

**Akademie múzických umění v Praze**

**Filmová a televizní fakulta**

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Zvuková tvorba

## **DIPLOMOVÁ PRÁCE**

**Zvuková estetika ve tvorbě P. T. Andersona**

**BcA. Kryštof Blabla**

Vedoucí práce: prof. Mgr. Jakub Kudláč, Ph.D.

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, srpen 2023

**The Academy of Performing Arts in Prague  
Film and TV School**

Film, Television and Photographic Arts and New Media  
Sound Design

**MASTER'S THESIS**

**Sound Aesthetics in the Work of P. T. Anderson**

**BcA. Kryštof Blabla**

Thesis supervisor: prof. Mgr. Jakub Kudláč, Ph.D.

Academic title: MgA.

Prague, August 2023


## Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem

Zvuková estetika ve tvorbě P. T. Andersona

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne 25. 8. 2023

  
.....

BcA. Kryštof Blabla, podpis

## **Poděkování**

Děkuji Jakubu Kudláčovi za způsob, kterým ve mně kontinuálně v průběhu mého studia podněcoval přístup k tvorbě jak akademické, tak profesní a osobní. Jeho pedagogická i osobní incentiva je pro mě jedním ze zásadních důvodů, které mi umožnily dojít až do bodu dokončení této práce.

Děkuji jmenovitě i dalším pedagogům FAMU, jejichž pedagogická činnost mě, nejen z hlediska této práce, inspirovala, Janu Bernardovi, Marku Hartovi, Martinu Čihákovi a Ivu Trajkovovi.

Děkuji všem, kteří mě podporovali v mých akademických snahách i osobních strastech v průběhu mého studia, zejména pak svým přátelům. Jmenovitě děkuji Šimonu Herrmannovi za šestnáct společně prožitých studijních let a Kristýně Kočové za podporu nejen lingvistickou, ale převážně podporu morální a osobní. Děkuji své rodině, Danielovi, Alex a Benjaminovi.

## **Abstrakt**

Cílem této práce bylo vystihnout specifický výraz, kterým se Paul Thomas Anderson skrze přístup ke zvukové stopě v součinnosti s dalšími složkami vyprávění vyjadřuje. Pro výzkum zvukové stopy v Andersonových filmech jsem zvolil metodu vypracování třech případových studií zkoumajících jeho práci se zvukem napříč žánrovým spektrem i historickým autorským vývojem. Z těchto případových studií vzešly styčné body Andersonova filmového vyjádření skrze zvuk, i jeho odlišnosti závislé na povaze světa, který Anderson v daných snímcích buduje. Specifika Andersonova přístupu ke zvukové stopě jsem pojal v kontextu vyprávěných příběhů a dalších výrazových prostředků filmové řeči s cílem zachytit narativní, estetickou či emocionální podstatu, kterou se v součinnosti snaží ve snímcích vyjádřit. Závěrem je vykreslení Paula Thomase Andersona jako autora, který se nejen způsobem práce se zvukovou stopou ukotvuje v doméně současných tvůrců filmového proudu amerického Indiewoodu.

## **Abstract**

The aim of this work was to capture a specific expression through which Paul Thomas Anderson conveys himself using the approach to the sound track in conjunction with other narrative elements. For the investigation of the sound track in Anderson's films, I chose a method involving the development of three case studies examining his work with sound across a spectrum of genres and historical authorial evolution. These case studies yielded common points of Anderson's cinematic expression through sound, as well as its variations dependent on the nature of the world that Anderson constructs in these films. I interpreted the specifics of Anderson's approach to the sound track within the context of the narrated stories and other expressive means of his film language, with the aim of capturing the narrative, aesthetic, or emotional essence that he strives to express in those particular films. In conclusion, a depiction of Paul Thomas Anderson emerges as an author who, through his approach to the sound track, solidifies his position within the realm of contemporary authors of American Indiewood cinema movement.

# Obsah

Úvod .....	1
1 Kontextualizace Paula Thomase Andersona v americké kinematografii.....	2
1.1 Historický kontext – Americká nezávislá kinematografie a Indiewood.....	3
1.2 Aspekt nezávislého filmu v Andersonově tvorbě .....	4
1.3 Andersonovo sepětí s Indiewoodem.....	6
1.4 Hudební spolupráce.....	7
2 Vykreslení Andersonovy zvukové estetiky skrze výzkum jeho díla .....	8
2.1 <i>There Will Be Blood</i> – kontrast surovosti a citlivosti .....	8
2.1.1 Daniel Plainview jako střed audiovizuální narace .....	8
2.1.2 Dramaturgická analýza filmové sekvence – křest Daniela Plainviewa .....	9
2.1.3 Centrifugace zvukových bází .....	11
2.1.4 Klamný pohyb zvuku.....	13
2.1.5 Drsný realismus a práce s kontaktním zvukem .....	16
2.1.6 Reverberace a diegetický zvukový prostor .....	17
2.1.7 Kontrast hudební citlivosti .....	18
2.1.8 Tektonika narativních bloků .....	20
2.1.9 Závěr výzkumu – zvuková analýza <i>There Will Be Blood</i> .....	22
2.2 <i>Inherent Vice</i> – humor a tajemno psychedelického neo-noiru .....	23
2.2.1 Simplifikovaná zvuková diegeze jako prostředek transparentnosti audiovizuální narace .....	24
2.2.2 Tajemný a psychedelický prvek komponované filmové hudby .....	26
2.2.3 Archivní hudba jako svědek psychedelického časoprostoru.....	28
2.2.4 Element kvazi-objektivní vypravěčky – (ne)spolehlivost narativní subjektivity....	32
2.2.5 <i>Off-screen</i> a <i>on-the-air</i> zvuk – prostředek psychedelie, komedie a tajemna .....	34
2.2.6 Lidský hlas jako nositel komického .....	36
2.2.7 Závěr výzkumu – zvuková analýza <i>Inherent Vice</i> .....	37
2.3 <i>Licorice Pizza</i> – sonus populi, zvuk lidu.....	38
2.3.1 Zvuk lidu – lidský hlas a diegetický zvuk jako tvůrčí elementy lidského příběhu .....	39
2.3.2 Jemnost a estetická kvalita krásy komponované filmové hudby.....	44

2.3.3	Archivní hudba – Andersonův Americký sen .....	45
2.3.4	Zvukové atmosféry – prostupnost hranic diegetických prostředí .....	48
2.3.5	Speciální zvukové efekty – prostředek rozšíření zvukové diegeze.....	51
2.3.6	Závěr výzkumu – zvuková analýza <i>Licorice Pizza</i> .....	52
	Závěr .....	53
	Seznam použitých zdrojů .....	55

# Úvod

Motivace pro volbu tématu této práce pramení z mé zvědavosti prozkoumat, jak se Paul Thomas Anderson coby tvůrce se širokým žánrovým rozpětím a oscilací na pomezí artového a populárního filmového výrazu v oblasti zvukové stopy vyjadřuje. Tato relativní specifita z Andersona činí subjekt, který je relevantní pro výzkum současného stavu zvukové tvorby v narativní kinematografii, která vychází z umělecké kvality, ale je široce divácky přístupná. Cílem této práce je prozkoumat Andersonovy tvůrčí postupy v oblasti zvukové dramaturgie a celkové estetiky zvukové stopy filmu a popsat jejich vztah k zobrazované tematice. V první části práce je Anderson nejprve uveden do kontextu současné americké kinematografie. Druhá část práce obsahuje případové studie zpracovávající zvukovou analýzu třech Andersonových filmů napříč jeho žánrovým rozpětím i historickým autorským vývojem. Výsledky případových studií jsou indukovány do závěrečné části, která popisuje styčné body Andersonova přístupu v práci se zvukovou stopou a její odlišnosti závislé na tematice a výrazové povaze jednotlivých snímků. Práce se v mnoha bodech odkazuje na konkrétní situace ve třech analyzovaných snímcích, a tudíž od čtenáře předpokládá jejich znalost.



# 1 Kontextualizace Paula Thomase Andersona v americké kinematografii

Paul Thomas Anderson (\*1970) je významným tvůrcem z domény současné americké kinematografie, který se velice obratně pohybuje na hranici artového a populárního amerického filmu, nezávislých produkcí a velkého studiového systému Hollywoodu. Anderson je autorem neotřelého, postmoderního výrazu narativního filmu, silných scénářů, jemného obrazu, důmyslné stříhové skladby a precizního režijního vedení specifických hereckých typů a osobností. Navzdory své výrazové jedinečnosti je také ale autorem divácky dostupným a využívajícím prostředků populární tvorby, což mu zajistilo popularitu nejen v kontextu americké kinematografie, ale i celosvětové divácké obce, nebo přinejmenším té euro-americké.

