materiálu. Hudba je produkt ľudského myslenia a radíme ju medzi umenie. Podobne ako ostatné formy umenia, je vo svojej podstate formou komunikácie - pri počúvaní hudby teda dochádza k prenosu určitých informácií. Rozdiel medzi hudbou a rečou, ktorá je tiež produkt ľudského myslenia a rovnako používa ako médium zvuk, je, že rečou vieme prenášať konkrétne významy. Hudba má na druhej strane charakter *nekonkrétneho zdelenia*, pôsobí priamo na emócie poslucháča, preto býva niekedy označované ako "jazyk citov". Ku konkretizácii jej významu dochádza až v spojení s mimohudobným prvkom, napríklad obrazovým.⁵²

Hudba a film sú neoddeliteľnou dvojicou už od samotného počiatku filmovej histórie, keď pianista sprevádzal premietanie bratov Lumièreovcov. V počiatkoch filmu slúžila hudba ako doprovod, na navodenie príjemnej atmosféry a zamaskovanie hluku projektora. Keďže technológia ešte neumožňovala synchronný zvuk, mala hudba vyplniť jeho absenciu. Zo začiatku boli obrazy radené lineárne, prípadne sa experimentovalo s časovými skokmi. Hudba nemala žiadnu úmyselnú umeleckú väzbu k obrazu, filmové myslenie sa teda zo začiatku vyznačovalo horizontálnosťou. Hudobníci a filmoví tvorcovia si však postupom času začali uvedomovať, že hudba dodala filmovej atrakcii pridanú hodnotu, snažili sa vžiť do pocitu, aký bol zachytený na plátne. Zistili že hudba má schopnosť komentovať a podčiarkovať filmové dianie. Následne bolo viac a viac pozornosti venovanej hudobnej selekcii. Zborníky pomohli hráčom a hudobným režisérom vybrať vhodnú hudbu takmer pre každú scénu a každú situáciu od romantiky, cez komédiu, zápas, horor atď. Ku klavíru sa pridávali ďalšie nástroje a postupne rástli tieto hudobné telesá až na veľké symfonické orchestre. K hodnotnejším filmom sa začala komponovať hudba a spolu s filmom sa distribuovali aj partitúry.

⁵² Programová hudba sa snaží hudobne vyjadriť mimohudobné obsahy a tomu podriaduje svoje stvárnenie. Opis obsahu sa však zvyčajne nachádza už v názve skladby, prípadne vyplýva zo sprievodného textu/libreta. Bez tejto pomoci by bolo rozpoznať konkrétny mimohudobný obsah vysoko problematické - až nemožné.

Dôležitým objavom pre rozvoj umeleckej práce s hudbou bolo zavedenie zvukového filmu, ktorý umožnil zafixovať hudbu k obrazu a tým vytvárať významy, ktoré sa zhodovali s autorovou predstavou. Už viac neboli v istom zmysle štatisticky náhodne, ale presne opakovateľné.⁵³ Hudba sa stala organickou súčasťou filmu a v súčasnosti tvorcovia počítajú s jej účinkom, pridávajú jej samostatné vyjadrovacie funkcie a využívajú ju ako nástroj pre ovplyvňovanie chápania iných dejových prvkov. Hudba je schopná zdôrazniť niektoré citové obsahy, alebo ich priamo obrazu ponúknuť, až nanútiť. Na pochopenie, aký vplyv má hudba na film, je vhodné premietnuť si ho pred a po skomponovaní hudby. Nielenže sa pridaním hudby zvýši dramatický efekt, ale často je pozmenené vnímanie času, priestoru, významových prvkov a charakterov samotných postáv.

Ako vhodný príklad z dejín nám poslúži film *Stratený víkend (1945)*, o dramatickom príbehu notorického alkoholika. Pri testovacej projekcii bola použitá dočasná hudba (*temp score*), pretože kompozícia skladateľa Miklósa Rózsu v tom čase ešte nebola dokončená. Dočasná hudba mala miestami jazzový charakter a dramatické scény s hlavným hrdinom pod vplyvom alkoholu, diváci pochopili ako komédiu. Po uvedomení si, že film je v skutočnosti drámou, odchádzali zo sály s veľkým sklamaním. Vo finálnej kompozícii Miklósa Rózsu bol hojne využívaný nástroj theremin. Je to jeden z prvých elektronických nástrojov a jeho tón je ovládaný bezkontaktno pohybom ruky v magnetickom poli - teda gestami. Zvuk je charakteristický silným vibrátom a glissandom, má zvláštny charakter a asi najviac zo všetkých nástrojov pripomína ľudský hlas. Táto kompozícia dodala filmu inú, tajomnú atmosféru a teda aj významovú rovinu, ktorá zdôrazňovala zúfalstvo a utrpenie hlavného hrdinu. Film si tak získal divákov, kritikov a tiež štyri Oscary.⁵⁴

⁵³ Aj keď spočiatku boli reprodukčné podmienky a akustické vlastnosti priestorov kín veľmi variabilné. V dnešnej dobe ešte stále nie je situácia ideálna, často sa stáva že film je premietaný na inej hlasitosti ako bolo zamýšľané pri postprodukcii. Tým sa môže napríklad zmierniť dramatický účinok hudby. Pri vyššej hlasitosti naopak zvuk môže diváka iritovať a on nebude schopný sa naplno „ponoriť“ do sveta filmu.

⁵⁴ PHILLIPS, Gene. *Some Like It Wilder: The Life and Controversial Films of Billy Wilder*. s. 82.

4.1. Mnohoznačnosť filmového záberu

Už *Kulešovov experiment* dokázal, že filmový záber je mnohoznačný, a že je možné významové zafarbenie záberu na obsahovo určitom pozadí. Juxtapozíciou neutrálneho záberu na hercovú tvár s emocionálne zafarbeným záberom ukázal, ako je možné ovplyvniť divákove vnímanie. Diváci verili, že výraz na tvári herca bol odlišný zakaždým, keď sa objavil na plátne, podľa toho, či sa "pozerá" na tanier s polievkou, rakvu s dieťaťom alebo ženu na pohovke.⁵⁵ Podstatou tohto objavu je, že je možné vytvárať významy, ktoré nie sú obsiahnuté v žiadnom z čiastkových obrazov - až ich spojením syntetizujeme nové významy, rozmanité významové asociácie.

Hudba sama o sebe dokáže vyvolávať široké spektrum emócií a nálad. V spojení s dramaticky neutrálnou scénou alebo hereckým prejavom môže hudba posunúť význam do nami požadovanej roviny. Tento princíp spočíva v tom, že človek má podvedomú tendenciu očakávať od človeka na plátne rovnakú psychologickú odozvu ako prežíva on sám.⁵⁶ Predstavme si jednoduchý príklad - postavu stojacu v lese s takisto neutrálnym hereckým prejavom ako v Kulešovovom experimente. Zábery môžu byť rôzne radené, detail na tvár, celok, subjektívny pohľad na les atď. Postupným priradovaním hudby s rôznym emocionálnym zafarbením sa bude meniť aj naše vnímanie atmosféry, situácie, emocionálneho rozpoloženia postavy. V nehybnej tvári by sme mohli postupne zbadať výraz strachu, radosti, beznádeje a pod. Významovo nejednoznačnému obrazu bude hudba vtlačať emóciu, ktorá je v nej obsiahnutá a bude ovplyvňovať interpretáciu obrazu.

Čo by sa však stalo ak by neutrálna postava v obraze zmenila svoj výraz alebo činnosť na nie až tak neutrálnu a priradovali by sme k nej hudbu s rôznym emocionálnym zafarbením? Hudba s obrazom sa začnú ovplyvňovať navzájom, raz v zhode - ich výsledkom bude zintenzívnenie vnímania, hudba bude emocionálne umocňovať obraz, dopĺňať ho, bude s ním v istom zmysle synchronná. Takéto použitie nazývame *ilustratívne*. "Tím však není řečeno, že jednotlivé prostředky se mají ve svém projevu ztotožňovat. Naopak. Zdvojování informace, kdy obraz i zvuk říkají totéž, cítíme mnohdy jako popisné a zbytečné. Nejde tedy o ztotožnění, ale o

⁵⁵ PUDOVKIN, „Naturshchik vmesto aktera“, in *Sobranie sochinenii*, volume I, Moscow: 1974, p.184.

⁵⁶ RUSSEL, M. *The Kuleshov Effect and the Death of the Auteurism*, in "Forum", The University of Edinburgh.

doplnění, kdy každý z prostředku mluví o věci svým jazykem a plný smysl dává teprve celek.”⁵⁷

“Hudba se může s obrazem pojit též nepřímou, jestliže se jedná o odlišnost nebo až protichůdnost povahy obou složek, kdy smysl jejich navenek rozporného vztahu nalézáme mimo konkrétní průběh - až ve významové rovině (*kontrapunktické* užití).”⁵⁸ V tomto prípade bude spojenie hudby a obrazu implikovať významy, ktoré nie sú obsiahnuté v obraze ani hudbe samotnej a k ich interpretácií bude potrebné využiť intelekt a znalosť kontextu príbehu. Medzi týmito dvoma protikladmi existuje ešte celé spektrum rôznych použití hudby v kombinácií s obrazom.

4.2. Vytvorenie psychologickej väzby

V tejto práci sa zaujímame o filmové postavy a ich definovanie. Vo väčšine filmov však sledujeme množstvo postáv, častokrát zároveň v jednej scéne, v jednom zábere. Definovať postavy je samozrejme možné aj skupinovo - ak majú postavy v zábere niečo spoločné, hudba môže vyzdvihovať nejakú ich charakteristickú črtu, vyjadrovať mentálne rozpoloženie alebo ovplyvniť ich vnímanie.

Zložitejší prípad nastáva, ak je zámerom tvorca komunikovať pomocou hudby informácie týkajúce sa konkrétnej postavy. V tom prípade musí u diváka vzniknúť určitá psychologická väzba. Scéna, ktorá obsahuje len jednu postavu bude na vytvorenie psychologickej väzby najjednoduchšia, pretože v nej budeme predpokladať, že hudba je spojená s touto postavou, jej akciou, vnútorným svetom a prežívaním. Ak je v scéne viac postáv, jedna z nich sa musí stať niečím dominantnou, teda objektom pozornosti diváka. Zaujatý divák hľadá návaznosti medzi hudbou a snaží sa pochopiť (či už podvedome alebo vedome) význam jej spojenia s obrazom. Pozornosť diváka môže byť upriamená použitím množstva odlišných obrazových postupov, napr. strihovou skladbou a prácou s kamerou (strih na postavu, ktorá vstúpi do miestnosti, udržiavanie pohľadu počas konverzácie na tvári postavy, ktorá je objektom nášho záujmu, zaostrenie na jednu postavu), ale aj hereckým prejavom a jej akciou.

⁵⁷ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela*. s. 57.

⁵⁸ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela*. s. 59.

Takáto väzba môže nastať aj opačným postupom, keď hudba bude priťahovať pozornosť ku konkrétnej postave. Ako príklad uvediem záber celku skupinky baviacich sa ľudí a v rohu miestnosti osamelú skleslú postavu. Temnou, smutnou hudbou k nej budeme priťahovať pozornosť diváka.

Aby sme nemuseli vytvárať psychologickú väzbu zakaždým, je možné využiť pamäť diváka - vytvoriť motív, ktorý sa opakovaným spojením s nejakou mimohudobnou kvalitou v jeho mysli zafixuje. Neskôr môže vo filme vystupovať samostatne bez potreby využitia vyššie opísaných postupov. Ak je raz motív pevne stanovený, reprezentuje/symbolizuje konkrétny mimohudobný prvok a formovaním niektorého z hudobných parametrov je možné odzrkadľovať nejakú zmenu u postavy, alebo je možné využiť ho ako naratívny prostriedok.

Ako sme spomínali, hudba je formou komunikácie, bude teda slúžiť na zmysluplný a cieľavedomý prenos informácií. Umelecké dielo je správa zakódovaná osobitým, veľmi komplexným kódom a postupnosť komunikačných aktivít je vyjadrená schémou: *kódovanie informácie - prenos - dekódovanie*.

Kódovanie prebieha v najrôznejších subjektívnych i objektívnych rovinách. Tvorca pri ňom vychádza z jeho vlastných skúseností, z veľkej časti sa tu uplatňujú dosiahnuté hudobno teoretické poznatky, a s nimi aj stránka racionálna, rozumová. No nemalú rolu pri vzniku filmovej hudby hraje aj intuícia, skladateľove rozpoloženie, temperament apod. Podobný princíp potom funguje aj na strane príjemcu pri procese dekódovania. Môžeme teda povedať že komunikované obsahy majú zložku kognitívnu (poznávaciu) a emotívnu. Na základe toho rozdelíme použitie hudby vo vzťahu k postave do dvoch funkcií:

a) **Funkciu emotívnu** - hudba slúži na posilnenie emočného vyznenia už obsiahnutého v obraze, alebo na jeho poskytnutie prenosom emočného obsahu hudby na diváka. Ako sme spomínali, divák na základe vlastného pocitu premieta svoje emócie do postavy.

b) **Funkciu informačnú** - spojenie hudby s obrazom má za úlohu približovať niektoré konkrétne významy, ktoré je divák schopný odhaliť kognitívnymi procesmi. Hudba tak môže odhaľovať dôležité informácie a slúžiť ako významný prvok, ktorý posúva dej dopredu.

4.3. Emotívna funkcia

O tom, že hudba má schopnosť pôsobiť na emócie človeka niet pochyb. Empiricky sa zistilo, že hudba môže ovplyvňovať srdcový rytmus, krvný tlak, dýchanie, motoriku a pod. Hudba neobsahuje žiadnu lingvistickú signifikáciu alebo reprezentáciu nejakého druhu a od emotívnej funkcie hudby nebudeme očakávať, aby sprostredkúvala vedomie vecnej reality mimo seba, je to neintelektuálna komunikácia. Poslucháč nepotrebuje vedieť, čo hudba znamená, ale akú emóciu v ňom vyvoláva, bude teda slúžiť na upresnenie, posilnenie alebo navodenie požadovanej emócie. Nad racionalitou u nej bude prevažovať emotivita, a do popredia vystúpi stránka estetická.

Hudba sama o sebe má rovnako ako filmový záber polysémantický charakter a vyžaduje ďalšiu konkretizáciu mimohudobnými prostriedkami. Východiskom na interpretáciu hudby vo filme je preto spojenie s obrazom a širším kontextom filmu.

Ako jednoduchý príklad nám poslúži scéna z úvodu filmu *Her (2013)*⁵⁹ Spika Jonzeho. V nej vidíme hlavnú postavu filmu, Theodora (Phoenix), ležať v posteli s neutrálnym výrazom v tvári a počujeme nediegetickú melancholickú hudbu. Na základe nej premietame svoje pocity do postavy a po tom, čo Theodor zatvorí oči, máme možnosť vidieť zostrih scén s jeho priateľkou, kde vyzerajú byť veľmi šťastní. Melancholická hudba v spojení so záberom na jeho tvár a so zostrihom šťastne vyzerajúcej dvojice nám napovedá, že pravdepodobne došlo k nejakej udalosti, prečo už nemôžu byť spolu, približuje nám emóciu, ktorú hlavný hrdina prežíva.