Tato silná současná tvůrčí osobnost, která se širšímu publiku začala zjevovat v pozdních devadesátých letech minulého století, vyvěrá ze samotného geografického středu americké kinematografie, sousedství Studio City nacházejícího se v losangeleském údolí San Fernando.<sup>1</sup> V tomto prostředí Anderson už v raném dětském věku započal své první kinematografické pokusy,<sup>2</sup> na které se pokusil navázat i v rámci studií. V tradičním akademickém světě filmové výchovy, konkrétně ve filmovém programu New York University, vydržel ale pouze pár dní,<sup>3</sup> po kterých se rozhodl ze školy odejít a namísto filmového vzdělání natočit dvacetiminutový film, který bude „jeho vysokou školou“.<sup>4</sup> Vyhnul se tak akademické cestě do filmového průmyslu, stejně jako mnoho jeho vrstevníků, z nichž zmíním například Quentina Tarantina,<sup>5</sup> s nímž je Anderson často spojován<sup>6</sup> a s jehož přístupem k tvorbě se v určitých výrazových rysech shoduje, jak bude z hlediska zvuku naznačeno v pozdější části této kapitoly.

K možnosti režie celovečerních filmu se P. T. Anderson tvrdě vypracovanou individualistickou cestou probojoval až po zaujetí producentů na talentovém programu Sundance v roce 1993,<sup>7</sup> po kterém produkci jeho celovečerního debutu *Hard Eight*<sup>8</sup> (česky přeloženo jako *Gambler*) podpořila menší produkční společnost Rysler Entertainment. S *Hard Eight* byl v roce 1996

---

<sup>1</sup> (Encyclopedia.com, 2023)

<sup>2</sup> (Hirschberg, *The Master Director: Paul Thomas Anderson*, 2013)

<sup>3</sup> (Ebert, 1997)

<sup>4</sup> Tamtéž

<sup>5</sup> (Webb, 2019)

<sup>6</sup> (Hirschberg, *His Way*, 1999)

<sup>7</sup> (Richardson, 2008)

<sup>8</sup> (Anderson, *Hard Eight*, 1996)

přijít na festival v Cannes,<sup>9</sup> kde prohloubil divácké povědomí o své osobě. Po tomto svém ukotvení na scéně debutantů navázal dalším celovečerním snímkem, *Boogie Nights*<sup>10</sup> (česky přeloženo jako *Hříšné noci*), který už získal značnou popularitu mezi Andersonovým domácím publikem i mezi publikem světovým – v USA vydělal 26 milionů a ve světě 16 milionů dolarů, čímž v tržbách trojnásobně překonal své produkční náklady.<sup>11</sup>

Od té doby Anderson působí jako etablovaný tvůrce, který překračuje žánrové hranice a konvence. Na jedné straně navazuje na komediálnější polohu *Boogie Nights* prostřednictvím snímků jako *Punch-Drunk Love*<sup>12</sup>, *Inherent Vice*<sup>13</sup> nebo *Licorice Pizza*<sup>14</sup>, na straně druhé vykresluje těžká dramata komplikovaných, často až démonických postav, jako jsou *Magnolia*<sup>15</sup>, *There Will Be Blood*<sup>16</sup> nebo *The Master*<sup>17</sup>. Obě tyto filmové polohy do značné míry spojuje Andersonův akcent na silné elementy hlavních postav, které zpravidla sdružuje jistý pocit vykořenění ze společenské struktury, kterou jsou obklopeny. Precizní práce s jejich psychologií a kontextualizací ve společenství lidí, ve kterém se postavy nacházejí, jsou hlavním zdrojem narativní dynamiky, se kterou Anderson ve své filmové tvorbě pracuje.

## 1.1 Historický kontext – Americká nezávislá kinematografie a Indiewood

Andersonův původ coby mimosystémového tvůrce ho propojuje s tvůrčími postavami Americké nezávislé kinematografie, nespojité filmové domény, která se objevuje už od dvacátých let 20. století primárně jako distribuční alternativa hlavního hollywoodského studiového systému.<sup>18</sup> Od šedesátých let 20. století se v kontextu sílícího fenoménu autorského filmu v Evropě začíná projevovat i výraznější tendence amerických *auteurů*, např. Denise Hoppera, Jonase Mekase, Roberta Altmana nebo Johna Cassavetese, kteří chtějí své snímky volně distribuovat mimo hlavní hollywoodský systém.<sup>19</sup> Od konce sedmdesátých let 20. století pak Americká nezávislá kinematografie přerůstá ve výraznější pojem a sdružuje autory, kteří tvoří mimo hlavní hollywoodský studiový systém, a dostává se jim zároveň značně populárního diváckého přijetí.<sup>20</sup> S příchodem kabelové televize

---

<sup>9</sup> (McKenna, 1997)

<sup>10</sup> (Anderson, *Boogie Nights*, 1997)

<sup>11</sup> (Box Office Mojo, 2012)

<sup>12</sup> (Anderson, *Punch-Drunk Love*, 2002)

<sup>13</sup> (Anderson, *Inherent Vice*, 2014)

<sup>14</sup> (Anderson, *Licorice Pizza*, 2021)

<sup>15</sup> (Anderson, *Magnolia*, 1999)

<sup>16</sup> (Anderson, *There Will Be Blood*, 2007)

<sup>17</sup> (Anderson, *The Master*, 2012)

<sup>18</sup> (King, Molloy, & Tzioumakis, 2013, stránky 16-18)

<sup>19</sup> (Tzioumakis, 2006, stránky 172-174)

<sup>20</sup> (King, Molloy, & Tzioumakis, 2013, str. 31)

a videokazet v osmdesátých letech pak Americká nezávislá kinematografie začíná být funkčním distribučním systémem, který poskytuje alternativu k hollywoodskému střednímu proudu.<sup>21</sup> V devadesátých letech 20. století se začíná v nezávislém filmu objevovat tvůrčí vlna tzv. „Indiewoodu“,<sup>22</sup> který spojuje prvky nezávislého a hollywoodského filmu.<sup>23</sup> Právě v tomto období Amerického nezávislého filmu z domény Indiewoodu vedle tvůrců jako jsou Steven Soderbergh, Gus Van Sant nebo Quentin Tarantino začíná vystupovat i postava Paula Thomase Andersona.

## 1.2 Aspekt nezávislého filmu v Andersonově tvorbě

Nezávislý film je podle filmového kritika Emanuela Levyho možné definovat takto: „[...] nezávislý film je neotřelý, nízkonákladový film s neučesaným stylem a nekonvenčním obsahovým jádrem, které vyjadřují tvůrčovu osobní vizi.“<sup>24</sup> Anderson se od počátků své tvorby v tomto pojetí nezávislého filmu více či méně zrcadlí ve všech bodech. Obsahově se Anderson věnuje postavám, které nejsou konvenčními členy společnosti, ze společenského systému se vymykají a nejsou do něj přijímány. Ať už jde o přímo misantropického těžaře ropy Daniela Plainviewa (Daniel Day-Lewis) v *There Will Be Blood* nebo válečného veterána Freddieho Quella (Joaquin Phoenix) v *The Master*, který se naopak svou roli ve společnosti snaží těžce najít a ve výsledku je pohlcen sektou, která mu v tomto problému nabízí jedinou možnou alternativu, Andersonovy postavy nejsou jakkoliv typičtí protagonisté hollywoodského filmu, do kterých by se divák jednoduše vcítil. Z hlediska formy Anderson volí k vyprávění prostředky, které se často vymezují hollywoodskému stylu filmového vyprávění, ať jde o až psychedelickou, postmoderní narativní strukturu *Inherent Vice*, nebo neutuchající pohyb kamery v bezmála celé délce opusu *There Will Be Blood*.

Rysy Andersona coby nezávislého tvůrce vystupují i skrze jeho práci s filmovým žánrem. V tomto ohledu navazuje na Roberta Altmana, kterého často zmiňuje jako svého mentora, přítele, a přímý tvůrčí vliv.<sup>25</sup> Robert Altman je někdy popisován jako autor „anti-žánrový“,<sup>26</sup> přestože do mnoha žánrových domén ve své tvorbě zasahoval, ať například skrze westernové prostředí *McCabe & Mrs. Miller*<sup>27</sup> nebo třeba silný muzikálový prvek satirické komedie

---

<sup>21</sup> (King, Molloy, & Tzioumakis, 2013, stránky 31-33)

<sup>22</sup> Tamtéž, (stránky 36-39)

<sup>23</sup> „Often called ‘indiewood’, this new configuration was characterised by an increasing convergence between practices associated with independent filmmaking and Hollywood cinema,“ Tamtéž, (str. 29)

<sup>24</sup> V angl. originále: „[...] an indie is a fresh, low-budget movie with a gritty style and offbeat subject matter that express the filmmaker’s personal vision“ (Levy, 1999, str. 2)

<sup>25</sup> (Lopez, 2014)

<sup>26</sup> (Hillstrom, 1997, stránky 12-17)

<sup>27</sup> (Altman, McCabe & Mrs. Miller, 1971)

*Nashville*<sup>28</sup>. Anderson z domény žánru čerpá například (neo-)noirový element snímku *Inherent Vice* – příběh soukromého detektiva, který je v principu *cherchez la femme* uvrhnut do spletité sítě detektivní záhady v barvitém prostředí chandlerovského Los Angeles. Přímo jeden z Chandlerových příběhů s obdobnými žánrovými principy zpracovává i Altman ve filmu *The Long Goodbye*<sup>29</sup>. Oba snímky jsou kromě elementu postavy osamocenému detektiva propojeny skrze výrazné prostředí Los Angeles sedmdesátých let 20. století, které noirový element umocňuje.