Podľa prof. Bláhu, má každá hudba určitý špecifický výraz – vždy zanecháva určité pocity. Neutrálna hudba neexistuje.⁶⁰ “Změna kterékoli z komponent znamená změnu výrazového obsahu a tedy i potencionalni změnu v působení hudby s obrazem.”⁶¹ Môžeme si preto klásť otázku, či nie je akákoľvek hudba dostačujúca ako doprovod segmentu filmu. V skutočnosti, akákoľvek hudba priradená k obrazu bude mať nejaký výsledný efekt, podobne ako hociktoré dve slová priradené k sebe vytvoria nový význam odlišný od významu každého osobitného slova. Ide teda o to, čo môže priniesť filmová hudba scéne, a ako sa to zhoduje so zámerom tvorcu.

⁵⁹ AV Ukážka: *Her (2013)* - emotívna funkcia

⁶⁰ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. s. 67.

⁶¹ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. s. 66.

Dokonalá znalosť všetkých štrukturálnych komponentov hudby tvorcami však ešte neznamená, že emócia, ktorú bude prežívať divák bude presne tá, ktorú tvorca zamýšľal. Výsledný zážitok je ovplyvnený radom ďalších faktorov, napríklad dlhodobou citovou dispozíciou, schopnosťou hudobnej expertízy alebo aktuálnou zaujatosťou poslucháča.

Často používanou frázou v literatúre je, že divák si málokedy zapamätá, aká hudba hrala počas filmu. Toto tvrdenie podopiera fakt, že ľudské vnímanie je ohraničené procesnou kapacitou mozgu a sústreďuje sa na jednotlivosti postupne prepínaním pozornosti. Filmové dielo zvyčajne svojím súvislým tokom informácií dvoch rozličných vyjadrovacích sústav (obrazovej a zvukovej) presahuje túto procesnú kapacitu. Niektoré javy teda ostávajú na pokraji vedomia alebo zasahujú nevedomie⁶². Podľa Atkinsonovej, na podvedomej úrovni vedomia zaznamenávame a vyhodnocujeme všetky podnety, z ktorých si uvedomíme len malú časť.⁶³ Obrazová zložka a hovorené slovo sú v hierarchii vnímania nad hudbou, preto pri dialógovej scéne sme väčšinou schopní vnímať hudbu len okrajovo. Divák je zvyknutý vnímať film komplexne, a jednotlivé zložky si všimne až keď na seba upozornia nejakou nezrovnalosťou. Aj takéto podvedomé pôsobenie hudby však má schopnosť zintenzívniť emócie.

Inak je tomu v ďalšej kategórii hudobného zdelenia, ktorého pochopenie je priamo podmienené predchádzajúcou poslucháčskou skúsenosťou a do popredia sa dostáva informačná stránka hudby.

4.4. Informačná funkcia

Hudba je v ideálnom prípade jedným zo základných vyjadrovacích komponentov filmovej reči, rovnako ako strih, kamera, svietenie, výprava, dej apod. Okrem hudobných podnetov, ktoré majú vplývať na emócie diváka, je možné do

⁶² Nevedomie môžeme definovať ako súhrn psychických obsahov a procesov, ktoré prebiehajú mimo vedomia, ale napriek tomu majú schopnosť ovplyvňovať správanie a prežívanie.

⁶³ ATKINSON, Rita L., et al. (1995). *Psychologie*. s. 217.

hudby zakódovať množstvo informácií, ktorých význam je divák schopný dekodovať *kognitívnymi procesmi vyššej úrovne*⁶⁴.

Od diváka očakávame hodnotenie hudby kognitívnymi procesmi, či už aktívnymi alebo pasívnymi, ako napríklad rozpoznávanie a nachádzanie vzťahov, vyvodzovanie záverov a porovnávanie s predchádzajúcou skúsenosťou, či už z reálneho sveta alebo predchádzajúcej časti filmového diela.

Treba však zdôrazniť, že city - ako nás učí psychológia - sú spojené s každou duševnou činnosťou. "Ani v čistej matematike nemôžeme usudzovať, aniž bychom prožívali niejaké city, a obrátené, neexistujú city, v nichž by se nevyskytovalo alespoň minimum pochopení alebo rozlíšení."⁶⁵ A preto, každá hudba, ktorá bude stáť vo funkcii informačnej bude plniť aj funkciu emotívnu. Nenechá nás citovo chladných, cítime, že nás to napríklad zaujalo.

Hudba je jedným z mnohých prostriedkov, ktoré využíva moderný človek na svoju komunikáciu s okolím. V dnešnej dobe je to nástroj na vyjadrenie našich pocitov, názorov, životného štýlu alebo príslušnosti k určitej skupine. Na základe toho vznikajú stereotypy - teda bežne opakované a zjednodušené súbory predstáv, názorov a postojov, zvyčajne prevzatých a nemenných. Stereotypy vo filme, podobne ako v reálnom svete, sú prvotným orientačným prostriedkom pri stretnutí s novou postavou alebo situáciou, a majú za úlohu uľahčiť komunikáciu informácií, šetriť čas a priestor, ktorý by sme ináč museli použiť na ich poznávanie.

Hudba má teda schopnosť odhaľovať alebo posilňovať charakteristické rysy postavy na základe voľby hudobného prejavu typického pre určitú skupinu alebo spoločenskú vrstvu, ale aj pre geografické prostredie, etnikum, udalosť, historické obdobie apod.

Filmári využívajú všeobecne rozšírené stereotypy na zjednodušenie charakterizácie postáv. Niektoré z nich sú iracionálne, ostatné majú reálny základ - napr. výskum potvrdzujúci delikventné správanie a kriminalitu u dospievajúcich osôb počívajúcich hip-hop, metal, gothic a punk.⁶⁶ Podobne môžeme postupovať so

⁶⁴ Kognitívne procesy *vyššej úrovne* predstavujú napríklad vedomé vyhodnocovanie podozrivého zvuku z okolia alebo rozpoznávanie hudobného nástroja, zatiaľčo kognitívne procesy *nižšej úrovne* predstavuje napríklad mimovoľné spájanie rady frekvencií určitých vlastností (harmonické tóny) do jedného komplexného tónu majúceho jedinou výšku odpovedajúcu základnej frekvencii. Kognitívne procesy nižšej úrovne sa teda prejavujú aj pri emotívnej funkcii hudby.

⁶⁵ PIAGET, J.: *Psychologie intelligence*. s. 11.

⁶⁶ T KEIJERS, Loes., BOGT, Tom. "Early Adolescent Music Preferences and Minor Delinquency", *Pediatrics*.

všetkými kompozičnými postupmi hudby, ktoré sú historickým vývojom alebo opakovaním viazané na nejaké špecifické mimohudobné kvality.

Bežným postupom skladateľov je zakomponovať do hudby prvky, typické pre hudbu prostredia, z ktorého postava pochádza. Niekedy na to stačí len voľba hudobného nástroja (Španielsko môže charakterizovať zvuk gitary, prostredie na Slovensku fujara, v Rusku zvuk balalajky) alebo naznačenie niektorými typickými prvkami hudby miestnej kultúry. Prípadne sa môže využiť autentická hudba niektorej hudobnej kultúry, a tým možno stupňovať pocit exotickosti postavy alebo priamo odhaliť jej pôvod.

Znalosť charakteristických znakov a typických kompozičných postupov takýchto typických hudobných prejavov je priamo podmienená skúsenosťou poslucháča. Hudba rezonuje v jeho povedomí a pri výskyte vo filme porovnáva spojenie hudby a obrazového prvku so svojou predchádzajúcou skúsenosťou.

Bratia Coenovci vyššie opísaným použitím hudby charakterizujú postavy vo filme *Big Lebowski* (1998). Keďže je naratív filmu značne komplikovaný a obsahuje množstvo hlavných a vedľajších postáv, využívajú Coenovci hudbu na definovanie týchto postáv a odhalenie ich charakterov. Často sa postavy objavia na plátne len na krátku chvíľu, použitím vhodnej hudby spolu s výrazným slovným prejavom je o nich divákovi okamžite odhalených množstvo informácií. Hudobné témy sú zvyčajne archívneho charakteru a často označujú, zdôrazňujú moment, v ktorom vstúpi postava do príbehu. Na rozdiel od typického leitmotívu sú zriedkavo opakované s každým ďalším výskytom postavy, napriek tomu sú vysoko efektívne. Coenovci sú si vedomí, ako môže hudba vplývať na vnímanie postáv, preto väčšina týchto skladieb bola uvedená už v scenári.⁶⁷ Na ilustráciu tohto postupu uvediem ako príklad zopár postáv a ich typický hudobný doprovod:

- Mozartovo Requiem v D moll znie diegeticky v rezidencii pána Lebowského. Temná nálada hudby pridáva na vážnosti jeho slov, vyzdvihuje jeho sociálne postavenie, vzdelanie, bohatstvo.
- Zlatokopka Bunny - diegetická hudba s tanečným charakterom, ktorá vyzdvihuje jej bezstarostný životný štýl. Vo filme sa objaví len trikrát na krátku chvíľu, vždy však za prítomnosti "rozmarnej" veselej hudby.

⁶⁷ BROPHY, Philip. *Cinesonics: The World of Sound in Film*. s. 15.-39.

- Nihilisti sú nemecká techno-popová skupina. V závere filmu ich sprevádza techno hudba v štýle Kraftwerk. Navyše túto diegetickú hudbu si púšťajú sami z rádia a podporuje ich násilnícke správanie, výzor a ich životnú filozofiu.
- Bowlingový hráč Jesus vo fialovom kostýme - Hotel California od Eagles v španielskej cover verzii od Gypsy Kings podtrhuje jeho bizarné správanie a latinsko-americký pôvod a výzor.
- Veterán z Vietnamu Walter Sobchak (Goodman), ktorý nemá problém vytiahnuť zbraň na protihráča v bowlingovej herni je sprevádzaný rockovou skladbou.

Vymenovali sme si len zopár príkladov, podobne by sme však mohli pokračovať s každou postavou filmu. Takto zjednotená hudobná dramaturgia zaručuje filmu *Big Lebowski* väčšie asociačné a reprezentatívne schopnosti, lepšie zapamätateľné charaktery a črty množstva postáv v spleťtom naratíve. Coenovcom sa podarilo vyzdvihnúť jednotlivé osobnosti tak, že akokoľvek krátka je ich prítomnosť na plátne, ich identita neostane len tak jednoducho zabudnutá.⁶⁸

Informačnú funkciu vo filme môže hudba plniť aj na základe nejakej podobnosti k mimohudobnej kvalite - mimo sveta filmu. Christopher Palmer napríklad uvádza, že v slávnej scéne v sprche z filmu *Psycho* (1960), hudba okrem silného emocionálneho účinku pripomínala škriekanie vtákov. Táto asociácia prezrádza divákovi, že vrahom je Norman, zberateľ vypreparovaných vtákov, a nie jeho matka.⁶⁹ Je však otázne, u akej časti divákov asociovala táto hudba škrekot vtákov, a koľko divákov bude schopných odčítať dôležitú dejovú informáciu, ktorú sa mu budeme snažiť predostrieť prostredníctvom podobnosti k reálnemu zvuku alebo nejakej inej mimohudobnej kvality. Aby si bol tvorca istý, že divák odčíta informáciu dôležitú pre naratív, je vhodné vytvoriť u diváka asociácie viacnásobným spojením hudby s obrazovým prvkom.

Hudba vo filmovom diele má schopnosť plniť svoje poslanie nielen v konkrétnych okamžitých súvislostiach, alebo fragmentoch filmu, ale aj ako špecificky výrazová kategória vo väčších celkoch filmu. Využitie totožnej alebo podobnej melodickéj témy na vytvorenie hudby k rozličným častiam filmového diela je zaužívaným postupom komponovania filmovej hudby. Vytvára sa tak prvok, ktorý má

⁶⁸ AV ukážky: *Big Lebowski* (1991) - informatívna funkcia hudby 01, 02, 03, 04 a 05

⁶⁹ PALMER, Christopher. *The Composer in Hollywood*. s. 277.

väčšiu váhu oproti ostatným zvukovým plochám. Opakované spojenie mimohudobného prvku s kompozíciou sa nazýva "leitmotív" alebo "vedúci motív".

4.5. Leitmotív

Tzv. "leitmotív" alebo "vedúci motív" je krátka hudobná myšlienka, ktorá môže fungovať ako významný element pri chápaní filmových postáv a pri vývoji filmového naratívu. Tento pojem bol prvýkrát použitý historikom A. W. Ambrosom okolo roku 1865 v súvislosti s kompozičným štýlom Richarda Wagnera a Franza Liszta. Hudobná metóda podobná leitmotívu však siaha až do obdobia renesančnej opery.⁷⁰ Niet divu, že filmoví skladatelia sa inšpirovali Wagnerovými operami, pretože film je umenie syntetické a má najbližšie ku konceptu „všeumeleckého“ diela alebo Gesamtkunstwerku.

Návrat melodických elementov, ktoré nie sú obmedzené na určitú časť diela, má za úlohu vytvoriť koherentný celok, zjednotenú umeleckú formu a vytvoriť pocit kontinuity. Takéto opakovanie má tiež za následok lepšie poznanie kompozície, preniknutie do jej "vnútra", oboznámenie sa s melodickými a harmonickými postupmi a následne aj zvýšenie intenzity prežívaných emócií.

Leitmotív vo filme, má vo svojej najzákladnejšej forme za úlohu reprezentovať nejaký mimohudobný prvok, rozprávať svoj príbeh pomocou hudby a uľahčovať divákovi orientáciu v dejí. Svojím hudobným výrazom môže vyzdvihovať nejakú dôležitú kvalitu postavy, napríklad že je to záporná alebo kladná postava (použitím konsonancie alebo disonancie) alebo, že je osamelá, smutná, veselá atď.

Opakovaným spojením hudobného motívu s udalosťou, miestom, stavom mysle alebo inou abstraktnou myšlienkou, vzniká významove zaťaženie, akási psychologická väzba. Ak sa takáto dvojica objavuje vo filme viackrát, ukladá sa v myšli diváka, a pri ďalšom použití už len samotný hudobný motív dokáže vyvolať predstavu príslušného obrazu, ktorý reprezentuje alebo symbolizuje. Takto môžu byť vypovedané myšlienky bez použitia slov. Ako príklad uvediem hudbu k Bergmanovej

⁷⁰ Rieger, Eva. "Wagner's Influence on Gender Roles in Early Hollywood", *Wagner & Cinema*. s. 132.

balade *The Virgin Spring* (1960)⁷¹. Leitmotív tvorí melódia sólovej flauty a v priebehu filmu je asociovaná s mladou ženou. Po tom čo je žena chladnokrvne zabitá, zaznie leitmotív ešte raz, samostatne bez spárovania s dievčinou. Mladý chlapec, ktorý sa podieľal na vražde tejto mladej ženy leží na posteli a zamyslene hľadí von oknom do neznáma. Vo zvuku počujeme len leitmotív flauty a z tohto spojenia nám je jasné, že rozmýšľa nad mladou ženou a ohavným činom, ktorý vykonal.