Osamělé, vykořeněné hlavní postavy pojí Andersona i s dalším výrazným Altmanovým současníkem z prostředí Americké nezávislé kinematografie, Johnem Cassavetesem.<sup>30</sup> Stejně jako Anderson, i Cassavetes prorazil se svým celovečerním debutem vyprodukovaným a distribuovaným z vlastních finančních prostředků, a to se snímkem *Shadows*<sup>31</sup>. Cassavetes ve své tvorbě zakořenil archetyp tohoto osamělého hlavního hrdiny, se kterým často pracuje i Anderson. Důležitým autorským posunem v ohledu hlavní postavy je i vyobrazení komplexních ženských postav, v Cassavetesově pojetí například ve snímku *A Woman Under the Influence*<sup>32</sup> a v pojetí Andersona například v postavě Lindy Partridge (Julianne Moore) z filmu *Magnolia*. U Cassavetese můžeme sledovat i práci s tímto typem hrdinů ve zmiňovaném principu filmového žánru, opět v noirovém pojetí, konkrétně v jeho snímku *The Killing of A Chinese Bookie*<sup>33</sup>.

Dalším žánrovým přesahem Andersona je element *coming-of-age* filmu v jeho zatím posledním snímku, *Licorice Pizza*. *Coming-of-age* filmy, neboli filmy o dospívání, se mezi tvůrci těší oblibě napříč desetiletími Americké nezávislé kinematografie, ať už jde o uvolněnější, vesměs komediální snímky z prostředí amerických středních škol jako například *The Breakfast Club*<sup>34</sup> (česky přeloženo jako *Snídaňový klub*), jejichž lehká atmosféra je posouvá blíže doméně populárních filmů, nebo dramatičtější, komplexnější tituly jako například *My Own Private Idaho*<sup>35</sup> (česky přeloženo jako *Mé soukromé Idaho*) Guse Van Santa s přesahy do LGBT tematiky a hlubokým rozměrem dysfunkčních rodinných vztahů. Jejich podstatou je zachycení příběhu dospívání, který u Andersonova *Licorice Pizza* sledujeme skrz postavy Garyho Valentina (Cooper Hofmann) a Alany Kane (Alana Haim) v hávu romantické dramedie.

---

<sup>28</sup> (Altman, *Nashville*, 1975)

<sup>29</sup> (Altman, *The Long Goodbye*, 1973)

<sup>30</sup> Více o přínosu Johna Cassavetese pro Americkou nezávislou kinematografii, viz. (Tzioumakis, 2006, stránky 174-177)

<sup>31</sup> (Cassavetes, *Shadows*, 1959)

<sup>32</sup> (Cassavetes, *A Woman Under the Influence*, 1974)

<sup>33</sup> (Cassavetes, *The Killing of A Chinese Bookie*, 1976)

<sup>34</sup> (Hughes, 1985)

<sup>35</sup> (Van Sant, 1991)

### 1.3 Andersonovo sepětí s Indiewoodem

V průběhu své tvorby Anderson využívá i klasičtějších narativních postupů a populárnějšího filmového výrazu hollywoodské kinematografie. Přesto si ale zachovává určité výrazové prostředky, které ho drží v blízkosti Amerického nezávislého filmu, a ve výsledku tak zapadá mezi tvůrce Indiewoodu, tj. spojení nezávislého filmu a Hollywoodu.

Ve svém posledním titulu *Licorice Pizza* Anderson vypráví vcelku jednoduše stavěný romantický příběh, který byl produkován hollywoodským studiovým gigantem Metro-Goldwyn-Mayer. V artovém pohledu vycházejícím z nezávislé filmové domény Anderson pracuje opět s postavami, které se svou specifičností do určité míry vymykají společenskému standardu. S konvenční společností se ale v průběhu příběhu protagonisté do určité míry sžívají. Propojení s divákem populárního filmu Anderson dosahuje například skrze hojně užívání populární archivní hudby v její nediegetické poloze vůči obrazu. Tento vyprávěcí postup je mezi autory Indiewoodu oblíbený například u Quentina Tarantina, který užíváním archivní hudby vytvořil okolo svých filmů samostatný kulturní fenomén.<sup>36</sup>

V doméně Indiewoodu se Anderson skrze filmový výraz propojuje ještě například se Stevenem Soderberghem. Oba autoři v podobném principu využívají skladebných stříhových sekvencí, které kombinací hudby s dynamickou kamerou a rychlým obrazovým stříhem vytvářejí až videoklipovou estetiku. U Soderbergha tento tvůrčí postup můžeme sledovat například v trilogii *Ocean's*<sup>37</sup>.

S dalšími tvůrci Indiewoodu, jako třeba s Wesem Andersonem nebo Spikem Jonzem, se podle James McDowella<sup>38</sup> pojí Anderson skrze určitý element tzv. „quirkiness“, což by v českém jazyce bylo možné vyjádřit jako jakousi kombinaci prazvláštní svéráznosti a výstřednosti. Tuto charakteristiku můžeme připsat řadě Andersonových postav z obou jeho filmových poloh, jak komediální, tak dramatické, ať už se jedná například o neurotického Barryho Egana (Adam Sandler) v *Punch-Drunk Love* jako zástupce ze snímků komediálních, nebo bývalou hvězdu dětských kvízů Donnieho Smitha (William H. Macy) v dramatické poloze ve snímku *Magnolia*.

---

<sup>36</sup> (Whatley, 2021), (Bedard, 2020)

<sup>37</sup> (Soderbergh, *Ocean's Eleven*, 2001), (Soderbergh, *Ocean's Twelve*, 2004), (Soderbergh, *Ocean's Thirteen*, 2007)

<sup>38</sup> (King, Molloy, & Tzioumakis, 2013, str. 62)

## 1.4 Hudební spolupráce

Významný akcent ve své tvorbě Anderson klade na doménu filmové hudby. V oblasti hudby archivní spolupracuje stabilně s hudební supervizorkou Lindou Cohen, která se podílí na dramaturgii archivní hudby napříč celou Andersonovou tvorbou a pomáhá mu tvořit soundtracky s obdobně silným kulturním kódováním, jako v případě zmiňovaného Tarantina.

Z hlediska komponované filmové hudby se Anderson spojuje převážně se skladateli, kteří vychází z domény populární hudby. U svých raných filmů Anderson spolupracoval například s partnerskou dvojicí písničkářů Aimee Mann (ve snímku *Magnolia*) a Michaelem Pennem (ve snímku *Boogie Nights*) nebo se skladatelem Jonem Brionem (*Hard Eight*, *Magnolia*, *Punch-Drunk Love*). Od snímku *There Will Be Blood* Anderson navázal tvůrčí spolupráci s Jonnym Greenwoodem, původem kytaristou z britské skupiny Radiohead. Prostřednictvím Greenwooda se komponovaná hudba v Andersonových snímcích posouvá od populárních skladeb blíže do domény vážné hudby a orchestrálních instrumentací, ale stále si zachovává určitý populární element.

## 2 Vykreslení Andersonovy zvukové estetiky skrze výzkum jeho díla

V nadcházející části této práce budu na případových studiích třech Andersonových filmů znázorňovat jeho přístup k tvorbě zvukové stopy, a prozkoumávat tak, jak skrze zvuk Anderson posiluje své tvůrčí volby, filmový výraz a estetiku daných snímků. Výběr filmů vychází z jejich rozličné formální povahy a zobrazované tematiky s cílem vykreslit Andersonovu práci se zvukem v co největší šíři, napříč jeho žánrovým rozpětím a historií jeho tvůrčího vývoje.

### 2.1 *There Will Be Blood* – kontrast surovosti a citlivosti

V přibližné polovině časové osy dosavadní filmové tvorby P. T. Andersona zaujímá místo jeden z jeho dramatictějších filmů, *There Will Be Blood* (v českém distribučním překladu *Až na krev*), snímek vydaný do mezinárodní distribuce roku 2007. Tento dramatický opus přesahující dvě a půl hodiny je založený na románu Uptona Sinclaire *Oil!*<sup>39</sup> (česky překládaný jako *Petrolej*).<sup>40</sup> Silná literárnost scénáře vycházejícího z románové předlohy se ve snímku zrcadlí především v už zmiňovaném a pro Andersona symptomatickém akcentu na psychologii a komplexitu hlavních postav příběhu – extrémně silná postava hlavního (anti)hrdiny, těžaře ropy Daniela Plainviewa, a jeho úhlavního nepřítele, pastora Eliho Sundaye.

Snímek *There Will Be Blood* zachycuje v chronologickém vyprávění neustálé proplétání dvou principů, dvou estetických kvalit, které se zrcadlí v obsahové i formální stránce tohoto díla, principů surovosti a citlivosti. Cílem této kapitoly bude jejich kontrast a vnitřní dynamiku nastínit pomocí toho, jak s nimi Anderson pracuje v rozličných aspektech tvorby zvukové stopy; vytváří jejich neustálý pohyb, který jako šroubovice obtéká chronologii filmového vyprávění.

#### 2.1.1 Daniel Plainview jako střed audiovizuální narace

*There Will Be Blood* sleduje Daniela Plainviewa v časovém rozpětí od roku 1898, kdy se s jeho postavou seznamujeme jako s hledačem stříbra, do roku 1927, kdy ho opouštíme jako sešlého, zbohatlého a samotářského blázna v jeho paláci. Plainviewova pouť k šílenství je

---

<sup>39</sup> (Sinclair, 2008)

<sup>40</sup> (British Film Institute, 2012)

spředená z honby za nekonečným bohatstvím – jak sám Plainview říká, prostředkem k dosažení toho, opustit všechny lidi a veskrze vše lidské.

*„I have a competition in me. I want no one else to succeed. I hate most people. There are times when I look at people and I see nothing worth liking. I want to earn enough money that I can get away from everyone.“*

– Daniel Plainview

V důsledku tak příběh pro hlavní postavu končí „šťastným“ koncem; stejně tak se i, co se strukturalizace vyprávění týče, odvíjí. Narativní oblouk má poměrně jasné body Aristotelovské struktury, navíc velice transparentně obohacené o prolog, ve kterém Plainviewa poprvé vidíme jakožto hledače stříbra. Plainviewův úhlavní nepřítel, Eli Sunday, do příběhu vstupuje také v zásadě v momentě základní dramatické situace, tj. v momentě zjištění, že se v osadě Little Boston dost možná nachází nedozírné množství ropy. I když zastoupena postavou svého bratra, postava Eliho je zpřítomněna jistou vyprávěcí hříčkou, formálním trikem – skrze ztvárnění stejným hercem (Paul Dano).

Takto strukturovaný příběh se pak odvíjí ve formě chronologického vyprávění až do svého konce. Přímocíarost příběhu Anderson zaobaluje do hutné atmosféry, kterou buduje skrze specifický výraz filmové řeči. Vyzdvihuje v ní převažující element příběhu, hlavní postavu Daniela Plainveiwa, která je přítomná bezmála ve všech vyobrazených filmových situacích, drtivou většinou i jakožto jejich hlavní činitel. Centralizace filmového vyprávění na observaci hlavní postavy je v tomto kontextu podtržená jak strhující hereckou prací představitele Plainviewa, Daniela Day-Lewise, tak prací kamery zaměřující se na záběrování z velké části polodetailních a detailních záběrů Plainviewa, i stříhové skladby upoutávající velkou část pozornosti na hlavní postavu. Plainviewova prezence je povšechně masivní a její tíha je cíleně vyzdvihnuta i v práci se zvukovou stopou.

## 2.1.2 Dramaturgická analýza filmové sekvence – křest Daniela Plainviewa

Příkladem audiovizuální monumentality postavy Daniela Plainviewa je situace, ve které je Plainview donucen pro své další obchodní účely přijmout skrze postavu pastora Eliho křest, a být tak začleněn do místní církve. Jedná se o scénu, která přichází v momentě, kdy je Plainview přistižen u vraždy, a křest je pro něj jedinou možností, jak se vyhnout postihu za svůj čin, a navíc nabýt možnosti odkupu lukrativních pozemků pro svou další těžařskou činnost – je to tedy moment, kdy mu jde v zásadě o všechno. Anderson váhu této situace notně nastiňuje a je v jejím zpracování naprosto nekompromisní, a to i v práci s principy zvukové dramaturgie a estetiky, které ve snímku nastavil.



Situace začíná už předsazeným monologem pastora Eliho na konci předcházející scény. Společně s teovitým sekundováním zbytku kongregace vystaví Eli skrze tuto promluvu náboženský podklad, který je od začátku scény Plainviewovi hrubě proti srsti. Promluva, která vytěžuje dynamiku pastorovy práce s lidským hlasem, který je doplňován hlasitým, výrazným přízvukováním kongregace, končí na pastorovu velmi tichou dialogickou notu; postupně Eliho hlas splývá se subjektivním filmovým tichem, které je protkáváno pouze občasným vrznutím modlitební lavice.

Plainview, který si v každé situaci bere hlavní slovo, ať už doslova či obrazně, je vyzván nepřímo Eliem k reakci, ovšem nyní zarytě mlčí, a filmové ticho tak ještě prohlubuje. Až po druhém pastorově vyzvání tuto citlivost momentu výrazně probourá surovostí svého hlasu, který je doprovázen i adekvátně výraznou reakcí kongregace. Obě hlavní postavy se zapředou do dialogické interakce a postupují situací, ve které jeden na druhého svou hlasovou prací reagují. Pozvolný pohyb postav v obraze, který doprovází dialog, je komplementován pouze občasnými záchvěvy skupin brunclíků a dalšího povrzávání dřevěných lavic a podlahy.

Pastor Eli postupně graduje svou část promluvy, ve které žádá, aby po něm Plainview věty opakoval. Střetávají se tak oba jejich lidské hlasy, z nichž se každý snaží jít dynamicky proti tomu druhému, až do momentu, kdy Eli požádá, aby Plainview všem přítomným potvrdil, že v předchozí části vyprávění opustil svého syna. V tento moment opět na pár vteřin propukne hluboké filmové ticho a divákova pozornost padá na ztichlý, vnitřní boj Plainviewovy osobnosti. V tu chvíli Plainview naprosto neočekávaně rozburácí diegetickou rovinu zvuku<sup>41</sup> silným křikem následujícím pastorův pokyn, ve kterém se k opuštění syna přizná. Společně oba opět dialog vygradují do hřmotného dynamického vrcholu, ve kterém pastor začne Plainviewa fackovat, „vymítat z něj ďábla“. V tomto momentě propukne i burácející hlas kongregace, která proces vymítání pomáhá kulminovat až do jeho vrcholu, ve kterém se Plainview zřekne hříchu a je pokřtěn.

Po přehoupenutí této narativní špičky celou nastavenou dynamiku vyprávění rozbije prostá náboženská skladba hraná na harmonium, která začne v diegetické<sup>42</sup> *off-screen*<sup>43</sup> poloze znít modlitebnou, doprovázena čímsi zpěvem. Hlas kongregace se s momentem křtu upokojí a přelije do souhlasného povzbuzování a přijímání Plainviewa jako její součásti. V nastaveném zvukovém halasu sborů a diegetické hudby ještě vidíme Plainviewa v celkovém záběru, jak se přitáčí k Eliovi a něco mu nesrozumitelně říká. Tento výrazový prostředek, který jde najednou proti principu dominance hlasů obou postav v předchozí části scény, ještě přidává na výrazu

---

<sup>41</sup> *(Non)diegetic realm, (Non)diegetic universe*, viz. (Chion, 1994, stránky 81, 173)

<sup>42</sup> *(Non)diegetic sound*, viz. Tamtéž, (stránky 73, 109)

<sup>43</sup> *Off-screen sound*, viz. Tamtéž, (stránky 71-73)

dosavadních zobrazených momentů a nechává je doznít v rozmělněném situačním chaosu, který v kostele pohybem postav a prolínáním sborů, harmonia a zpěvu vzniká. (Obr. 1)

Halas se uklidňuje opět až ve chvíli, kdy ho velmi výrazně zklidní pastor. Ten transformuje celou situaci do náboženského kázání, na které kongregace reaguje ve stejném duchu jako na začátku scény, čímž se scéna cyklicky zvukově uzavírá.



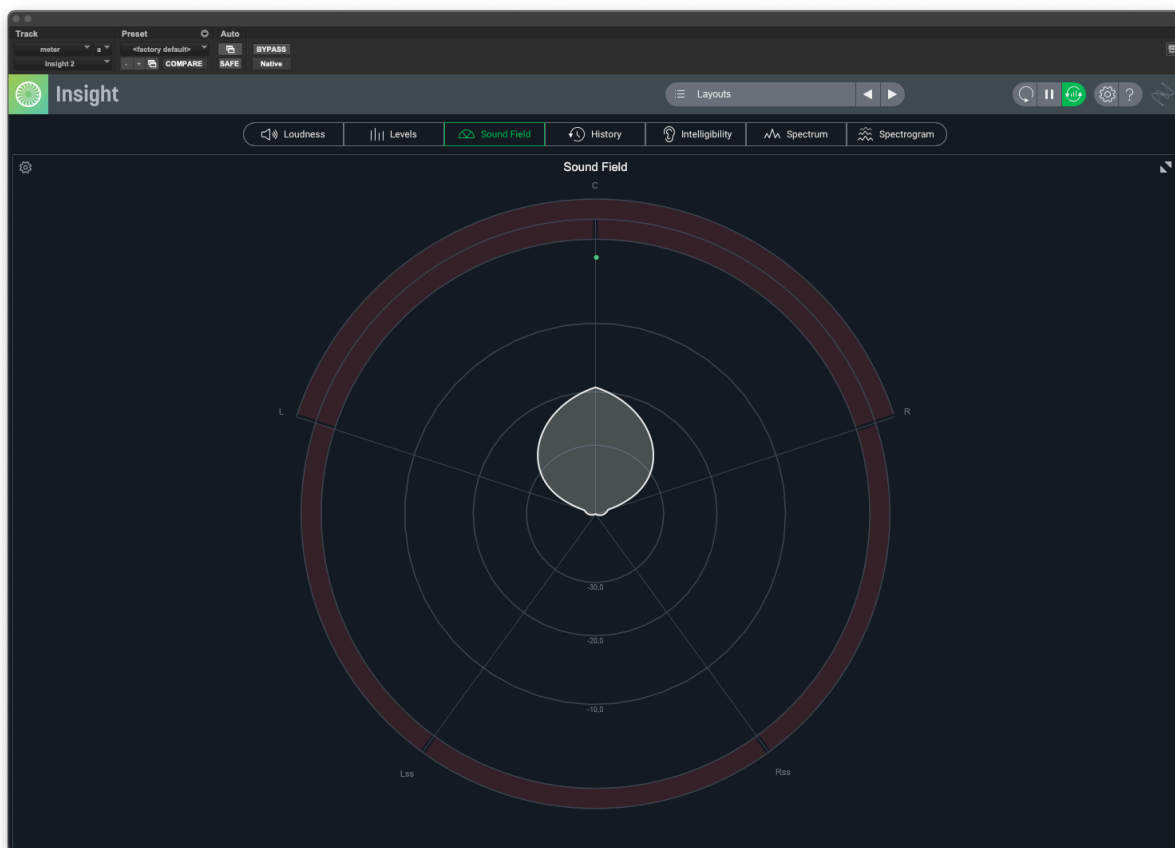
Obrázek 1: Daniel Plainview je přijat náboženskou kongregací

Vyobrazená filmová sekvence je neskutečně audiovizuálně dynamická, každý temporytmický vztah jednotlivých zvukových a obrazových elementů je precizně zasazený ve stříhové skladbě a zvýrazňuje extrémní dynamické vrcholy dialogu a hloubky relativního filmového ticha.