Vo filme *Once Upon a Time in the West* (1968)⁷² leitmotív asociovaný s Harmonicom (Bronson) v niekoľkých prípadoch začne znieť ešte pred jeho vstupom do scény. Funguje teda ako anticipácia, predzvesť, vytvára napätie a očakávanie. Tiež motív harmoniky, ktorý je s ním na začiatku asociovaný, môžeme nájsť aj v kompozícii zápornej postavy Franka (Fonda). Ich osudy sú prepletené a hudba túto skutočnosť zvýrazňuje už od prvých momentov filmu.

Leitmotív je tiež schopný prenášať významové obsahy z jednej časti filmu do druhej, z jedného obrazu do druhého. Spočiatku leitmotívu nevenujeme pozornosť, neuvedomujeme si jeho osobitnú rolu, až kým sa náhle v niektorej scéne neobjaví dosiaľ skrytý zmysel tohto leitmotívu. Vo filme *Twelve Monkeys* (1995)⁷³ je hudobný leitmotív "Piazzolla's theme" hneď v titulkovej sekvencii použitý na asociovanie s logom skupiny, o ktorej si väčšinu filmu myslíme, že má na svedomí vyhubenie ľudstva. Hlavný hrdina (Willis) sa snaží zistiť informácie o tejto skupine aby mohol pomôcť odhaliť pôvodcu vírusu, a zachrániť tak budúcnosť ľudstva. Motív sa po dvojnásobnom asociovaní s logom skupiny 12 opíc objaví tretíkrát počas vyčítania pacienta Jeffreyho (Brad Pitt) v psychiatrickej liečebni. Divák si pri pozornom sledovaní okamžite uvedomí túto informáciu a očakáva, že Jeffrey bude mať niečo dočinenia so skupinou 12 opíc. Divák dostáva prostredníctvom hudby informáciu ešte skôr, ako ju má možnosť zistiť hlavný hrdina. Okrem odhalenia informácie, že Jeffrey patrí do skupiny, budeme tiež očakávať, že Jeffrey bude hrať hlavnú úlohu vo vyhubení ľudstva. Túto informáciu však nemôžeme považovať za "hudobný spoiler", pretože v závere filmu sa ukáže, že informácia nie je pravdivá a nemala poslúžiť k skorému vyriešeniu zápletky, ale pomôcť vytvoriť moment prekvapenia. Ukáže sa totiž, že všetko je ináč. Hudobný leitmotív teda môže poskytovať pravdivé informácie o postavách alebo podľa potreby aj zavádzať, zahmlievať, oddiaľovať odhalenie atď.

⁷¹ AV ukážka: *The Virgin Spring* (1960) - leitmotív

⁷² AV ukážka: *Once Upon a Time in the West* (1968) - leitmotív 01 a 02

⁷³ AV ukážka: *Twelve Monkeys* (1995) - leitmotív 01 a 02

Leitmotív tiež môže signalizovať navodenie alebo navrátenie nejakého psychologického stavu. V horrore *Carrie* (1976)⁷⁴ je využitá veľmi krátka myšlienka vždy, keď hlavná hrdinka využíva svoje telekinetické schopnosti. Tieto schopnosti využíva nevedome vo vypätých emocionálnych situáciach alebo zámerne, aby ublížila postavám okolo nej alebo zničila nejaký predmet. Hudbu tvorí veľmi krátky motív vysoko položených sláčikových nástrojov - podobný Hermannovej hudbe zo sprchovej scény zo *Psycha*.

Ak je raz nejaká hudobná myšlienka asociovaná s postavou, pri každom ďalšom opakovaní môže byť pozmenená pomocou najrozmanitejšieho modifikovania, napr. zmenou inštrumentácie, harmónie, sadzby, tempa... Táto zmena výrazového obsahu môže vyvolať odlišnú emocionálnu odozvu u diváka ako pri prvom počutí, a odzrkadľovať tak vývoj postavy alebo zmenu jej psychologického rozpoloženia.

Okrem vyššie spomenutých emotívnych a charakterizačných postupov, sa hudba tiež môže priamo účastniť deja, posúvať ho dopredu alebo aj slúžiť k vyriešeniu zápletky. Už v roku 1931 Fritz Lang vo filme *M (Vrah medzi nami)*⁷⁵ využíva leitmotív ako komplexnú formu kodifikácie a ako nástroj na vytvorenie asociácií, ktoré sa môžu stať naratívnym prostriedkom a doplniť chýbajúce informácie k vyriešeniu zápletky. V tomto filme je krátky, melodický úryvok zo skladby "In the Hall of the Mountain King" od Edvarda Griega, použitý ako symbol mystického vraha. Jeho identitu v prvej časti filmu nepoznáme, pretože je divákovi predstavený vo forme acousmetre, keď počas dialógu vidíme len jeho tieň (ironicky na plagáte s odmenou za jeho dolapenie) alebo ho vidíme len od chrbta. Melódia je okamžite uložená do pamäte diváka, a veľmi ľahko asociovaná s mystickým vrahom. Tento príklad použitia leitmotívu je zaujímavý, pretože napriek svojej jednoduchosti predkladá myšlienku identifikovania, resp. "označkovania" postavy zvukom alebo hudbou. Lang si bol vedomý, aké možnosti sa otvárajú týmto postupom, preto do príbehu zakomponoval slepého predavača balónov. Podobne ako spomínaný krátky "Psycho" hudobný motív vo filme *Carrie*, slúži vrahovo pískanie na symbolizovanie jeho psychického stavu, pretože si melódiu písača vždy, keď sa v ňom prebudí "chtič" a chystá sa zakročiť. Tento prejav psychickej poruchy v podobe hudobného motívu

⁷⁴ AV ukážka: *Carrie* (1976) - leitmotív 01 a 02

⁷⁵ AV ukážka: *M (Vrah medzi nami)* (1931) - leitmotív

sa neskôr stane kľúčovým k dolapeniu vraha, pretože na základe neho ho identifikuje slepý predavač balónov.

Podobne, hudobný motív v Hitchcockovom filme *The Man Who Knew Too Much* (1956)⁷⁶ slúži k nájdeniu uneseného syna. Prvýkrát spieva pieseň matka v hoteli spolu so synom. Na konci filmu potom zohráva rozhodujúcu úlohu pri oslobodení chlapca. Chlapec uväznený v izbe na poschodí počuje znieť túto pieseň a na základe nej identifikuje svoju matku. Táto diegetická skladba teda reprezentuje matku nie len pre diváka, ale aj pre konkrétnu postavu v príbehu filmu. Našťastie vie chlapec hlasno písať a dať tak svojej matke znamenie, kde sa nachádza. Táto pieseň symbolizuje vzťah matky a syna, a nebyť nej, len ťažko by sa hľadal spôsob, ako chlapca zachrániť.

Na opísaných príkladoch sme mali možnosť vidieť, že leitmotív má veľmi široké možnosti využitia pri uľahčení orientácie diváka vo filme. Má schopnosť komunikovať informácie, ktoré by bolo náročné vyjadriť inými prostriedkami a tiež môže priamo pomôcť vyriešeniu zápletky, alebo naopak, jej vyriešenie oddialiť.

4.6. Výrazové prostriedky hudby

Hudba je komplexom zložito organizovaného zvukového materiálu a súhra kompozičných a výrazových prostriedkov, ako je napr. melódia, harmónia, rytmus, tempo, dynamika, farba atď. Keď budeme vychádzať z vyššie zmieneného predpokladu, že neutrálna hudba neexistuje, každý z týchto výrazových prostriedkov hudby bude mať nejaký vplyv na zobrazované udalosti. Divák bude tieto kompozičné prostriedky analyzovať, či už vedome alebo podvedome, bude sa im snažiť priradiť význam, preto sa na nasledujúcich stranách pozrieme na niektoré analógie hudobných výrazových prostriedkov k nehudobnému svetu, a akú majú schopnosť zasahovať do štruktúry filmového vyjadrovania, konkrétne vnímania postáv a ich zážitkov.

⁷⁶ AV ukážka: *The Man Who Knew Too Much* (1956) - leitmotív 01 a 02

Hudobný zvuk

Pre filmovú hudbu je bežné, že vystupuje vo forme krátkych hudobných plôch, vo fragmentoch. V týchto prípadoch je dôležité okamžité vyznenie hudby pôsobením **hudobného zvuku**, "... ten je nielen tvárnym materiálom hudby, z ktorého možno vybudovať hudobnú kompozíciu, ale aj sám o sebe vyvoláva umelecké účinky, pôsobí svojím znením."⁷⁷ Hudobný zvuk respektíve zvukovosť má na poslucháča okamžitý účinok, vynúti si jeho pozornosť bezprostredne.⁷⁸ Je to prvá vec ktorá upúta poslucháča pri počúvaní hudby. Schopnosť ovplyvniť emocionálnu stránku poslucháča získava hudba už pri jej komponovaní a to hlavne selekciou zvukového materiálu a jeho formovaním. Do veľkej miery teda bude vyznenie ovplyvňovať farba nástroja, farba inštrumentácie, interpretačná hlasitosť, hustota...

Melódia hraná na klavír v nás vzbudí iné pocity a predstavy ako tá istá melódia hraná na trumpetu alebo flautu. Tiež bude dôležité, akou hlasitosťou bude táto melódia interpretovaná. K vytvoreniu vyššieho napätia, pocitu nebezpečia a strachu hlavnej postavy môžeme použiť tieto hudobné nástroje v ich krajných polohách (hlasitosti a výšky). Prirodzená asociácia silných zvukov nízkych kmitočtov, s pocitmi strachu a neistoty, sa prenáša aj do filmovej hudby a tento typ zvuku bude spájaný s podobnými pocitmi. Pri zábere na postavu sprevádzanú basovými údermi alebo nízko položeným čelom budeme pociťovať predzvesť niečoho chmúrneho, tajomného, predzvesť drámy. Množstvo a zloženie hudobných nástrojov v kompozícii môže asociovať pocit intimity, osamelosti, komornosti a ich protiklady. Sólový nástroj najlepšie vystihne osamelosť. Tóny syntetizátorov, resp. elektronických hudobných nástrojov, sú umelé, ľudsky neprirodzené. Jednoducho je možné vytvoriť unikátne farby tónov, ktoré nemali možnosť byť opakovaním asociované s nejakým mimohudobným prvkom. Preto sú často výrazom duševnej úzkosti, strachu, bolesti, pocitu "strojovosti" v sci-fi filmoch, pocitu separácie od reálneho sveta a pod. Silné duševné pohnutie môže byť vyjadrené vibrátom alebo tremolom, ktoré je prirodzene spojené s ľudským hlasom, teda je možné jeho neprirodzenou štylizáciou navodiť predstavu psychickej slabosti.⁷⁹

⁷⁷ LEXMANN, Juraj. *Hudobná dramaturgia filmovej a televíznej tvorby*. s. 54

⁷⁸ LEXMANN, Juraj. *Hudobná dramaturgia filmovej a televíznej tvorby*. s. 55

⁷⁹ LEXMANN, Juraj. *Hudobná dramaturgia filmovej a televíznej tvorby*. s. 66-70

Hudobný a filmový čas

Špecificky hudobné kategórie ako rytmus, tempo, metrum, prízvuky či gradácia a frázovanie môžeme prirovnať k bežnému životu, kde sa objavujú v podobe tlkotu srdca, pri behu, chôdzi alebo vykonávaní pracovnej činnosti. Spomínané atribúty vo veľkej miere formujú význam hudby a je ich možno postihnúť číselne a celkom presne ich analyzovať. Tieto kategórie sú aj atribútmi filmového obrazu a filmového rytmu, no v tomto prípade sú vnímané subjektívne. Hudba je preto rytmicky a tempovo silnejšia než obraz a "vtláča" filmovému vyjadrovaniu svoje hodnoty, ovplyvňuje chápanie zobrazovaného.⁸⁰

Tieto konkrétne hodnoty, ich rýchlosť striedania, pravidelnosť a predvídateľnosť majú schopnosť vplývať na naše emócie a sekundárne ovplyvňovať fyziologické prejavy. Výrazné a ostré rytmy môžu u poslucháča vyvolávať pocity rozhodnosti a sily, rozkolísané rytmy zase naopak nerozhodnosť a slabosť. Nepravidelný rytmus môže u človeka vyvolávať pocity nepokoja a vzrušenia.

Vo filme *Psycho* (1960)⁸¹, počas relatívne pokojnej jazdy autom kde sa nič dlho nedeje, pociťujeme náhlivosť, adrenalín, strach, potrebu Marion (Crane) čo najrýchlejšie sa dostať do bezpečia. Tá je u diváka vyvolaná predchádzajúcou udalosťou odcudzenia peňazí ale hlavne hudobným doprovodom. Po tom čo zbadáme motel, v ktorom sa Marion ubytuje hudba zvolní tempo, uvoľní sa napätie, čo môže vyjadrovať uvoľnenie napätia hrdinky.

Konsonancia a disonancia, melodicko-harmonická stránka hudby

Každý periodický zvuk v sebe obsahuje vyššie harmonické frekvencie alebo alikvotné tóny (s výnimkou elektronického tónového generátoru generujúceho čistý „sinus“). Struna sa chveje celá, zároveň sa však chvejú aj jej polovice, tretiny, teoreticky až do nekonečna. Všetky tieto časti struny teda vydávajú svoje vlastné,

⁸⁰ LEXMANN, Juraj. *Hudobná dramaturgia filmovej a televíznej tvorby*. s. 19-27.

⁸¹ AV ukážka: *Psycho* (1960) - hudobný a filmový čas

sluchom samostatne nezachytiteľné tóny. Tieto alikvotné tóny určujú špecifickú farbu zvuku ale tiež hrajú dôležitú rolu pri vnímaní konsonancie a disonancie.⁸²

“Konsonance a disonance není nic jiného než polaritní protiklad, který popisuje tónové splývání. Stejně tak můžeme místo termínu “tónové splývání” použít “vnitřní napětí” (resp. vnitřní uvolnění)”⁸³ Konsonantné intervaly teda obsahujú splývajúce harmonické zložky a budeme ich vnímať ako “príjemné”, “stabilné”, “ľubozvučné”, “mäkké”. Disonantné tóny vnímame ako “nepríjemné”, “nestabilné”, “ostré”, v ktorých cítiť napätie a potrebu k rozvedeniu do konsonancie. Spôsobujú vzruch, zmenu, ktorá je narušením kludu a pokoja.

Analógiou k miere disonancie a konsonancie môže byť v mimohudobnom svete citové prežívanie. Najdôležitejšie dimenzie cítenia sú podľa Balcara *príjemnosť-nepříjemnosť*, označovaná tiež ako Hedonická kvalita.⁸⁴ Na základe tejto dimenzie môžeme všetky citové prežitky rozdeliť na prevažne *kladné (pozitívne)* alebo *záporne (negatívne)* a využiť konsonanciu a disonanciu na ich jednoduché komunikovanie. Polarita konsonancie a disonancie tiež môže slúžiť jednoduchému označeniu postavy ako príjemná (kladná, sympatická) alebo nepríjemná (záporná, nesympatická). Vo filme *The Grand Budapest Hotel*(2014)⁸⁵ prvé stretnutie s nájomným vrahom sprevádza disonantný akord orgánu spolu s dramatickými tympanmi. Takéto prvoplánové a okamžité odhalenie informácie môže pôsobiť v niektorých žánroch rušivo a znižovať umeleckú hodnotu diela, v iných žánroch, napr. komédií alebo horore však môže byť veľmi účinné.

Je však potrebné rozlišovať medzi izolovaným vnemom konsonancie a disonancie pri zaznení jedného akordu alebo intervalu, ktoré sú celkom konzistentne hodnotené ako príjemné či nepříjemné, a vnímaním súzvukov v zložitých hudobných štruktúrach. Tým sa dostávame na pôdu *melodicko-harmonickej* stránky hudby a je možné, že hodnotenie disonancie v hudobnom prúde nemusí byť vôbec hodnotené

⁸² Interval je vzdialenosť medzi dvoma tónmi a môžeme ho popísať pomerom medzi ich frekvenciami (napríklad oktáva A'-A" má pomer frekvencií 220Hz : 440Hz teda 1:2). Podľa Helmholtzovej teórie je miera disonancie závislá od kolidujúcich alikvotných tónov - u oktávy budú alikvotné tóny pripadať na rovnaké frekvencie preto ju budeme vnímať ako konsonantnú. Podobne veľká časť alikvotných tónov bude pripadať na rovnaké frekvencie aj u intervalov, ktorých pomery vieme vyjadriť pomerom malých celých čísel (1:2 - oktáva , 2:3 - kvinta, 4:3 kvarta, atď). Intervaly ktoré vnímame ako disonantné majú väčšie množstvo “kolidujúcich” harmonických zložiek (napríklad zmenšená sekunda - 16:15, septima - 15:8, a ďalšie).

⁸³ FRANĚK, Marek. Hudební psychologie. s. 66

⁸⁴ BALCAR, Karel. *Úvod do studia psychologie osobnosti*. s. 124

⁸⁵ AV ukážka: *The Grand Budapest Hotel* (2014) - disonancia

ako nepríjemné a naopak. Hudba na nás môže pôsobiť celkovo príjemne, aj keď sa v nej striedajú konsonancie s disonanciami. K emočnému hodnoteniu sa pridáva predvídateľnosť ich striedania a naplnenie očakávania, budovanie napätia a následná rezolúcia. Tie môžu odzrkadľovať konkrétne udalosti zasadené do kontextu filmu alebo prežívanie postáv. Keďže je takmer nemožné oddeliť melódiu od rytmickej stránky, budú sa na chápaní podieľať aj vyššie spomínané časové faktory.

Emočný účinok teda úzko súvisí s kognitívnym označením toho čo sa práve deje - nekonkrétne hudobné zdelenie ovplyvňuje kvalitu a intenzitu prežívanej emócie, zatiaľčo okolnosti determinujú jej druh.

Zložitosť melodicko - harmonickej stránky hudby môže podnecovať diváka k hľadaniu súvislostí s filmovou postavou. Je prirodzené, že so zvyšujúcim sa vekom poslucháča sa menia jeho preferencie smerom k zložitejšej hudbe (jazz, symfonická hudba). Deti zas priťahuje hudba s obmedzenou melodickou a harmonickou informáciou (lullabies). Aplikovanie tohto vekovo podmieneného konceptu na melódiu a harmóniu môže pomôcť definovať filmovú postavu jej mentálnu a fyzickú vyspelosť. Podobne, dlhý úsek zložitej hudby môže pôsobiť na diváka vyčerpávajúco, preto sú pri uvoľnení napätia väčšinou využívané jednoduchšie kompozičné postupy.

Celá táto kapitola je opisom najrozmanitejších spôsobov fungovania hudby vo filme, mala za úlohu predstaviť vyjadrovacie možnosti hudby vo vzťahu k filmovej postave - aké informácie môže naznačiť, vyjadriť a aké pocity môžu konkrétne hudobné prvky vyvolať. Ukázali sme si, že hudba môže fungovať aj ináč ako len ozdoba na okraji filmového diela, môže vystihnúť vzájomné vzťahy medzi postavami, prípadne prispieť svojim vlastným komentárom. Tiež môže zastávať aj významné naratívne funkcie a prenášať konkrétne informácie.

5. Definovanie postáv pomocou ruchov

Ruchy sú v audiovizuálnej tvorbe často nedoceneným, napriek tomu veľmi silným výrazovým prostriedkom. Vo zvukovej zložke filmu môžu stáť osobitne, alebo byť súčasťou ruchovej kompozície, ktorá svojou stavbou môže pripomínať kompozíciu hudobnú, a taktiež môžu plniť podobné funkcie aké sme opisovali v predchádzajúcej kapitole. Môžu teda prenášať množstvo informácií o konkrétnej filmovej postave, jej prežitkoch, psychickom rozpolžení ale tiež pôsobiť silným emotívnym účinkom. Oproti hudbe má však ruchová skladba podstatné špecifikum - ruch má totiž priamy vzťah k jeho zvukovému zdroju. Reálny ruch je schopný vytvárať v myslí diváka konkrétnu predstavu o charaktere, vzdialenosti a pohybe telesa, charaktere priestoru atď. Ruch sa tak môže jednoducho stať nositeľom významu a prenášať predmetné informácie aj bez potreby viacnásobného spojenia s nejakým obrazovým prvkom. Takýto ruch môže tvorcom pomôcť komunikovať významy, ktoré by bolo zdĺhavé alebo nemožné komunikovať iným spôsobom.

Určitý ruch sa môže aj osamostatniť a sám zastupovať predmet, alebo dej, ktorý sa nachádza mimo obraz, má schopnosť približovať niektoré významy súvisiace s dejom a môže slúžiť ako dôležitý, či dokonca kľúčový prvok v sémantickej stavbe filmového deja. V takomto prípade sa napríklad len prostredníctvom ruchu môžeme dozvedieť informáciu podstatnú pre dej.

V tejto práci sa zameriavame na ruchy ktoré môžu nejakým spôsobom definovať postavu. Budeme skúmať pestrú paletu prostriedkov schopných psychologicky pôsobiť na diváka a dramaticky účinne vyjadrovať dejovo alebo významovo dôležité informácie. Pre lepšiu prehľadnosť by sme si však mali určiť aspoň približný rámec, nejaký systém, a na jeho základe ďalej analyzovať prácu s ruchmi. Keďže stredobodom nášho záujmu sú filmové postavy a ich svet, rozdelíme tento svet na:

a) **externý**

b) **interný**

Externý bude obsahovať všetky ruchy, ktoré postava vydáva svojou akciou v diegéze - nazveme ich **priame ruchy**. Tiež však môže nastať prípad, keď nám o konkrétnej filmovej postave prezradí nejakú dôležitú informáciu ruch, na ktorý nemá

táto postava žiaden dosah, pretože ho vytvára udalosť, pohyb alebo predmet bez jej príčinenia - nemá na nich žiaden vplyv ani dosah. Nazveme ich **nepriame ruchy**.

Interný svet ruchov bude potom ten, ktorý je schopná vnímať len konkrétna postava, môžeme ho tiež nazývať *subjektívny*. Je to zvláštny prípad či rovina príbehu, keď je rozprávanie prisudzované jednej z postáv. Subjektívne ruchy budú potom tie, ktoré budú súčasťou externého sveta okolo nej, budú však "prefiltrované" cez vedomie niektorej z postáv a filmový divák ich bude vnímať spôsobom, ako by bol sám na mieste postavy. Sem môžeme ďalej zaradiť aj ruchy fyziologických procesov ľudského tela (pískanie v ušiach, tlkot srdca, vlastný dych), Chion tieto ruchy nazýva *objektívne*. Ďalej sem môžu patriť aj ruchy, ktoré existujú len v mysli postavy, sú teda *imaginárne* (sny, halucinácie, spomienky).

5.1. Externé ruchy

5.1.1. Priame ruchy

Ako *priame ruchy* sme si vymedzili všetky ruchy, ktoré vydáva postava svojím pohybom v diegéze, konaním a interakciou s objektmi. Môže sa jednať napríklad o jej kroky, oblečenie, ale tiež o manipuláciu s predmetmi a rekvizitami. Ku každému takémuto pohybu je teoreticky možné priradiť zvuk, tento zvuk individualizovať, zaradiť ho do rámca a využiť ho na komunikovanie určitých významov. Akt výberu ruchov musí urobiť tvorca filmu a záleží od neho, či považuje konkrétny ruch za dôležitý pre dramatické vyznenie, naratív, žáner atď.

Pri natáčaní hraného filmu sa všetká snaha upriamuje na zaznamenanie čo najčistejšieho dialógu. Ruchy a atmosféry sa väčšinou zámerne potláčajú a neskôr sa do filmu opäť v požadovanej forme a hlasitosti dopĺňajú (napríklad podrážky topánok sa podlepujú, potlačenie atmosféry v reštaurácii možno docieľiť tak, že komparz len gestikuláciou a otváraním úst simuluje reč). Časť zvukových elementov však bude zaznamenaných bez ohľadu na to koľko úsilia vynaložíme na ich potlačenie. Tieto kontaktné synchronne zvuky hereckej akcie, bez ohľadu na to či budú vo finále použité alebo nie, majú tú výhodu, že v sebe nesú informáciu o predvedení hereckej akcie a emócie, akú prežíval herec v čase, keď akciu

vykonával. Dá sa povedať, že tieto zvuky priamo charakterizujú postavu, jej momentálny stav a rozpoloženie. Napríklad kroky svojou rýchlosťou, pravidelnosťou a hlasitosťou vyjadrujú radosť, smútok, pokoj, zhoršený zdravotný stav. Roztrasená ruka s rekvizitou vyjadruje strach apod.

Ak z technických alebo dramaturgických dôvodov nebude tento kontaktný materiál použiteľný, bude potrebné ho nahradiť prípadne posilniť a “vylepšiť”. Túto úlohu majú na starosti ruchári (s ďalším delením podľa špecializácie na “foley recordist”, “foley editor”, “foley mixer”) alebo editori zvukových efektov. Tu sa im otvára priestor pre kreatívnu prácu so zvukom a formovanie filmovej reči. Predtým ako sa do nej pustia im však musí byť jasné, aký výsledný efekt je potrebné dosiahnuť.

Ruchovanie má oproti editovaniu archívnych zvukových efektov podstatnú výhodu v tom, že je možné s rekvizitou narábať tak, aby sa dosiahol určitý dramatický účinok a oproti strihu archívnych ruchov tak získava istú organickosť. V dnešnej dobe už nie je až tak dôležité, aby boli pri nahrávaní postsynchrónne ruchy 100% synchrónne s obrazom. Synchron jednotlivých ruchov je možné dorovnať strihom v postprodukcii, kde je pri väčších projektoch na to vyhradený dostatočný priestor. Preto hlavný rozdiel medzi postsynchrónovaním a strihom archívnych ruchov nájdeme vo výhode “umeleckého predvedenia”, zachytenia “dramatického pocitu a výrazu” konkrétnej postavy alebo predmetu. Ten je individualizovaný a podriadený konkrétnemu štylistickému výberu, ktorý spĺňa určitý dramaturgický zámer. Moderné ruchovanie môže byť považované za performanciu, resp. akčné umenie (performance art). Hodnota ináč obyčajného ruchu môže byť vyzdvihnutá, a má schopnosť nám ukazovať obraz, ktorý by sme ináč nevideli, alebo ktorý by sme videli odlišne.

K definovaniu postáv v podstate dochádza už pri výbere správnej rekvizity pri ruchovaní, resp. pri výbere toho správneho ruchu zo zvukovej banky. Preto sú dôležitými komponentami práce ruchárov *nahromadené rekvizity a nástroje*. Pre strihačov archívnych ruchov je to *obsiahly archív zvukových efektov*. Tie tvoria bázu pre kreatívnu interpretáciu zvukového elementu.

Vďaka synkretickému vnímaniu tesne synchrónneho zvuku s obrazom nie sme viazaní otrocky okopírovať obrazovú realitu a použiť rovnakú rekvizitu alebo ruch, na aký nás vyzýva zobrazovaná skutočnosť. Namiesto toho vyberáme ruchy podľa ich zvukových kvalít, na dosiahnutie požadovaného dramatického vyznenia. Výberom a prevedením by sme mali naplniť informačný a emotívny obsah zvukového

elementu, a v ideálnom prípade by mal byť ľahko čitateľný aj pri oddelení od obrazu. Týmto spôsobom môžeme konštruovať filmovú realitu.

Najtradičnejším príkladom priameho ruchu sú pravdepodobne kroky. Každý človek má svoj špecifický spôsob chôdze a ten vyplýva z množstva faktorov. Počas filmu nemusí ostať rovnaký ale je prispôbovaný situácií a stavu postavy. Zvukár musí pred vytvorením správneho ruchu rozmýšľať nad otázkami typu: je postava muž alebo žena, mladá, stará, lenivá, hyperaktívna, ľahká, ťažká, šťastná, utrápená, nervózna, majestátna apod. Následne sa snaží tieto vlastnosti vyrozprávať prostredníctvom zvuku.

Ľudský sluch je na túto informatívnosť zvuku všeobecne veľmi citlivý, pretože mu v minulosti bola (a v dnešnej dobe ešte stále sčasti je) každodenným významným pomocníkom k bezpečnému prežitiu.

Vo filme *The Grand Budapest Hotel* (2014)⁸⁶ je právnik stojaci na strane spravodlivosti, prenasledovaný vrahom do múzea. Právnik v obavách blúdi po múzeu a jeho kroky sú nepravidelné, s občasnými prestávkami alebo šuchnutím podrážky, pretože sa stále obzerá okolo seba a hľadá únikovú cestu. Vrahové kroky sú naopak takmer strojovo presné, rozhodné, oveľa hlasnejšie a ťažšie ako právnikove. Rozliehajú sa po celom múzeu takmer v rovnakej hlasitosti aj keď vraha nevidíme, aby v nás vytvorili klaustrofobický pocit, že vrah je mu v päťách. Kontrast v charaktere obidvoch ruchov nás utvrdzuje v tom, kto je v tejto hre mačka a kto myš. Tento dejový prvok je dotiahnutý k dokonalosti tým, že vrah právnikovi dostane v momente, keď si myslí že už je v bezpečí, pretože nepočuje za sebou znieť jeho kroky. V skutočnosti si však vrah vyzul svoje topánky aby sa mohol k právnikovi nepozorovane priblížiť. Špecifický ruch jeho krokov teda okrem charakterizácie postavy plní aj dôležitú úlohu vo vývoji deja.