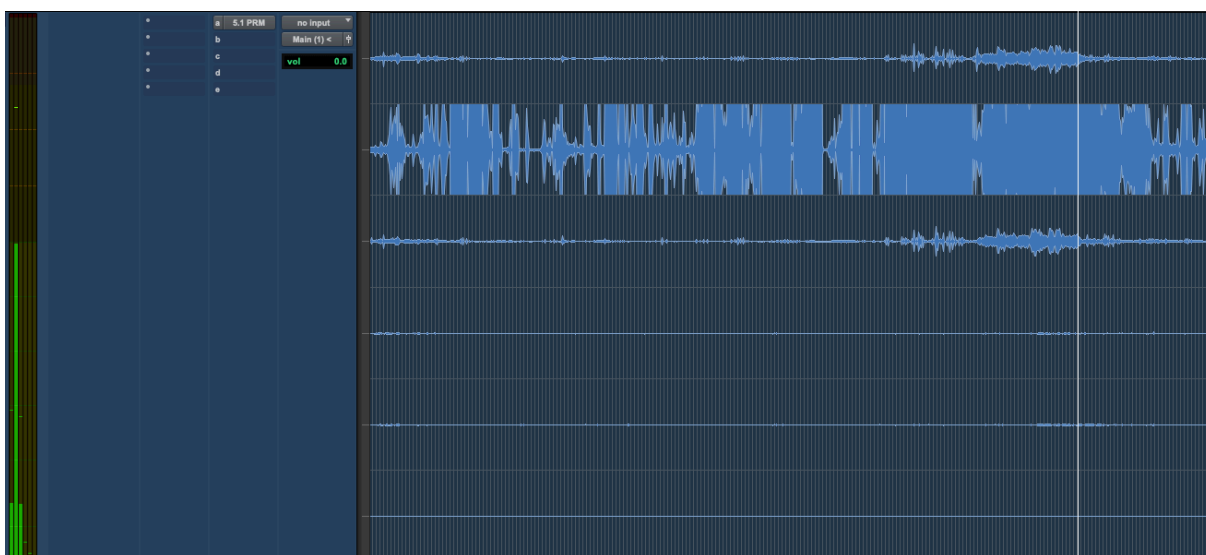
### 2.1.3 Centrifikace zvukových bází

Zaměření na element hlavních postav je v Andersonově *There Will Be Blood* výrazné nejen volbou a temporytmem užitých zvukových elementů, ale i jejich mixáží, a to především principem jejich panorámování, respektive jeho potlačení, a v důsledku o to více vystupujícího centr-kanálu. Vrátime-li se k analyzované filmové situaci křtu Daniela Plainviewa, je tato mixážní tendence naprosto zřejmá. Doplňující snímek analýzy spektrální bilance (Obr. 2) a grafického znázornění zvukové vlny (Obr. 3) vyobrazují práci ve vícekanálovém 5.1 prostoru v této scéně. Jak je patrné, i v situaci, kdy je diegetický prostor silně obklopující, a mohl by tak být zpracován v hutně surroundové podobě, Anderson volí naprosto jasnou fokusaci na střední zvukový kanál, který výrazně dominuje nad odchylkou zvuku v přední i předozadní zvukové

bázi. Subjektivně tak divák zůstává pozorností v plátně, v jeho středu, který ho magnetizuje a noří ještě hlouběji do vypjaté filmové situace.



Obrázek 2: Graf spektrální bilance v momentě přijetí Daniela Plainviera do náboženské kongregace



Obrázek 3: Grafické znázornění zvukové vlny v momentě přijetí Daniela Plainviera do náboženské kongregace. V krajních kanálech přední a zadní zvukové báze je přítomný převážně pouze dozvuk harmonia hrajícího náboženskou píseň

Daniel Plainview je v této scéně, stejně tak jako v drtivé většině ostatních situací filmu, převládajícím audiovizuálním středobodem vyprávění, který přitahuje divákovo vnímání směrem ke středu plátna. Monumentalita této postavy je zvukově zpřítomněna logicky přes pro ni nejtěsnější výrazový prostředek, její hlas, se kterým pracuje její představitel Daniel Day-Lewis v obrovsky širokém dynamickém i výrazovém rozpětí. Day-Lewis navíc verbální polohu hlasu doplňuje o pestrou paletu paralingvistických hlasových prostředků, různých typů mručení, pomlaskávání a hlasových úšklebků, kterými prohlubuje zvukový aspekt svého herectví. Tematiku pečlivého řešení těchto hereckých hlasových projevů ve filmu *There Will Be Blood* nastiňuje ve svém rozhovoru pro videokanál SoundWorks Collection i hlavní mixer snímku, Michael Semanick ze studia Skywalker Sound:

*„Paul Thomas Anderson má skutečně vynikající uši pro poslech svých herců a všech nuancí jejich hlasů, takže je velmi důsledný ve smyslu „neodebírejte nic, co by mohlo ubrat na výkonu, který herec podává.“<sup>44</sup>*

Hlasová práce Day-Lewise utváří až hmatatelný, velice živočišný, surový zvukový útvar, který je obtékán bezmála všemi ostatními zvukovými elementy vyobrazené diegeze. V tomto principu Anderson pracuje i s výraznou částí zvukových atmosfér a *off-screen* zvukových elementů. Ve scénách z kostela v Little Bostonu je například drtivá většina sborů přítomná převážně v centr-kanálu, navzdory obklopení diváka v diegetickém prostoru. Nejvýrazněji se tento princip projevuje v pasáži filmu, ve které do příběhu vstupuje postava falešného Plainviewova bratra. Tato linka, ve které sledujeme oba muže ve scénách z Plainviewova příbytku a jeho okolí, je protkána kradmým, podprahovým pocitem nervozity. Po bližším poslechu je zřejmé, co tento pocit navozuje – konstantní zvuk těžařského ramene ropného vrtu, který podtrhává celou zhruba dvanáctiminutovou sekvenci dne a večera, které spolu „bratři“ stráví, až do situace, kdy Plainviewův syn H. W. příbytek zapálí. Tento element zvukové atmosféry je přítomný převážně v tlumených basových frekvencích celou dobu této sekvence, téměř v úplném středu přední zvukové báze, byť občas s nepatrnou odchylkou na tu či onu stranu osy záběrování.

#### 2.1.4 Klamný pohyb zvuku

Výrazně centřifikovaná práce s panoramováním diegetického zvuku se projevuje specifickým způsobem v situacích, které by velice jednoduše šlo vyřešit panoramováním určitého zvukového elementu, ale Anderson v nich volí i tak řešení, kdy daný zvukový element nechává

---

<sup>44</sup> V angl. originále: „Paul Thomas Anderson has really great ears to listening to his actors and all the subtleties of their voices, so he’s very particular about, you know: ,don’t take stuff away that’s gonna take anything away from the performance he has.“ (Coleman, 2009)

znít čistě z centr-kanálu. V propojení s vizuálním vjemem dynamického zdroje zvuku, který mění svou pozici v diegetickém prostoru, působí nepanoramovaný zvuk i přesto tak, jako by měnil ve zvukové bázi svou pozici.

Tento psychologický fenomén je určitou variací audiovizuálního perceptivního efektu, který je znám pod názvem McGurkův jev<sup>45</sup>. McGurkův jev vychází z širšího psychologického principu apofenie<sup>46</sup>, neboli tendence lidského vnímání vytvářet si pro člověka smysluplné perceptivní vzorce z náhodných dat. Popisuje situaci v komunikaci, kdy je obrazový záznam člověka vyslovujícího určitou hlásku doprovázen zvukovým záznamem jiné hlásky. Lidský mozek pozorovatele tak vnímá výsledný audiovizuální vjem buď jako hlásku vnímanou auditivně, nebo jako hlásku úplně odlišnou od původního obrazového i zvukového záznamu. Ve výsledku se tak jedná o jev, který spojením obrazového vjemu s vjemem zvukovým ovlivní jejich celkovou percepci.