Podobne ako ku krokom, môžeme pristupovať aj k ostatným ruchom, ktoré postava vydáva svojim pohybom alebo akciou v diegéze. Jedná sa napríklad o jej oblečenie (kostým kráľa bude znieť ináč ako kostým služobníctva, brnenie môže podľa potreby príbehu znieť pevne, ťažko - autoritatívne alebo ľahko - zraniteľne), šperky (môžeme pritiahnúť pozornosť k vyššiemu sociálnemu postaveniu), narábanie

⁸⁶ AV ukážka: *The Grand Budapest Hotel* (2014) - priamy ruch

s rekvizitou (príborom, zbraňou) môže vyjadrovať, že je postava nervózna, nešikovná unáhlená a podobne.

Všetky tieto formálne prostriedky môžu sekundovať obsahovej stránke filmu, alebo obsah priamo diktovať - napríklad vyriešenie kriminálneho činu prostredníctvom zvuku či zistenie, že sa konkrétna postava približuje za dverami. Preto je potrebné jej vytvoriť špecifický, ľahko rozpoznateľný zvuk, napríklad krokov, kostýmu alebo spomínanej rekvizity.

Výrazný zvuk krokov vo filme *Playtime* (1967)⁸⁷ slúži ako orientačný prostriedok pre hlavnú postavu pána Hulota (Tati). Zaneprázdnený manažér, ktorého má Hulot nasledovať po modernistickej budove sa mu neustále stráca z dohľadu. Aj keď manažéra nevidí, vďaka výrazne štylizovanému ruchu jeho topánok ho vie lokalizovať a znova nájsť. Tento ruch bol na začiatku filmu asociovaný s postavou v dostatočnom množstve, pretože manažéra nechá kráčať smerom ku kamere po dlhej chodbe. Pre ľahké rozpoznanie medzi ostatnými krokmi a postavami, Tati využíva ako ruch krokov manažéra zvuk podobný pinpongovej loptičke skombinovaný so zvukom ženskej topánky.

K definovaniu postavy zvukom teda môžeme využívať zvuky, ktoré vydáva svojím pohybom a akciou v diegéze, alebo manipulovaním rekvizitami. Môže nám na to však poslúžiť aj rekvizita, predmet alebo objekt, ktorý je schopný vydávať zvuk aj sám o sebe. Vlastníctvo však musíme byť schopní prisúdiť jednej z postáv. Môže sa jednať o vcelku nezvyčajný predmet (zbraň) alebo predmet každodenného použitia, napríklad dopravný prostriedok, či už bicykel, motocykel, auto, alebo vesmírne plavidlo. Každé z nich zvyčajne vydáva množstvo zvukov a pazvukov, ktoré môžeme štylizovať do požadovanej polohy. Je bežné použiť zvuk iného, silnejšieho motora ak potrebujeme aby auto znelo agresívnejšie, prípadne obohatiť jeho zvuk pridaním zvieracieho revu apod.

Záporná postava vo filme *Rising Arizona* (1987)⁸⁸ je výrazne štylizovaná a charakterizuje ju motocykel, na ktorom sa pohybuje väčšinu jej času na plátne. Na ozvučenie tohto motocykla sú použité revy/vokalizácie rôznych zvierat (napr. leva, medveďa). To z nej robí postavu, pri ktorej je problematické určiť, na koľko je reálna a aké sú jej schopnosti. Takéto ruchy pomáhajú psychologickému spolupôsobeniu na diváka svojím charakterom, a môžu vytvárať pre dej dôležité akcenty. Nemusí sa

⁸⁷ AV ukážka: *Playtime* (1967) - priamy ruch

⁸⁸ AV ukážka: *Rising Arizona* (1987) - priamy ruch 01 a 02

jednať len o vysoko štylizované zvuky. Kde je na to dôvod vyplývajúci z celkovej dramaturgickej stavby filmu, bez problémov sa uplatnia aj ruchy pôsobiace dojmom reálneho zvuku.

Rachotiace, škripajúce auto v dezolátom stave vo filme *Les Vacances de Monsieur Hulot (Mr. Hulot's Holiday (1953))*⁸⁹ s vystrelujúcim výfukom a výrazným klaksónom naznačuje, že sa oň Pán Hulot nestará, tušíme, že prišiel zo starého sveta. Je to výrazná zvuková štylizácia v porovnaní s ostatnými dopravnými prostriedkami, kontrastuje s nimi a vystupuje do popredia. Každý jeden zvuk, ktorý vydáva jeho auto je starostlivo vybraný a vo filme je na ňom založených množstvo gagov. Dokonca aj klaksón má vtipný charakter a pes ležiaci uprostred cesty po zatrúbení, radšej začne vrtieť chvostom, ako by sa mal uhnúť.

Ďalšie zaujímavé použitie ruchov na definovanie postáv nájdeme v sci-fi fantasy sérii *Star Wars (1977-2005)*. Tu sa zvukovému designérovi Benovi Burtovi naskytlo množstvo príležitostí na takúto prácu so zvukom, charakterizovanie jednotlivých postáv a rozlíšenie dobra od zla. Hviezdne lode Impéria zneli odlišne ako lode rebelov, ich zvuk sa skladal zo zvuku podobnému škrekotu, resp. zvieraciemu zavýjaniu, a mal za úlohu vyvolať strach a odpor u diváka. Tento princíp využíva pri množstve ďalších predmetov, napr. svetelných mečoch, zbraniach, hologramoch, kostýmoch, závodných plavidlách, robotoch, atď.

Zbraniam sa dostáva v súčasnom filme množstvo priestoru a tie rovnako ponúkajú priestor pre manipuláciu. Charakterizovať postavu môžeme už výberom zbrane, ktorú bude používať. Ak zvuk zbrane v zábere nevyhovuje našim požiadavkám, je možné ho nahradiť, pretože len málo ľudí pozná ako by mala konkrétna zbraň znieť v skutočnosti. Ako vtipný prvok môže slúžiť hyperbola - nahradenie zvuku revolvera napríklad zvukom kanóna. Tým môžeme vytvoriť kontrast medzi postavami pri prestrelke a jasne definovať silu jednotlivých účastníkov. Vhodný príklad nájdeme v scéne z filmu *The Expendables (2010)*⁹⁰, kde sa zvuk zbrane Caesara (Crews) vymyká všetkým ostatným výstrelom. Prvýkrát ho máme možnosť počuť mimo záber a oznamuje príchod záchrancu. Herci v zábere sú, rovnako ako divák, prekvapení z toho čo počujú.

Takýmto vymenovávaním predmetov, ktoré môžu "priamym spôsobom" charakterizovať postavu by sme mohli pokračovať ešte veľmi dlho. Priame ruchy

⁸⁹ AV ukážka: *Les vacances de Monsieur Hulot (Mr. Hulot's Holiday) (1953)* - priamy ruch

⁹⁰ AV ukážka: *The Expendables (2010)* - priamy ruch

ponúkajú širokú škálu možností a len ťažko by sme hľadali nejaké obmedzenia. Môžu sa vzťahovať aj na celkom netypické predmety alebo objekty, dôležitý je princíp prisúdenia vlastníctva konkrétnej postave, aby mohol nastať akt komunikácie.

Ako príklad netypického objektu uvediem apartmán hlavnej postavy Toma (Damon) z filmu *The Talented Mr. Ripley* (1999)⁹¹. Z úvodu filmu, keď hlavná postava filmu hraje na klavír na oslave u zámožnej rodiny, by sa mohlo zdať, že náš hrdina bude patriť k tejto sociálnej vrstve. Že to tak nie je sa dozvedáme po návrate do jeho bytu. Byt vyzerá byť celkom malý a tmavý a po chvíli sa spoza steny začnú ozývať hlasy. Jedná sa o veľmi hlasnú hádku a rozbíjanie predmetov, ktoré sa odohráva u susedov o poschodie vyššie. Prostredníctvom zvuku sa teda dozvedáme v akých podmienkach je nútený žiť náš hlavný hrdina a to nám pomáha si o ňom spraviť lepší obraz.

Zvuk v tomto, aj vo všetkých spomínaných príkladoch bol prostriedkom významovo obohacujúcim obrazovú zložku, a uľahčoval komunikáciu špecifických kvalít konkrétnych postáv.

5.1.2. Nepriame ruchy

V predchádzajúcej stati sme opísali priame ruchy, ktoré poskytovali možnosť komunikovať množstvo informácií o konkrétnej postave. Princíp spočíval v tom, že musí existovať nejaké pevné spojenie medzi ruchom a postavou, aby mohol nastať akt komunikácie. Boli to ruchy, ktoré vydávala priamo svojou akciou v diegéze alebo ruchy predmetov a rekvizít, ktorými manipulovala, alebo ktoré vlastnila.

V tejto podkapitole sa ďalej budeme zaoberať ruchmi, na ktoré nemá postava dosah, dejú sa bez jej pričinenia, ale stále môžu plniť významnú dramatickú funkciu. Pri týchto ruchoch nás nebude až tak zaujímať kto, alebo čo ich vydáva a odkiaľ prichádzajú, ale obsah ruchov a aký majú významový presah do diania v obraze.

Človek v reálnom svete vníma ruchy ako prirodzenú súčasť okolitého sveta - príznačný prejav predmetov v pohybe. Ak človeka zaujme nejaký ruch, ktorého zdroj nemá možnosť vidieť, musí existovať možnosť ísť sa pozrieť, alebo sa otočiť a odhaliť tento zdroj

⁹¹ AV ukážka: *The Talented Mr. Ripley* (1999) - priamy ruch

Pri sledovaní filmu je však pohľad diváka upriamený cielene strihovou skladbou a nasmerovaním kamery. Pozornosť diváka sa teda sústreďuje na plátno a nemá možnosť sa otočiť alebo sa ísť pozrieť, čo daný zvuk predstavuje. Preto, ak sledujeme nejakú akciu na plátne a mimo obraz sa ozve nejaký výraznejší alebo zaujímavý zvuk, divák sa ho potencionálne bude snažiť vzťahovať k tomu čo vidí v obraze, bude hľadať významové spojenie medzi týmito zložkami.

Ako príklad uvediem začiatočnú scénu z filmu *Once Upon a Time in the West* (1968)⁹². Tu je správne načasovanie mimoobrazového ruchu využité na vytvorenie komického efektu. Po dlhom čakaní a príchode vlaku sa nám predstaví záhadný hrdina Harmonica (Bronson). Dôjde k rýchlej prestrelke a všetci štyria muži padnú k zemi. Pád posledného z nich je zámerne herecky natiahnutý a synchronne s pádom muža počujeme zaerdžanie koňa stojaceho pár metrov mimo záber. To vytvára relatívne komickú situáciu, pretože naše vedomie si tento zvuk spojí s umierajúcim pištoľníkom, akoby to bolo jeho posledné vydýchnutie. Jednoduchým zosynchronizovaním a spojením s obrazom sme zvuku priradili význam, ktorý sám o sebe neobsahoval.

Prejavuje sa tu tendencia k spájaniu, respektíve synkretické vnímanie obrazových a zvukových štruktúr - teda mimovol'ná väzba auditívneho a vizuálneho podnetu. Synkréza sa však nebude prejavovať len pri tesne synchronných ruchoch (napr. krokoch), ale aj pri dlhších plochách, ktoré na prvý pohľad nemusia mať nič spoločné, z kontextu však môže vyplynúť nejaký nový význam. Stačí, že majú nejakú vnútornú podobnosť, ako napríklad ruch využitý na vytvorenie emočného napätia vo filme *Hořící keř* (2013)⁹³. Do novinového stánku na vlakovej stanici podstrčí pani Palachovej (Pokorná) neznámy muž fotografie nahého upáleného tela jej syna Jána. Po tom čo jej fotografie vypadnú na zem, uvedomí si, na čo sa pozerá, a podlomí sa jej kolená. V pozadí vidíme mamičku s kočíkom, z ktorého počujeme jemný plač dieťaťa. Postupne sledujeme trápenie pani Palachovej snažiacej sa posadiť sa na lavičku, plač dieťaťa sa z jemného postupne mení na srdcervúci, pridáva na hlasitosti, mení sa perspektíva a pociťujeme ho bližšie. Zvuk detského plaču najlepšie vyjadruje pocity, ktoré prežíva pani Palachová, pretože rev dieťaťa je asi pre každú matku ten najneprijemnejší zvuk, ktorý môže počuť. U pani Palachovej aj u diváka môže ľahko evokovať spomienky na jej mŕtveho syna, preto má tento

⁹² AV ukážka: *Once Upon a Time in the West* (1968) - nepriamy ruch

⁹³ AV ukážka: *Hořící Keř* (2013) - nepriamy ruch

diegetický ruch omnoho silnejší emotívny účinok ako keby bola použitá patetická nediegetická hudba.

Z tohto dôvodu treba byť opatrný, pretože divák môže hľadať významy aj tam, kde ich pôvodne tvorca nezamýšľal. Napríklad pri dialógu dvoch postáv so znejúcimi policajnými sirénami, prípadne alarmom auta alebo štekotom psa niekde v diaľke by mohol divák vnímať scénu ako nejakú zlú predzvesť, reprezentáciu emotívneho vypätia postáv apod. Takéto ruchy prostredia by mohli odťahovať pozornosť od dialógu alebo môžu pôsobiť podobne ako hudba - na emotívne zafarbenie scény.

Neprijemný zvuk kašľu vo filme *Amateur* (1994)⁹⁴ je použitý v scéne v kine, kde je hlavná hrdinka Isabelle (Huppert) na rande so slizkým chlapom. Ten sa ju snaží obchytávať a ako vidíme z jej správania, nie je jej to veľmi príjemné. Počas tejto krátkej scény počujeme mimo obraz niekde z kinosály neprestávajúci kašeľ, ktorý pre diváka znie iritujúco a môže vyjadrovať neprijemný pocit a dyskomfort, ktorý prežíva hlavná hrdinka. Takéto nepriame ruchy sa najlepšie uplatnia v akuzmatickej forme - oddelené od ich primárneho zdroja, kedy sa nebudeme sústreďovať na zdroj zvuku ale na významový presah do obrazu. Divákovi môžu umožniť pohľad na vnútorné prežívanie postáv a tvorcovi vyvarovať sa použitiu príliš popisných prostriedkov alebo doslovnej formy zdelenia (napríklad výraznou gestikuláciou a mimikou bežnej v dobe nemého filmu).

Zmena niektorého parametru ruchu prostredia sa môže stať paralelou nejakej duševnej zmeny postavy, jej emočného pohnutia. Napríklad v scéne v reštaurácii z *The Godfather* (1972)⁹⁵ narastajúca hlasitosť zvuku vlaku a jeho škrípajúce brzdy slúžia nielen ako prostriedok na stupňovanie napätia a očakávania či Michael (Al Pacino) vykoná akt pomsty, ale tiež ako metafora zlomového bodu v jeho osobnom príbehu, kedy sa vydáva na cestu nekompromisného a mocou posadnutého mafiána.

Často využívaný zvuk je napríklad zvuk píšťalky čajníka. S rastúcou teplotou vody sa zvyšuje aj frekvencia a hlasitosť pískania. Vo filme *Her* (2013)⁹⁶ Spika Jonzeho tento zvuk počujeme po tom, čo hlavnej postave Theodorovi (Phoenix) oznámi jeho virtuálna priateľka (Johansson) že má zvláštne pocity, ktoré ho prinúti pochybovať o ich vzťahu.

⁹⁴ AV ukážka: *Amateur* (1994) - nepriamy ruch

⁹⁵ AV ukážka: *The Godfather* (1972) - nepriamy ruch

⁹⁶ AV ukážka: *Her* (2013) - nepriamy ruch

5.2. Interné - subjektívne ruchy

Interné ruchy sme si vymedzili ako tie, ktoré vnímame prostredníctvom vedomia konkrétnej postavy, ako by sme boli na jej mieste. Je to špecifický postup, kedy potrebujeme diváka zaangažovať do príbehu, stotožnením sa s určitou filmovou postavou a ponorením sa do jej vnútra. Prof. Bláha o subjektívnom zvuku píše: „Zámerný 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 duševní stav filmové postavy, která pod vlivem dramatické situace vnímá skutečnost jinak, než je obvyklé, slyší zkresleně či nevnímá vůbec (nezřetelné hlasy lidí nad omdlelými). Analogicky k pojmu „subjektivní kamera“ tu můžeme užít výrazu „*subjektivní zvuk*.“⁹⁷

Okrem „subjektívneho nazerania reality“, k subjektívnym výrazovým prvkom môžeme zaradiť tiež myšlienky postavy (predstavy alebo spomienky), snové sekvencie, halucinácie alebo vnútorný monológ. K vytváraniu pocitu vnútorného sveta sa využívajú okrem ruchov tiež hudba alebo hovorené slovo. Pri tomto postupe nejde ani tak o to, ktoré z týchto zvukových kategórií použijeme, ale skôr o to, ako ich prostredníctvom ponoriť diváka do vnútorného sveta postavy. Všeobecne existujú tri spôsoby, ako diváka upozorniť na subjektívnu dejovú vsuvku:

- **Uberaním zvukových prvkov**
- **Pridávaním zvukových prvkov**
- **Kombinácia obidvoch spôsobov**

5.2.1. Uberanie zvukových prvkov

Človek je takmer v každom okamihu obklopený celým komplexom zvukových podnetov. Pri stretnutí s hlukovým priestorom sa naše vnímanie sústreďuje na jednotlivosti postupne, pretože „všetky kognitívne schopnosti, od vnímania cez myslenie až po rečovú komunikáciu a motorické riadenie, sú ohraničené procesnou

⁹⁷ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. s. 30

kapacitou mozgu. Kvôli svojej limitovanej výpočtovej kapacite mozog napríklad nedokáže rovnako efektívne spracovať všetky zmyslové podnety prichádzajúce z prostredia.⁹⁸ Preto musí existovať mechanizmus, ktorý umožňuje spracovať vybranú podmnožinu dôležitých podnetov a tento mechanizmus sa nazýva *pozornosť*.

Človek má tendenciu všímať si to, čo považuje za zaujímavé alebo dôležité, a tak upriamovať svoju pozornosť *selektívne*. Najtypickejším príkladom fungovania selektívnej pozornosti pri vnímaní zvuku je „efekt koktejlového večierku“, teda schopnosť zamerať svoju pozornosť na jedného z viacerých súbežne hovoriacich ľudí. Podobne vieme svoju pozornosť selektívne zamerať na nejaký ruch, alebo hudobný nástroj pri počúvaní hudobnej nahrávky. Vnímanie ostatných zvukov je vtedy potláčané do pozadia.⁹⁹

Pri zvukovom dizajne filmu pracujeme s poznatkami o selektívnej pozornosti a pri vytváraní pocitu, že prežívame to, čo prežíva postava, sa jej subjektívne vnímanie stane filtrom zvukových elementov. Tie akoby nechcela alebo nemohla spracovať kvôli dramaticky vypätej situácii, alebo ich naopak zvýrazníme, za účelom upriamania pozornosti. Divák tak dostáva nadizajnovanú zvukovú stopu s vyselektovanými zvukovými elementmi, ktoré nám majú priblížiť, čo v skutočnosti daná postava prežíva a ako sa cíti.

Extrémny prípad stotožnenia sa s postavou je takmer technické ticho pri silno vypätej situácii v závere hororového filmu *Carrie* (1976)¹⁰⁰. Hlavná hrdinka s telekinetickými schopnosťami je na jej veľké prekvapenie pozvaná na záverečný ples, kde pre ňu spolužiaci prichystali pomstu a vylejú na ňu vedro prasačej krvi. V tomto momente je zvukový kanál takmer úplne vyprázdnený aj keď v skutočnosti naokolo prebieha množstvo dejov (vysmievanie spolužiakov, ich pohyby, tleskanie a dialógy, hudba atď.). Vo zvuku ostane znieť len zvuk padajúcich kvapiek krvi a výzvanie lana na ktorom visí plechové vedro. Obsah zvukovej stopy je značne obmedzený a reflektuje vnímanie hlavnej postavy, ktorá prežíva extrémne vypätú situáciu a len s ťažkosťou sa snaží pochopiť čo sa stalo.

⁹⁸ KOPČO, Norbert., PODOLÍNSKÝ, Marek. *Endogénna pozornosť a priestorový sluch*. 2006

⁹⁹ PLHÁKOVÁ, Alena. Učebnice obecné psychologie. s. 82-85

¹⁰⁰ AV ukážka: *Carrie* (1976) - subjektívny zvuk

Podobný postup nájdeme vo filme *Never Cry Wolf* (1983).¹⁰¹ Po tom, čo expedičného výskumníka Tylera (Martin Smith) vyloží lietadlo v arktickej oblasti bez civilizácie, lietadlo odlieta preč. Vo zvukovej stope počujeme len zvuk jeho motorov. Je to jediný zvuk, na ktorý sa Tyler sústredil a ten postupne s narastajúcou vzdialenosťou mizne až nakoniec ostane úplne ticho, ktoré je ubíjajúce pre diváka aj pre postavu. Všetky zvuky, ktoré máme možnosť počuť po tom, čo sa začne obzerať okolo seba, sú len jeho vlastné kroky v snehu a šuchot oblečenia. Strach, úzkosť a osamelosť, ktorú prežíva by bolo možné v tomto momente krájať. Po tom čo sa hrdina začne obzerať okolo seba by sme teoreticky mohli začať postupne pridávať okolitú atmosféru, vo zvuku však ešte chvíľu zostane ticho, ktoré vystihuje osamelosť hlavnej postavy.

Takéto uberanie zvukových prvkov môže vo filme zastupovať množstvo psychologických stavov, napríklad zhoršený psychický alebo zdravotný stav, zamilovanosť, sústredenosť, strach atď. Vo veľkej miere záleží od príbehu, kontextu a špecifických prostriedkov, ako bude vnímať subjektívne prežívanie postavy divák.

5.2.2. Pridávanie zvukových prvkov

Pri tomto postupe máme k dispozícii množstvo možností. Prvá možnosť pridávania zvukových prvkov s cieľom dosiahnutia subjektívneho vnímania postavy je zvýraznenie zvukového prvku, ktorý sa už nachádza v scéne. Tento postup má tiež simulovať selektívnu pozornosť vnímania, ide však o opak vyššie opisovaného postupu kde sme až na zopár vybraných zvukov potláčali všetky ostatné do pozadia. V tomto prípade zvuky ostávajú vo svojej pôvodnej úrovni a do popredia vystúpi jeden alebo viac výrazných zvukových elementov.

Zvýšené množstvo hluku v reálnom živote môže nepriaznivo vplývať na psychiku človeka, jeho sústredenie, pohodu, pokojný spánok atď. Zvuk môže jednoduchšie ako obraz zahliť naše zmysly a skratovať naše vedomie. Podobne, ak sa nachádzame v psychickej nepohode, sme oveľa citlivejší na všetky okolité zvukové podnety, ktoré nás môžu začať iritovať omnoho rýchlejšie. Preto je vo filme často využívané pridávanie zvukových prvkov na vyjadrenie negatívnej emócie. Tyler

¹⁰¹ AV ukážka: *Never Cry Wolf* (1983) - subjektívny zvuk 01

(Smith) vo filme *Never Cry Wolf* (1983)¹⁰² je vládou poverený sledovať vlkov, pretože vláda verí tomu, že majú na svedomí ubýtok populácie sobov. Počas svojho pobytu v divočine zistí, že jediný živočích, ktorého vlky konzumujú, sú malé myši, ktoré sú všade naokolo v obrovskom množstve. Postupne sa odvážia aj do jeho stanu kde hľadajú nejaký kúsok potravy a začnú ho obťažovať. Vo zvuku je to vyjadrené prehnane štylizovanými ruchmi kde počujeme každý ich pohyb, šuchot, písknutie, až to nakoniec nevydrží a vybehne s krikom zo stanu. V tomto prípade zaplnenie zvukového kanála množstvom zvukových elementov môže znamenať že postava je ohromená, nezvláda situáciu, je toho na ňu veľa.

Tiež to však môže znamenať, že má postava z niečoho radosť ako v *Ostro sledovaných vlakoch* (1966)¹⁰³, kde učeň Miloša (Neckář) v prvý deň svojej práce na železničnej stanici zasadne za stôl a nechá sa unášať krásou remesla. Miloš sedí na stoličke a obzerá sa po miestnosti, kde vidí svojich pracujúcich kolegov a množstvo prístrojov. Jeho radosť z novej práce je vyjadrená úsmevom na tvári a pestrou kolážou zvukov prístrojov, cinkania, cvakania a pípania morzeovky. Tie vytvárajú akúsi symfóniu zvukov, ktorú by sme mohli prirovnať ku konkrétnej hudbe¹⁰⁴.

Ďalšou možnosťou pridávania zvukových prvkov s cieľom dosiahnutia pocitu subjektívneho vnímania postavy je pridávať ruchy, ktoré môže vnímať len jedna konkrétna postava a spolu s ňou aj diváci, pretože korešpondujú s jej fyzickým a psychickým „interiérom“. Ruchy fyzického interiéru postavy zahŕňajú fyziologické zvuky dýchania, tepu srdca, pískanie v ušiach a podobne. Tieto zvuky nazývame podľa Chiona *objektívne-interné zvuky*.¹⁰⁵

Psychologický interiér môže ďalej obsahovať myšlienky postavy, snové sekvencie, halucinácie, vízie a predstavy, prípadne spomienky a retrospektívne udalosti. Tieto Chion nazýva *subjektívne-interné zvuky*. Pridávanie takýchto interných ruchov sa najlepšie uplatní v kombinácii s uberaním ostatných prvkov.

¹⁰² AV ukážka: *Never Cry Wolf* (1983) - subjektívny zvuk 02

¹⁰³ AV ukážka: *Ostro sledované vlaky* (1966) - subjektívny zvuk

¹⁰⁴ Konkrétna hudba je experimentálny typ hudby, ktorý využíva ako stavebný materiál konkrétne zvuky (resp. ruchy a hluky). Väčšinou sú manipulované pomocou magnetického pásu, sekvencera a zvukových efektov a kompozícia nie je obmedzená pravidlami tonality, metra, rytmu, harmónie apod.

¹⁰⁵ CHION, Michel. *Audio-Vision: sound on screen*, s. 76.

5.2.3. Kombinácia obidvoch spôsobov

Kombináciu uberania okolitých diegetických ruchov spolu s pridávaním subjektívnych interných zvukov môžeme nájsť napríklad v *Dallas buyers club* (2013)¹⁰⁶. Táto metóda je veľmi účinná, pre diváka čitateľná a kvôli tomu v hranom filme pravdepodobne najčastejšie používaná. V tomto prípade subjektívny zvuk slúži na vyjadrenie zhoršeného zdravotného stavu. Na to je použité uberanie, resp. orezanie vysokých frekvencií okolitých ruchov premávky, atmosfér a hlasov. K tomu sa pridávajú interné objektívne ruchy - pískanie v ušiach, ťažké dýchanie. Tento postup je inšpirovaný reálnym stavom ľudského vnímania, keď tesne pred upadnutím do bezvedomia človeku zaľahne v ušiach, počuje pískanie a postupne stráca vedomie.

Podobný stav kedy človeku píska v ušiach nastáva aj po hlasnej udalosti, napríklad rockovom koncerte alebo explózii. Dočasné ohlušenie/ohluchnutie je podobne doprevádzané zníženou citlivosťou na okolité zvuky.

V *Apokalypse Now* (1979)¹⁰⁷ máme možnosť prostredníctvom zvuku sledovať halucinácie, respektíve predstavy hlavného hrdinu. Po tom čo sa zobudí v hotelovej izbe a pozrie sa von z okna, vidíme a počujeme premávku, trúbenie, písťalku a hlasy ľudí. Prostredníctvom vnútorného monológu rozpráva o tom že sa chce vrátiť do džungle a po chvíli sa mení zvuk trúbenia na zvuk komárov, hlas ľudí na hlasy vtákov a premávka na zvuk džungle. Dostávame sa tak do jeho predstáv, do jeho vnútorného sveta.

Okrem zvukov, ktoré logicky vieme odôvodniť prítomnosťou v scéne, fyziologickými procesmi tela alebo mentálnymi procesmi (myšlienky, spomienky, halucinácie), na vytvorenie subjektívneho prežívania sa zvyknú používať aj zvuky, ktoré nemajú so scénou nič spoločné. Jedná sa napríklad o podivné basové hučanie, tóny, rôzne šumy, vietor alebo podobné indiferentné plochy. Tieto sa častým opakovaním zakorenili u diváka a ten ich automaticky vníma ako znak subjektívneho sveta postavy. Tieto ruchy nevykresľujú detailné, reálne dianie v scéne, ale postihujú jej dramatický zmysel. Podstatný je ich emotívny náboj, ktorým pôsobia na diváka. Ďalej sa tiež zvykne zvuk manipulovať najrôznejšími spôsobmi, napríklad spomalením, pridaním dlhého dozvuku, reverziou atď.