Konkrétní manifestace tohoto audiovizuálního klamu v popisovaném filmu je zřejmá například v momentě, kdy přijíždí Plainview poprvé do osady Little Boston. Auto, ve kterém vidíme přijíždějícího Plainviera v obrazovém velkém celku, se postupně přibližuje a jeho pohyb, respektive výchylka od středové osy plátna, je čím dál tím obrazově patrnější. Navzdory tomu ale zvuk jeho motoru zůstává přesně v centr-kanálu, nepanoramovaný. Tento fakt je zřejmý z přiložených obrazových dokumentů (*Obr. 4, 5, 6*) a je možné si ho i empiricky ověřit pomocí jednoduchých pozorovacích metod, tj. zavřít oči a pouze se snažit vnímat pohyb zvuku motoru auta v přední bázi, či prostým ztlumením centr-kanálu. Propojením dynamického obrazu navzdory konstantní pozici zvuku vzniká dojem, že i ta se mění.

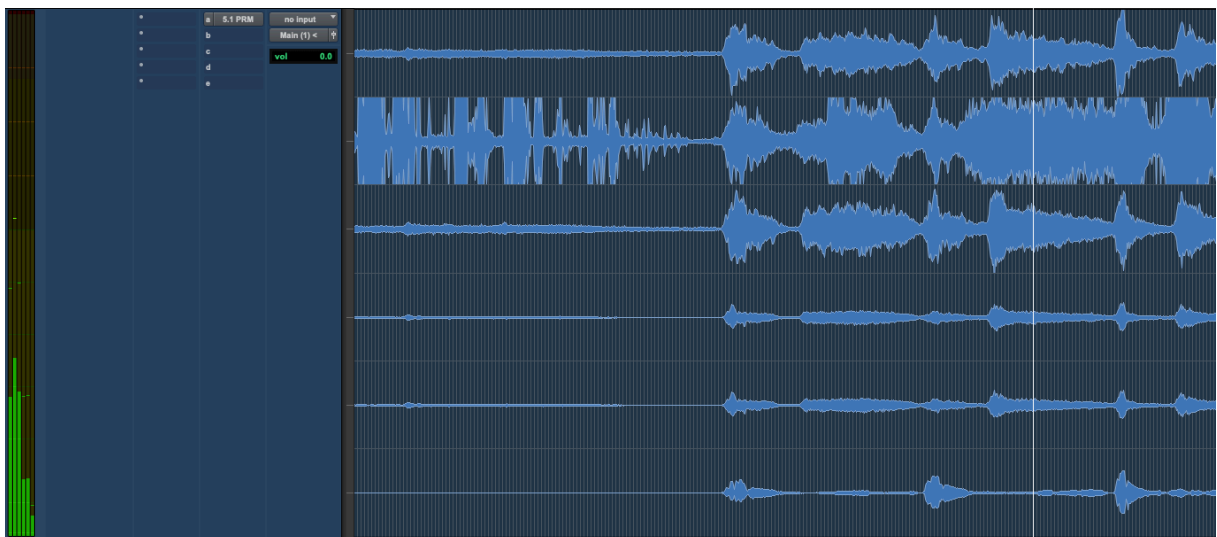
---

<sup>45</sup> *McGurkův jev*, viz. (Nath & Beauchamp, 2012, stránky 781-787)

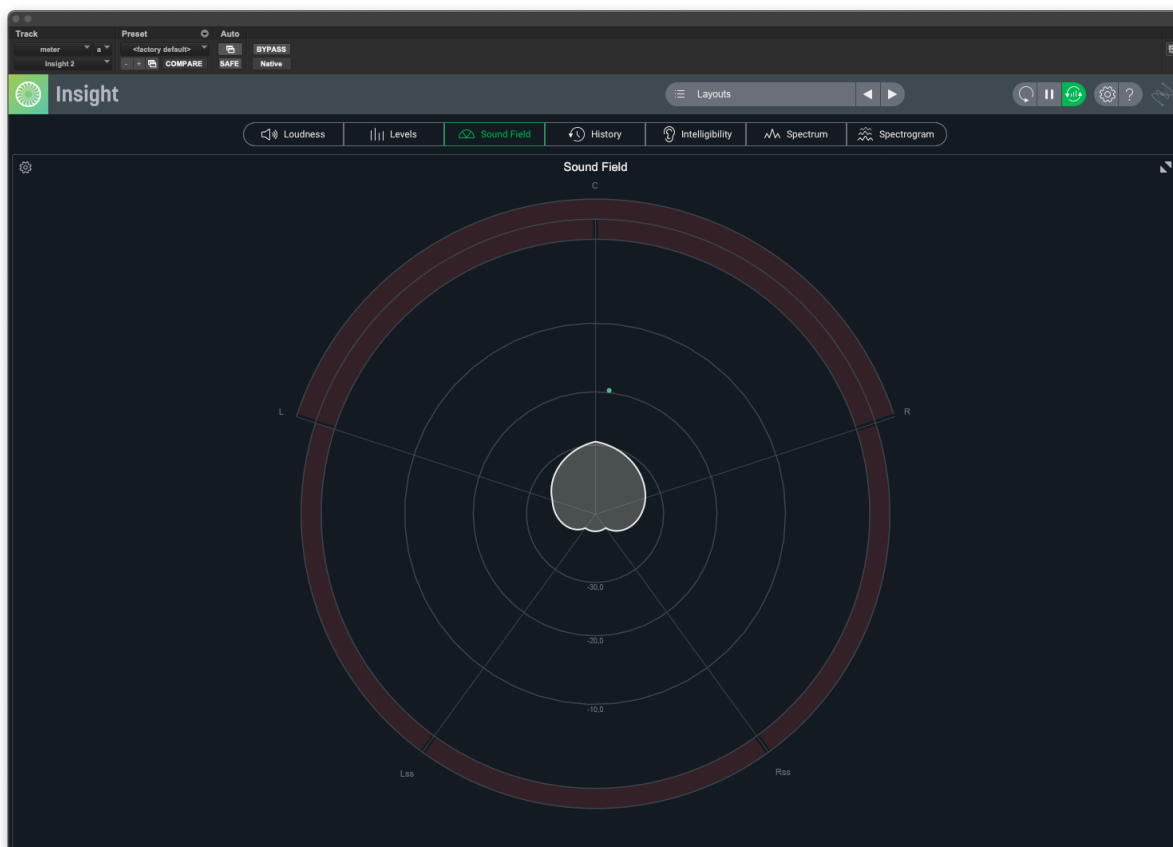
<sup>46</sup> *Apofenie*, viz. (Carroll, 2016)



Obrázek 4: Pozice projíždějícího automobilu v obraze



Obrázek 5: Grafická reprezentace zvukové vlny ve scéně příjezdu automobilu do osady – diegetický zvuk je přítomný pouze v centr-kanálu a zbylé zvukové kanály využívá nediegetická hudba



Obrázek 6: Graf spektrální bilance ve scéně příjezdu automobilu do osady

## 2.1.5 Drsný realismus a práce s kontaktním zvukem

Estetická kvalita surovosti ve snímku *There Will Be Blood* je Andersonem nastavena v mnoha aspektech filmové řeči už od úvodních momentů prologu, zvukovou složku nevyjímaje. Zvuková kompozice této pětiminutové úvodní části v sobě spojuje převážně elementy kontaktního zvuku, brunclíků a občasných speciálních zvukových efektů a zvukových atmosfér – paralingvistické hlasové projevy Plainviewa odrážející jeho zápas se zemí, kterou se snaží pomocí rozličných nástrojů zbavit jejího bohatství, jsou doplněny o brunclíky a zvukové efekty kopáčských snah, údery do skály a všemožné předmětové manipulace ve stísněných prostorech tunelů.

Tento amalgám kontaktního zvuku, brunclíků a zvukových efektů dohromady vytváří surové, agresivní jádro diegetické zvukové stopy, která je opět dominantně přítomná ve středním zvukovém kanálu. Surovost této zvukové masy je podpořena mixáží, která je převažující v oblasti nižších středových frekvencí, čímž akcentuje obhroublou, taktilní kvalitu zvuku. Zvuk je do této frekvenční oblasti také zřetelně soustředěn pomocí poměrně přísného ořezu

vyšších frekvencí s relativním úbytkem už v oblasti okolo 6–8 kHz, který je symptomatický pro jakousi „americkou mixáž“ kontaktního zvuku.

Celá první sekvence, ve které sledujeme Plainviewa v jeho prvních zásadních krocích cesty za bohatstvím, je tak koláží nedialogických zvukových prvků utvářejících estetickou platformu, od které je zbytek zvukové stopy filmu derivován a ke které se ve svém jádru vztahuje. Její základ je po celý film silně ukotven v kontaktním zvuku, který je samozřejmě primárním nositelem dialogové stopy filmu, ale i těžištěm zmiňovaných paralingvistických hlasových projevů postav, a dále ruchů, které jsou ke kontaktnímu zvuku komplementárně doplňovány brunclíky a příležitostnými speciálními zvukovými efekty. Snahu o vysochání tohoto hrubého, surového zvukového tvaru, který podporuje drsnou atmosféru *There Will Be Blood*, ve svém rozhovoru pro Soundworks Collection adresuje i Michael Semanick:

*„Jakmile se nám podařilo poskládat veškerý zvuk, měl jsem pocit, jako kdybych to prostředím občas cítil... Působí surově, špinavě, a snažili jsme se tuto surovost a špinavost zachovat i ve zvuku.“<sup>47</sup>*

Dohromady tato linie diegetického zvuku vytváří naturalistický, až dokumentárně realistický a surový zvuk, který ve spolupráci s ostatními výrazovými prostředky filmové řeči nechává vystoupit výraznou audiovizuální estetickou kvalitu surovosti, která podporuje drsné vyznění celého příběhu.