¹⁰⁶ AV ukážka: *Dallas buyers club* (2013) - subjektívny zvuk

¹⁰⁷ AV ukážka: *Apokalypse Now* (1979) - subjektívny zvuk

5.3. Predstavenie ruchmi alebo ruchové acousmetre

Existujú množstvo klišé fráz o dôležitosti prvého dojmu. Vo filme je kvôli jeho obmedzenému časovému priestoru ich dôležitosť niekoľkonásobne väčšia. Film má len pár hodín na vyrozprávanie príbehu a prvé stretnutie s postavou je veľmi dôležitým momentom pre pochopenie jej úlohy v príbehu a ďalšej charakterizácii.

Podobne ako acousmetre v kapitole o hovorenom slove, aj ruchy môžu existovať samostatne a reprezentovať tak postavu, ktorú sme zatiaľ nemali možnosť spoznať. Takéto „ruchové acousmetre“ môže takisto vyvolávať napätie (prípadne inú emóciu podľa daného žánru) a zvedavosť, keďže divák sa snaží priradiť zvuku jeho zdroj. Tento postup je hojne využívaný v žánroch pracujúcich s anticipáciou, napätím diváka a strachom z nepoznaného ako horor alebo thriller.

Klasickým príkladom je príchod postavy do miestnosti. Počujeme otvorenie vŕzgajúcich dverí a kroky postavy. Ak film použije konvencie hororového žánru, kamera môže zostať na postave s vystrašeným výrazom v tvári. Tým je diváková fantázia podnecovaná k doplneniu informácií, a prebúdzajú pocit väčšej účasti na príbehu. Z psychologického hľadiska je tento postup veľmi účinný pretože si divák sám môže predstavovať ako asi postava, ktorú len počuje, vyzerá. Zo zvuku sa snažíme vyčítať podrobnejšie informácie o charaktere jeho zdroja, smere pohybu a vzdialenosti a zapojiť tieto informácie do významových súvislostí. V *Sherlockovi Holmesovi (2009)*¹⁰⁸ takýmto spôsobom predstavujú obrovského francúza, ktorý meria cez dva metre, a má za úlohu zabrániť Sherlockovi v ďalšom vyšetrení. Počujeme len jeho ťažké, zvukom zveličené kroky, blížiac sa do miestnosti, zatiaľčo pohľad ostáva na tvári Sherlocka (Downey Jr).

Prof. Bláha v tejto súvislosti používa pojem „reč ruchú“, ktorý vyjadruje schopnosť čiste pomocou ruchov vyrozprávať nejaký príbeh. Ak sú ruchy správne vybrané a zoradené, fungujú ako znaky a môžu vytvoriť v mysli diváka obraz nejakej konkrétnej akcie. V tomto prípade je namiesto realistického zvuku dôležitejší obrazný opis akcie pomocou výrazných ľahko čitateľných ruchov a závisí od nich zrozumiteľnosť a dramatická účinnosť diela.

Vo filme *Once Upon a Time in the West (1968)*¹⁰⁹ sa nám takto predstaví jedná z hlavných postáv. Nadchádzame sa v krčme a zrazu počujeme zvonku zvuky

¹⁰⁸ AV ukážka: Sherlock Holmes (2009) - ruchové acousmetre

¹⁰⁹ AV ukážka: Once Upon a Time in the West(1968) - ruchové acousmetre

prestrelky, krokov, erdžajúcich koňov a padajúcich tiel. Celá táto sekvencia sa odohráva približne 20 sekúnd, počas ktorých sledujeme len zaujaté tváre návštevníkov a pohľad na dvere, z ktorých by mal každú chvíľu niekto vybehnúť. Predstaví sa nám Chayene (Robards), postava s neurčitými úmyslami, ktorej sa počas filmu ešte pár krát podarí uniknúť z podobných situácií - keď je v zajatí.

Vo filme *Barton Fink* (1991)¹¹⁰ je hlavnej postave odporúčané vyhľadať pomoc skúsenejšieho autora pri písaní scenára, na ktorého narazí náhodou na toalete. Počas toho ako si umýva ruky, počuje niekoho zvracať z neďalekej kabínky. Tento zvuk označuje vstup novej postavy do príbehu a ešte predtým ako vyjde z kabínky a predstaví sa nám, poskytne o jeho zdroji informáciu, že ma nejaký problém. Krátko na to je nám odhalené že je to slávny spisovateľ Bill Mayhew (Mahoney) a jeho problém je alkoholizmus. Jeho správanie po opustení kabínky je uhladené a aj keď si odpije z malej fľaše ktorú nosí so sebou, ťažko by sme bez tohto zvuku z kabínky verili tomu, že je to alkoholik. Jeho alkoholizmus slúži vo filme ako motív, a vždy je prezentovaný mimo obraz len prostredníctvom zvuku. Druhýkrát je to, keď ho príde Barton navštíviť k nemu domov. Dvere otvorí jeho partnerka a niekde vo vnútri bytu počujeme zvuky Mayhewa, jeho rev a rozbíjanie predmetov. Podľa poskytnutého zvuku máme veľmi jasnú predstavu v akom stave sa asi spisovateľ nachádza. Tento istý princíp sa zopakuje počas telefonátu, ktorý namiesto Mayhewa opäť zodvihne jeho partnerka, počas dialógu počujeme podobné zvuky opitého človeka niekde v pozadí.

Ďalší z takýchto zapamätateľných vstupov do príbehu prostredníctvom zvuku nájdeme počas schôdze mesta ohľadom vyčíňajúceho žraloka vo filme *Jaws* (1975)¹¹¹. Počas toho ako sa účastníci schôdze prekrikujú a nevedia sa dohodnúť, začujeme veľmi nepríjemný zvuk škrabania nechtov o tabuľu. Postavy sa okamžite prestanú prekrikovať, reagujú na tento zvuk a hľadajú jeho zdroj. Obraz nám po chvíľu predstaví Quinta (Bartholomew) - lovca žralokov, ktorý sa podujme na ulovenie veľkej beštie. Zvuk nechtov je výborný prostriedok na získanie pozornosti a spolu s obrázkom žraloka na tabuli nám odhaľuje, ako dôležito sa cíti Quint. Od začiatku okolo neho vládne tajomná atmosféra, je samotár a ako sa neskôr dozvedáme, má vážne dôvody na celoživotné prenasledovanie a lov žralokov.

¹¹⁰ Av ukážky: Barton Fink (1991) - ruchové acousmetre 01 a 02

¹¹¹ AV ukážka: Jaws (1975) - ruchové acousmetre

Paradoxne, ako ruchové acousmetre môže rovnako efektívne fungovať aj absencia ruchov. Takýto postup nájdeme tiež vo filme *Once Upon a Time in the West* (1968)¹¹². Ide o druhú scénu filmu po príchode syna s otcom z lovu bažantov. Dcéra už na nich čaká s obedom, ktorý si idú vychutnať za stolom umiestneným pred domom. Počas prípravy stolovania v určitom momente prestanú cvrčky, ktoré tvoria okolitú atmosféru, vydávať zvuk. Divák aj postavy v obraze spozornejú, akoby to bol nejaký výstražný systém. Čakáme čo sa stane, kto vybehne z kríkov. Po chvíli sa zvuk cvrčkov vráti naspäť a my na chvíľu zabudneme na nebezpečenstvo. Keď sa však táto absencia zopakuje ešte raz, vieme už takmer isto povedať, že sa blíži nejaké nebezpečenstvo. Následne počujeme výstrely z revolveru a traja členovia rodiny padnú mŕtvi k zemi. V obraze sa nám odhalí chladnokrvný zabijak a to, že útočí z úkrytu a od chrbta nám prezrádza niečo o jeho charaktere. Jeho prítomnosť v priestore je teda akýmsi narušením pokoja, kontinuity, ktorá sa prejaví zvukovou zmenou. Svojou akuzmatickou povahou sa tento zvuk stáva účinným prostriedkom pri predstavovaní nových udalostí a postáv. Fakt, že túto zmenu majú možnosť registrovať aj postavy vo filme, tiež prispieva k jeho účinku.

5.4. Ruchový leitmotív

Ruchový leitmotív je ekvivalent hudobného a platia preň podobné pravidlá, rozdiel je v stavebnom materiáli. Pri ňom znova pracujeme s akustickou pamäťou diváka a ruch použitý na vytvorenie asociácie, by mal byť výrazný a ľahko zapamätateľný. Po vytvorení psychologickvej väzby môže znova fungovať oddelene bez obrazu.

V hororovom filme *Halloween* (1978)¹¹³ nahrádza ruchový leitmotív skutočný objekt znakom - poukazuje na postavu, ktorá nie je viditeľná v zábere, ale je prítomná v scéne. V úvode filmu sledujeme pohyb mladého Michaela Myersa po dome prostredníctvom subjektívneho pohľadu. Po tom čo si nasadí na tvár masku, počujeme výrazné dýchanie, ktoré sa už po prvom použití stáva leitmotívom. Michael následne zavraždí svoju sestru mäsiarskym nožom a je zavretý na psychiatrickej

¹¹² AV ukážka: *Once Upon a Time in the West* (1968) - ruchové acousmetre

¹¹³ AV ukážka: *Halloween* (1978) - ruchový leitmotív 01, 02 a 03

liečebni. Neskôr vo filme, keď sa mu podarí utiecť, je jeho prítomnosť v scéne označovaná týmto ruchovým leitmotívom - pretože väčšinou ho nemáme možnosť vidieť vôbec (ukrýva sa alebo je tma) alebo ho vidím len od chrbta. Napätie je vytvárané pomocou anticipácie ruchom, čo je v horore veľmi často využívaný prostriedok. Pre diváka je často očakávanie toho, čo sa stane hrôzostrašnejšie ako to, čo so sa momentálne odohráva v zábere. Pomocou ruchového leitmotívu dýchania oznamujeme divákovi, že vrah je niekde nablízku, ale on netuší kde. Vie len, že sa každú chvíľu objaví. Na konci keď si myslíme že vrah je mŕtvy, je toto dýchanie použité v spojení so sériou záberov na rôzne domy na ulici a keď sa vrátíme na miesto, kde malo ležať jeho mŕtve telo, už sa tam nenachádza. Koniec filmu teda povýšil tento leitmotív na akýsi symbol nezničiteľnosti vraha, necháva značný priestor na interpretáciu a možnosť pre ďalšie pokračovania filmu.

Pískanie jednej z hlavných postáv vo filme *Ostro sledované vlaky* (1966)¹¹⁴ vždy po sexuálnom akte vytvára u diváka asociáciu. Na konci filmu máme možnosť vidieť postavu, ktorá si píska neurčitú melódiu (nie je dôležitá konkrétna melódia ale samotný akt pískania), keď sa však otočí, zistíme že to nie je postava, ktorá pískala počas celého filmu ale hlavný hrdina Miloš (Neckář), ktorý sa počas celého filmu snaží vyriešiť problém so svojou mužnosťou. Potvrdí sa teda očakávanie a scéna vyznie vtipne.

¹¹⁴ AV ukážka: *Ostro sledované vlaky* (1966) - ruchový leitmotív 01 a 02

6. Záver

Opisom rozmanitých postupov v tejto práci sme mali možnosť vidieť, že zvuk má ďaleko od toho aby mohol byť považovaný za redundantný alebo menejcenný nástroj filmového rozprávania. Je len ťažko predstaviteľné, aby obraz samotný generoval toľko významov ako v spojení s vyššie opísanými postupmi, napriek tomu je úloha filmového zvuku filmovými tvorcami často podceňovaná. Zvuková zložka by mala v ideálnom prípade fungovať symbioticky so zložkou obrazovou, a maximalizovať tak účinnosť umeleckého zdelenia. Na to by sme mali poznať potenciál, ktorý poskytujú jednotlivé zložky. Mali by sme si byť vedomí, akú funkciu môže zvuk vo filme plniť a byť oboznámení s výrazovými prostriedkami a postupmi, ktorými je možné prehovárať k divákovi. Len tak budeme schopní vybrať tu správnu možnosť z obrovského množstva alternatív.

Zámerom tejto práce bolo zhrnúť rozmanité možnosti zvuku, odhaliť nové možnosti alebo pomôcť čitateľovi sformulovať niektoré už známe postupy pri definovaní postáv zvukom. Je dôležité si uvedomiť, že zvukovú dramaturgiu diela nie je možné vytvárať podľa nejakého súboru pravidiel. Každé dielo je jedinečné, a konkrétny postup, ktorý fungoval výborne v jednom diele, by si len ťažko hľadal miesto v inom. Uvedomujem si, že táto práca sa nemusí zdať z pohľadu skúsenejšieho čitateľa vyčerpávajúca. Všetky moje úvahy, pozorovania a zhrnutia obsiahnuté v tejto práci sú výsledkom doterajšieho štúdia, praktických skúseností s tvorbou a mojím subjektívnym chápaním problematiky stvárnenia zvukovej zložky v spojení s filmovými postavami. Existuje celá rada postupov, ktoré nebolo možné obsiahnuť, pretože zvuk a obraz poskytujú takmer neobmedzené množstvo možných kombinácií. Preto dúfam, že táto práca posluží aspoň ako základný rámec, z ktorého možno ďalej vychádzať a stane sa inšpiráciou pri hľadaní nových originálnych postupov, alebo pomôže čitateľovi pristúpiť aspoň o krok bližšie k výberu toho správneho riešenia.

Základná predstava o využití zvuku pri definovaní postáv bola vo väčšine opisovaných postupov obsiahnutá už v prvotnej etape práce - pri tvorbe scenára. Preto je dôležité, aby si možnosti využitia zvuku uvedomovali aj scenárista s režisérom a ďalšie tvorivé profesie. Vhodne zvolený postup by mal byť už súčasťou scenára, alebo by mal byť scenár konzultovaný v dostatočnom predstihu so zvukovým dizajnérom. Jedine tak môže vzniknúť hodnotné dielo, ktoré je schopné

organickým prepojením všetkých zložiek a vysokou technickou i umeleckou kvalitou dokonale vyjadriť zámer tvorcov filmu.

Zoznam použitých prameňov a literatúry

- ALTMAN, Rick. *Sound Theory, Sound Practice* (AFI Film Readers). USA : Psychology Press, 1992. ISBN 0415904579
- APICELLA C.L., FEINBERG D.R. *Voice pitch predicts reproductive success in male hunter-gatherers* [online] 22.12.2007 [vid. 2014-07-20]. URL: <<http://rsbl.royalsocietypublishing.org/content/3/6/682.full>>
- ATKINSONOVÁ, Rita. L., ATKINSON, Richard. C., *Psychologie*. Praha: Portál, 2003. ISBN 80-7178-640-3
- BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálneho diela*. Praha: Akademie múzických umění, 2004. 145 s. ISBN 80-7331-010-4.
- BORDWELL, D., THOMPSON, K. *Film history: an Introduction*. New York: McGraw-Hill Higher Education, 2009, 780 s. ISBN 0073386138
- BROPHY, Philip. *Cinesonics: The World of Sound in Film*. Sydney: AFTRS Publishing, 1999. ISBN 187635108X
- COLLINS, Karen. *Auditory Perspective: Putting The Audience In The Scene* [online] 21.8.2013 [vid. 2014-07-29]. URL: <<http://designingsound.org/2013/08/auditory-perspective-putting-the-audience-in-the-scene-2/>>
- CHION, Michel. *Audio-Vision: sound on screen*, USA : Columbia university press, 1994. ISBN 0-231-07898-6
- CHION, Michel. *The voice in cinema*. USA : Columbia university press, 1999. ISBN 978-0-231-10823-2
- DEVLIN, William. *The Philosophy of David Lynch (The Philosophy of Popular Culture)*. USA: University Press of Kentucky, 2011. ISBN 0813133963
- FRANĚK, Marek. *Hudební psychologie*. Praha: Karolinum, 2005. ISBN 80-246-0965-7.
- GREČNÁR, Ján. *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. 1. vyd. Ústav hudobnej vedy slovenskej akadémie vied, 2005. 85 s. ISBN 80-89135-04-8
- GORBMAN, Claudia. "Quarterly Review of Film Studies", *Teaching the Soundtrack*. 1976, roč. 1, č. 4, s. 446-452.

KLINCKOVÁ, Jana. *Neverbálna komunikácia alebo komunikujeme nielen slovami*, SR: Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2011. ISBN: 978-80-557-0168-4

KOPČO, Norbert., PODOLÍNSKÝ, Marek. *Endogénna pozornosť a priestorový sluch*. Košice : FEI. 2006

KŘIVOHLAVÝ, Jaro. *Jak si navzájem lépe porozumíme*. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1988. ISBN 25-095-88.

LEXMANN, Juraj. *Hudobná dramaturgia filmovej a televíznej tvorby*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy slovenskej akadémie vied, 2005. ISBN 80-89135-01-3

LEXMANN, Juraj. *Teória filmovej hudby*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy slovenskej akadémie vied, 2006. ISBN 80-89135-06-4

PALMER, Christopher. *The Composer in Hollywood*. London: Marion Boyars, 1990. ISBN 0714529508

PHILLIPS, Gene. *Some Like It Wilder: The Life and Controversial Films of Billy Wilder*. USA: University Press of Kentucky, 2010. ISBN 0813173671

PITRÁK, Pavel. *Vliv zvuku na vnímání obrazové složky audiovizuálního díla*, Praha: AMU

PIAGET, Jean. *Psychologie inteligence*. 1. vyd. Praha : Státní pedagogické nakladatelství, 1966.

PLHÁKOVÁ, Alena. *Učebnice obecné psychologie*. 1. vyd. Praha: Academia, 2004.

PURCELL, John. *Dialogue Editing for Motion Pictures: A Guide to the Invisible Art*. USA : Focal Press, 2007. ISBN 0240809181

RIEGER, Eva. "Wagner's Influence on Gender Roles in Early Hollywood", *Wagner & Cinema*, USA: Indiana University Press, 2010. ISBN 0253221633

SCHAEFFER, Pierre. *Traité des objets musicaux. Essai interdisciplines*, Paris : Le Seuil, 1966. ISBN 2020026082

SINGER, Leigh. *The Bane Issue and 10 more movie mumbler* [online] 21.12.2011 [vid. 2014-07-27]. URL: <<http://www.ign.com/articles/2011/12/21/the-bane-issue-and-10-more-movie-mumbler>>

SONNENSCHNEIN, David. *Sound Design: The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. USA : Michael Wiese Productions, 2001. ISBN 0941188264

KEIJERS, Loes., BOGT, Tom. "Early Adolescent Music Preferences and Minor Delinquency", *Pediatrics* [online] 6.1.2013 [vid. 2014-07-24]. URL: <<http://pediatrics.aappublications.org/content/early/2013/01/02/peds.2012-0708>>

RUSSEL, Michael. "The Kuleshov Effect and the Death of the Auteurism", *Forum*. 2005. č. 1. USA: The University of Edinburgh. URL: <<http://www.forumjournal.org/site/issue/01/michael-russell>>

Bernardi, Luciano. Music and the Heart, *Circulation*. 2007. URL: <<http://circ.ahajournals.org/content/116/24/F139.full.pdf>>

Zoznam analyzovaných filmov

12 opíc [Twelve Monkeys] [film]. Réžia Terry GILLIAM. USA, 1995.

300 [300] [film]. Réžia Zack SNYDER. USA, 2006.

Apokalypsa [Apocalypse Now] [film]. Réžia Francis Ford COPPOLA. USA, 1979.

Barton Fink [Barton Fink] [film]. Réžia Joel a Ethan COEN. USA, 1991.

Batman začíná [Batman Begins] [film]. Réžia Christopher NOLAN. USA / Veľká Británia, 2005.

Big lebowski [Big lebowski] [film]. Réžia Joel COEN. USA, 1998.

Carrie [Carrie] [film]. Réžia Brian DE PALMA. USA, 1976.

Čarodejník z krajiny Oz [The Wizard of Oz] [film]. Réžia Victor FLEMING. USA, 1939.

Čel'uste [Jaws] [film]. Réžia Steven SPIELBERG. USA, 1975.

Duna [Dune] [film]. Réžia David LYNCH. USA, 1984.

Exorcista [The Exorcist] [film]. Réžia William FRIEDKIN. USA, 1973.

Expendables: Postradatelní [The Expendables] [film]. Réžia Sylvester STALLONE. USA, 2010.

Grandhotel Budapešť [The Grand Budapest Hotel] [film]. Réžia Wes ANDERSON. USA, 2014.

Halloween: Predvečer Sviatku Všetkých svätých [Halloween] [film]. Réžia John CARPENTER. USA, 1978.

Hej, kamoš, kto tu varí? [Waiting...] [film]. Réžia Rob McCKITRICK. USA, 2005.

Horiaci ker [Hořící keř] [film]. Réžia Agnieszka HOLLAND. Česko / Poľsko, 2013.

Kačacia polievka [Duck Soup] [film]. Réžia Leo MCCAREY. USA, 1933

Klub poslednej nádeje [Dallas Buyers Club] [film]. Réžia Jean-Marc VALLÉE. USA, 2013.

Kráľova reč [The King's Speech] [film]. Réžia Tom HOOPER. USA, 2010.

Krstný otec [The Godfather] [film]. Réžia Francis Ford COPPOLA. USA, 1972.

Mlčanie jahniat [The Silence of the Lambs] [film]. Réžia Jonathan DEMME. USA, 1991.

M - Vrah medzi nami [M - Eine Stadt sucht einen Mörder]. Réžia Fritz LANG. Nemecko, 1931

Muž ktorý vedel príliš mnoho [The Man Who Knew Too Much]. Réžia Alfred HITCHCOCK. USA, 1956.

Neviditeľný Muž [The Invisible Man] [film]. Réžia James WHALE. USA, 1933.

Nymfomanka, časť 1. [Nymph()maniac: Volume 1] [film]. Réžia Lars VON TRIER. Dánsko / Nemecko / Francúzsko / Belgicko / Veľká Británia, 2013.

Občan Kane [Citizen Kane] [film]. Réžia Orson WELLES. USA, 1941.

Ona [Her] [film]. Réžia Spike Jonze. USA, 2013.

Olovená Vesta [Full Metal Jacket] [film]. Réžia Stanley KUBRICK. USA / Veľká Británia, 1987.

Osvietenie [The Shining] [film]. Réžia Stanley KUBRICK. Veľká Británia / USA, 1980.

Pán Hulot na prázdninách (Mr. Hulot's Holiday) [Les Vacances de Monsieur Hulot] [film]. Réžia Jacques Tati, Francúzsko, 1953.

Pán prsteňov: Spoločenstvo Prsteňa [The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring] [film]. Réžia Peter JACKSON. USA / Nový Zéland, 2001.

Pán prsteňov: Dve veže [The Lord of the Rings: The Two Towers] [film]. Réžia Peter JACKSON. USA / Nový Zéland, 2002.

Plač pre vlka [Never Cry Wolf] [film]. Réžia Carroll BALLARD. USA, 1983.

Playtime [Playtime] [film]. Réžia Jacques TATI. Francúzsko / Taliansko, 1967.

Podivný prípad Benjamina Buttona [The Curious Case of Benjamin Button] [film]. Réžia David FINCHER. USA, 1987.

Piráti z Karibiku [Pirates of the Caribbean] [film]. USA, 2003-2001.

Prameň Panny (The Virgin Spring) [Jungfrukällan] [film]. Réžia Ingmar BERGMAN. Švédsko, 1960.

Prelet nad kukučím hniezdom [One Flew Over the Cuckoo's Nest] [film]. Réžia Miloš FORMAN. USA, 1975.

Psycho [Psycho] [film]. Réžia Alfred HITCHCOCK. USA, 1960.

Rodinná záležitosť [A Family Thing] [film]. Réžia Richard PEARCE. USA, 1996.

Rozhovor [The Conversation] [film]. Réžia Francis Ford COPPOLA. USA, 1974.

Sherlock Holmes [Sherlock Holmes] [film]. Réžia Guy RITCHIE. USA, 2009.

Šiesty zmysel [The Sixth Sense] [film]. Réžia M. Night SHYAMALAN. USA, 1999.

Talentovaný pán Ripley [The Talented Mr. Ripley] [film]. Réžia Anthony MINGHELLA. USA, 1999.

Táto krajina nie je pre starých [No Country for Old Men] [film]. Réžia Ethan COEN, Joel COEN. USA, 2007.

Telefónna búdka [Phone Booth] [film]. Réžia Joel SCHUMACHER. USA, 2002.

Texaský masaker motorovou pilou [Texas Chainsaw Massacre] [film]. Réžia Tobe HOOPER. USA, 1974.

Temný rytier [The Dark Knight] [film]. Réžia Christopher Nolan. USA / Veľká Británia, 2008.

Temný rytier povstal [The Dark Knight Rises] [film]. Réžia Christopher Nolan. USA / Veľká Británia, 2012.

Twin Peaks [Twin Peaks: Fire Walk with Me] [film]. Réžia David LYNCH. USA / Francúzsko, 1992.

Veľké ticho (The Great Silence) [Il grande silenzio] [film]. Réžia Sergio CORBUCCI. Taliansko/Francúzsko, 1968.

Vtedy na západe [Once Upon a Time in the West] [film]. Réžia Sergio LEONE. Taliansko / USA, 1968.

Závet doktora Mabuse [Das Testament des Dr. Mabuse] [film]. Réžia Fritz LNAG. Nemecko, 1933.

Zvyčajne podozriví [The Usual Suspects] [film]. Réžia Bryan SINGER. USA/ Nemecko, 1995.

Prehľad audiovizuálnych ukážok na priloženom nosiči

300 - fyziologické aspekty

A Family Thing (1996) - chyby v reči a plynulosť

Amateur (1994) - nepriamy ruch

Apocalypse Now (1979) - subjektívny zvuk

Barton Fink (1991) - ruchové acousmetre 01

Barton Fink (1991) - ruchové acousmetre 02

Barton Fink (1991) - ruchové acousmetre 03

Barton Fink (1991) - rýchlosť reči

Batman Begins (2005) - ukrytie identity

Batman Dark Knight Rises (2012) - acousmetre

Big Lebowski (1991) - informatívna funkcia hudby 01

Big Lebowski (1991) - informatívna funkcia hudby 02

Big Lebowski (1991) - informatívna funkcia hudby 03

Big Lebowski (1991) - informatívna funkcia hudby 05

Big Lebowski (1991) - informatívna funkcia hudby 06

Carrie (1976) - leitmotív 01

Carrie (1976) - leitmotív 02

Carrie (1976) - subjektívny zvuk

Citizen Kane (1941) - nepriame ruchy 01

Citizen Kane (1941) - perspektíva

Dune (1984) - zmena fyziologických aspektov

Expendables - Postradatelní (2010) - priamy ruch

Full metal jacket (1987) - dynamika reči

Halloween - Predvečer Sviatku Všetkých svätých (1978) - ruchový leitmotív 01

Halloween - Predvečer Sviatku Všetkých svätých (1978) - ruchový leitmotív 02

Halloween - Predvečer Sviatku Všetkých svätých (1978) - ruchový leitmotív 03

Harpo Marx - Duck Soup (1933) - objem reči

Her (2013) - emotívna funkcia

Horici Ker (2013) - nepriamy ruch

Jaws (1975) - ruchové acousmetre

Dallas Buyers Club (2013) - subjektívny zvuk

Les vacances de Monsieur Hulot (Mr. Hulot's Holiday) (1953) - priamy ruch

M (Vrah medzi nami) (1931) - leitmotív

Never Cry Wolf (1983) - subjektívny zvuk 01

Nymphomaniac_Volume 1 (2013) - perspektíva

Once Upon a Time in the West (1968) - leitmotív 01

Once Upon a Time in the West (1968) - leitmotív 02

Once Upon a Time in the West (1968) - nepriamy ruch 01

Once Upon a Time in the West (1968) - ruchové acousmetre 01

Once Upon a Time in the West (1968) - ruchové acousmetre 02

One Flew Over the Cuckoo's Nest (1975) - chyby v reči

Ostro sledované vlaky (1966) - ruchový leitmotív 01

Ostro sledované vlaky (1966) - ruchový leitmotív 02

Ostro sledované vlaky (1966) - subjektívny zvuk

Phone Booth (2002) - acousmetre

Pirates Of The Caribbean (2003) - objem reči

Playtime - priamy ruch 02

Playtime - priamy ruch

Psycho (1960) - acousmetre

Psycho (1960) - časová rovina hudby

Raising Arizona (1987) - priamy ruch 01

Raising Arizona (1987) - priamy ruch 02

Sherlock Holmes - subjektívny zvuk
Sherlock Holmes (2009)- ruchové acousmetre
The Curious Case of Benjamin Button (2008) - rýchlosť reči
The Exorcist (1973) - zmena fyziologických aspektov hlasu
The Godfather (1972) - nepriamy ruch
The Grand Budapest Hotel (2014) - disonancia
The Grand Budapest Hotel (2014) - priamy ruch
The King's Speech (2010) - chyby v reči a plynulosť
The Lord of the Rings - The Fellowship of the Rings (2001) - zmena fyziologických aspektov
01
The Lord of the Rings - The Fellowship of the Rings (2001) - zmena fyziologických aspektov
02
The Lord of the Rings - The Two Towers (2002) - alter ego
The Man Who Knew Too Much (1956) - leitmotív
The Shining (1980) - alter ego
The Shining (1980) - aspekty perspektívy
The Silence of the Lambs - intonácia
The Talented Mr Ripley (1999) - priamy ruch
The Testament of Dr. Mabuse (1933) - acousmetre
The Usual Suspects (1995) - správnosť výslovnosti
The Virgin Spring (1960) - leitmotív
The Wizard of OZ (1939) - de-akuzmatizovanie
Twelve Monkeys (1995) - leitmotív 01
Twelve Monkeys (1995) - leitmotív 02
Twin Peaks (1992) - dynamika reči

Ukážky sú pre študijné účely dostupné na: <http://bit.ly/2cjuQ0V>