## 2.1.6 Reverberace a diegetický zvukový prostor

Z předchozích částí této analýzy je tedy patrná Andersonova snaha o centifikaci diegetického zvuku do středu přední zvukové báze surroundového prostoru, do středu plátna. Anderson se ale tímto výrazným akcentem na monofonní jádro diegetického zvuku zbavuje určité plasticity zvuku, jeho prostorové hloubky, skrze přirozeně stereofonní diegetické elementy, typicky zvukové atmosféry. K roli zvukových atmosfér ve směru jejich relativního potlačení se vyjadřuje Semanick, podle kterého se Anderson ve snímku snaží navodit prostor mrtvé polopouštní krajiny sloužící Plainviewovi primárně k vlastnímu obohacení:

---

<sup>47</sup> V angl. originále: „I feel like I can smell it sometimes, once we've got all the sound in there, even though you can't... It feels like that, it feels gritty and dirty, and part of us was trying to maintain that gritty and dirtiness of that in the sound.“ (Coleman, 2009)



„Co se týče atmosféry, jste venku v poušti, není tam moc života, převážně brouci a tak; především jde o vrtání a hledání ropy.“<sup>48</sup>

Anderson tudíž nepracuje s nějakou přílišnou diegetickou prostorovou plasticitou, snaží se převážně o zmiňovanou taktilitu, těsnost, až stísněnost zvuku.

K pocitu stísněnosti si v tomto smyslu Anderson dopomáhá především skrze dozvukovou stylizaci, reverberaci zvuku. Vzhledem ke spektrálně-dynamické povaze dialogů a kontaktního zvuku lze předpokládat, že se jedná o převážně přirozenou reverberaci vzniklou natáčením zvuku na směrové mikrofony, která je místy doplňována umělým dozvukovým efektem a brunclíky pro zachování mixážní kontinuity při přechodech mezi záběry.

Práce s reverberací dodává filmu *určitou* prostorovou hloubku, není ale přemrštěně lichotivá; nejedná se o žádné „krásné“, spektrálně bohaté dozvuky, které by diegetický zvuk estetizovaly ve smyslu krásy. Uměle dodané dozvuky jsou přirozenému dozvuku z kontaktního zvuku velice podobné, převládají mezi nimi dozvuky opět poměrně surové, které pomáhají podobně frekvenčně limitovaný diegetický zvuk spájet dohromady. Užití reverberace ale navíc taktilnímu diegetickému zvuku dodává zmiňovaný pocit stísněnosti, který je znatelně exponovaný už v úvodní sekvenci situací z tunelů na těžbu stříbra. Podobný pocit vyvolává i reverberace užitá v interiérových prostorech v průběhu celého filmu, převážně v interiérech v Little Bostonu, kde je velice citelná převážně ve scénách z kostela a domova Sundayů. Až v samotném závěru filmu, ve scénách z chodby v paláci zestárlého zbohatlého Plainviewa, je patrně k reálnému dozvuku kontaktního zvuku doplněn umělý prostorový efekt ve stereofonii přední zvukové báze. Kontaktní zvuk se tak od dodaných speciálních zvukových efektů a brunclíků v přední zvukové bázi značně rozpojuje, což je velice patrné například ve scéně, kdy Plainview střílí po chodbě z pistole. Ve zbytku filmu ale svou roli plní jak z hlediska technického, v principu spojování kontaktního zvuku a zvuků dodaných, tak v emocionálním akcentu na pocit stísněnosti, která prohlubuje tenzi příběhu.

### 2.1.7 Kontrapunkt hudební citlivosti

Anderson tedy ve snímku pracuje s diegetickými zvukovými prvky velice direktivním způsobem, který utváří určitou estetickou kvalitu surovosti podporující narativní linii odvíjenou okolo hlavních postav, především okolo postavy Daniela Plainviewa. Touto vrstvou zvuku nechává divákovi nahlížet skrze subjektivní, postavové prizma narace, čímž diváka

---

<sup>48</sup> V angl. originále: „*But the atmosphere is pretty much [...], you're out in the deserts, there's not a lot of life out there, so insects and things, [primarily, it's about] drilling and searching for oil.*“ (Coleman, 2009)

k postavám a jejich jednání přibližuje. V kontrapunktu k tomuto přístupu ale Anderson vystavuje ještě druhé vyprávěcí zvukové prizma, které zastupuje určitou polohu citlivého zvukového komentáře kvazi-objektivní narace, a balancuje tak surovost diegetické roviny zvuku. Volí k tomu vyjadřovací prostředek původní, komponované filmové hudby<sup>49</sup> skladatele Jonnyho Greenwooda užitý v nediegetické<sup>50</sup> poloze vůči obrazu.

Greenwoodova hudba představuje úplně první auditivní vjem, kterým na nás film v úvodu prologu působí, a to skrze velice specifické hudební gesto – gradovaná mikrotonální mnohohlasá glissanda vyšších smyčcových nástrojů, konvergující ve společný tón a opět mikrotonálně se rozpadající a ustupující do pozadí, evokují avantgardní hudební kompozice maďarského skladatele Györgyho Ligetiho užitý Stanleyem Kubrickem ve *Vesmírné odysee*<sup>51</sup>. Tento narativní prostředek působí jako určitý mentální vjemový „reset“, který skrze masivní zvukovou bariéru ve spojení s následnou filmovou sekvencí z úvodu prologu exponuje agresivní výrazivo zvukové roviny filmu. Po úvodní sekvenci Plainviewových raných hledačských pokusů se ale povaha nediegetické hudby při dalších hudebních ukázkách pozvolna mění a přechází z mikrotonálních glissand do o něco více tonálně konkrétních gest, přidává kontrabasy a konkretizuje se. Tímto pohybem hudba sleduje pozvolný dramaturgický vývoj prologu, růst Daniela Plainviewa od ztraceného kopáče stříbra po ropného suveréna, který plně etabluje svou pozici v ropném průmyslu v momentě smrti svého společníka, se kterým uskuteční první zásadní ropný nález. V tomto momentě také hudba v části prologu končí a narace se zvolna překlenuje do části expozice příběhu, ve které už sledujeme Plainviewa v jeho prvním monologu, s nevlastním synem H. W. Plainviewem po jeho boku.

Další nediegetická hudba se objevuje až v dalším bodu zlomu vyprávění, v momentě základní dramatické situace a přerodu do části příběhové kolize, ve kterém Plainviewa oslovuje Paul Sunday s informací o těžebním potenciálu osady Little Boston a jejího okolí. V tento moment se, také ve smyčcové aranži, objevuje ukázka, která je ale od úvodních hudebních kusů relativně odlišná – kompozičně je od mikrotonality mnohem blíže k harmonickým postupům hudebního pozdního romantismu a impresionismu z první poloviny dvacátého století, Stravinského nebo Pařížské velké pětky. S příchodem postavy Paula je tak jasně vystaveno protichůdné hudební momentum, které se střetává s agresivní a chaotickou dynamikou úvodních hudebních úseků doprovázejících Plainviewův vzestup coby těžaře.

---

<sup>49</sup> *Původní filmová hudba*, viz. (Bláha, 2012, stránky 46-47)

<sup>50</sup> *(Non)diegetic sound*, viz. (Chion, 1994, stránky 73, 109)

<sup>51</sup> (Kubrick, 1968)

Od této chvíle se obě tyto hybné hudební síly, mikrotonální a impresionistická, v průběhu filmu navzájem proplétají, tu převládá více ta, tu zase ona, doplňující dynamiku postav a vývoj příběhu. Anderson s Greenwoodem ale nekódují hudební sekvence vůči příběhu leitmotivickým způsobem; nedá se říct, že by principy mikrotonality a impresionismu přímo kopírovaly postavy Plainviewa a Eliho nebo komentovaly děj skrz jejich subjektivitu. Hudební složka pracuje spíše s kvazi-objektivním, komentářovým pohledem na naraci, její dynamiku a temporytmus.

Diegetický zvuk a nediegetická hudba i obě estetické kvality, surovost i citlivost, jsou skrze hudební aranž i mixáž hudby důmyslně provázány. Většinu užitých nástrojů zastupují dřevěné smyčcové nástroje, u kterých Greenwood využívá široké škály artikulací a způsobů hry a které utváří jakási metaforická spojení s diegetickým prostorem a jeho prostředím – materiály dřeva a kovu, původce barvy smyčcových nástrojů, jsou i dominantními materiály prostředí, ve kterém se celý příběh odehrává. Tento aspekt je navíc ještě akcentován například v hudební sekvenci následující výbuch ropného vrtu, ve které je cítit silný dozvuk prostoru hudebního sálu podpořený agresivními tranzienty smyčcových nástrojů hrajících *col legno* údery perkusivního charakteru. Tento dřevitý dozvuk silně evokuje přirozený dozvuk interiérů v diegetické složce zvuku.

Princip kontrapunktu nediegetické hudby k diegetickému zvuku je jednoduše vystavěn i pojetím vícekanálové mixáže, ve které je hegemonie diegetického centr-kanálu obohacena o široce surroundové hudební elementy, které ho doplňují do formátu vytěžujícího projekční možnosti filmového kinosálu a audiovizuální imerze filmového zážitku.

Důležitým principem pro celou zvukovou stopu je energetický kontrapunkt, který se s příchodem impresionistické polohy nediegetické hudby zjevuje. Kvazi-objektivní poloha nediegetického zvuku začíná drsné hrany diegetického zvuku mírně obrušovat a diváka jemně z diegetického prostoru vytrhávat. Surovost diegetického zvuku je krocena citlivostí hudby a jeho převládající direktivnost je tak zaobalena do mnohem důmyslnějšího a emocionálnější rozmanitějšího tvaru, který tvoří výslednou zvukovou stopu.

### 2.1.8 Tektonika narativních bloků

Jak bylo zmíněno v úvodu této analýzy, *There Will Be Blood* je filmem s chronologickým časovým tokem. Sousednost vyprávění je ale roztříštěná do několika narativních časových bloků, ze kterých celé vyprávění sestává. Tyto bloky často překlenují delší časová období příběhu v řádu dnů či možná týdnů; to často není přímo narativními prostředky určeno. Navíc mezi částmi prologu, ústřední částí a závěrečnou sekvencí jsou časové skoky

přesahující několik let. Anderson si v tomto ohledu dopomáhá v audiovizuální střihové skladbě zvukovými prvky, které fungují coby zvukové můstky<sup>52</sup> spojující jednotlivé časové úseky a narativní bloky do plynulé sekvence.

Pro tento střihový kompoziční prvek užívá Anderson primárně dva nosné elementy, nediegetickou hudbu a lidský hlas. Ty fungují coby klenba mezi rozličnými časovými úseky, které jsou zpřítomněny v různých měrách zvukovými prvky, které se pojí s diegezi překlenovaných úseků – brunclíky, zvukovými atmosférami, kvazi-realistickými speciálními zvukovými efekty, sbory. Anderson tímto postupem tvoří sekvence, které v sobě zapouzdřují mnohdy několik časových linek, jež se v audiovizuální střihové skladbě navzájem proplétají.

Příkladem je skladebná sekvence, která začíná v momentě Plainviewova proslovu k obyvatelům Little Bostonu po jeho příjezdu do osady. V momentě, kdy Plainview osloví halasící publikum, začíná znít i rozšafná, nediegetická hudba v druhém zvukovém plánu. V prvním zvukovém plánu pokračuje Plainviewův monolog, který přesahuje do obrazové subsekvence zachycující těžaře přijíždějící do osady, se kterou se mění i hudební motiv, který je mnohem klidnějšího charakteru než úvodní hudební motiv sekvence. V průběhu pokračujícího Plainviewova monologu a dalšího navazujícího hudebního motivu se dále střídají záběry dvou obrazových narativních linií, původní linie z diegetického prostoru Plainviewova monologu v kostele a linie zobrazující přípravné práce stavby vrtu. Časová linie kostela je zvukově zastoupena převážně pomocí monologu, který se pojí se záběry na Plainviewa, zatímco linii přípravných prací doplňují ve třetím zvukovém plánu diegetické zvukové prvky zobrazovaného prostoru. Plainviewův monolog končí v momentě, kdy je v obrazovém střihu vyobrazovaná časová linie kostela. V tento moment se do narace vkládá i pastor Eli. Dominanci monologu, který je o pár vteřin později uzavřen, tak rozbíjí. Nediegetický hudební motiv ale pokračuje dál a spájí linii monologu s nedialogickými observačními záběry zbylých přípravných těžařských prací a staveb. Vyprázdněním prvního plánu, tj. ukončením monologické sekvence a následného mikrodialogu, do tohoto prostoru přechází v tuto chvíli nediegetická hudba, na jejíž pozici se v hierarchii zvukové dynamiky posouvají akusticky výraznější diegetické prvky, brunclíky, speciální efekty a sbory, a ve třetím zvukovém plánu se uvolňuje prostor i pro jemnější zvukové atmosféry. Po pár momentech je druhý zvukový plán hlavních diegetických zvukových elementů doplněn o dialogy mezi pastorem a těžaři. Ze třetího hudebního motivu se v tuto chvíli hudba mění zpátky na motiv druhý, kterým je započata celá narativní linie přípravných těžařských prací, a diegetický zvuk se pomalu začíná prosazovat do prostoru prvního zvukového plánu, hudba slábne a pomalu mizí. S ní končí i celá skladebná sekvence, která se tímto způsobem v pěti minutách reálného

---

<sup>52</sup> *Zvukový můstek*, viz. (Bláha, 2012, str. 87)

času klene nad mnoha plochami času filmového<sup>53</sup> a spájí je do jednotného audiovizuálního celku, který obrazový stříh značně zjemňuje a zkompaktňuje napříč nelinearitami jinak chronologicky stavěného příběhu.

### 2.1.9 Závěr výzkumu – zvuková analýza *There Will Be Blood*

V celku utváří Anderson se svým zvukovým a hudebním týmem zvukový tvar, který komplementuje ostatním výrazovým složkám filmové řeči snímku. Prohlubuje tak tematické a estetické, obsahové a formální dimenze vyprávění tohoto dramatického, magnetizujícího příběhu. Pomocí surového a drsného diegetického zvuku manifestovaného převážně skrz dominantní centr-kanál vtahuje diváka do plátna a utváří až hmatatelnou, taktilní zvukovou diegezi. Do jejího protikladu staví citlivou, emocionálně komplexní vrstvu nediegetické hudby, která v široce surroundovém 5.1 zvukovém prostoru tíhu centr-kanálu odlehčuje a coby její kontrapunkt vytváří harmonicky unikátní dynamiku výsledné zvukové stopy filmu. Tato mixtura dvou protikladných estetických principů provádí diváka drsným, emocionálně mnohvrstevnatým příběhem o životní cestě olejáře Daniela Plainviewa.

*„What are you looking so miserable about? There's a whole ocean of oil under our feet! No one can get at it except for me.“ – Daniel Plainview*

---

<sup>53</sup> *Filmový čas a jeho kondenzace*, viz. (Płażewski, 1967, stránky 152-161)

## 2.2 *Inherent Vice* – humor a tajemno psychedelického neo-noiru

Po gradaci Andersonovy tvůrčí linie převážně těžkých, dramatických snímků *Magnolia*, *There Will Be Blood* a *The Master* (česky přeloženo jako *Mistr*) se Anderson výběrem tematického materiálu ubírá do žánrovější filmové polohy, do oblasti neo-noirového filmu. V roce 2014 přichází do distribuce se svým filmem *Inherent Vice*<sup>54</sup> (česky přeloženo jako *Skrytá vada*), mysteriózním a až psychedelickým neo-noirem, detektivním příběhem s výrazným elementem komična.

Anderson vypracoval scénář k filmu *Inherent Vice* podle stejnojmenné románové předlohy<sup>55</sup> amerického spisovatele Thomase Pynchona, který je výraznou postavou americké literární postmoderny. K jeho dílům patří například *Gravity's Rainbow*<sup>56</sup> (česky přeloženo jako *Duha gravitace*), román, který byl v roce 1974 oceněn za nejlepší beletrii na americké National Book Award a týž rok navržen na Pulitzerovu cenu za beletrii, která po skandálním přijetí tohoto románu nebyla ten rok nakonec vůbec udělena.<sup>57</sup> Pynchonův literární styl je považován za extrémně narativně komplexní, podobný v mnohovrstevnatosti narace např. *Odyseovi*<sup>58</sup> Jamese Joyce.<sup>59</sup>

Stejně složitou naraci vystavuje v *Inherent Vice* podle Pynchonovy předlohy i Anderson. Příběh zasazený do Los Angeles v roce 1970, který sleduje detektivní pátrání postavy Larryho „Doca“ Sportella, soukromého detektiva ztvárněného Joaquinem Phoenixem, je napříč touto dějovou linií štěpen do spletité pavučiny nelineárních narativních konstrukcí, vedlejších linek, které se navzájem propojují, retrospektiv a až surreálních sekvencí snů a stavů psychedelicky alterovaného vědomí. Žánrově tak Anderson látku zobrazuje jako příběh jakési noirové pasti<sup>60</sup>, která v sobě kromě standardních rysů noirových a neo-noirových děl nese výraznou stopu komična a estetické kategorie nízkého, jejichž manifestace skrze postavu detektiva Doca a jeho životního postoje je ve výsledku původcem mnoha dějotvorných situací a prostředků k rozpletení celého pátrání, a tím i zobrazovaného příběhu.

„There's this guy...“ – „Gentleman of the straight-world persuasion?“  
– Shasta Fay a Doc v úvodní sekvenci filmu

---

<sup>54</sup> (Anderson, *Inherent Vice*, 2014)

<sup>55</sup> (Pynchon, *Inherent Vice*, 2009)

<sup>56</sup> (Pynchon, *Gravity's Rainbow*, 2006)

<sup>57</sup> (Kihss, 1974)

<sup>58</sup> (Joyce, 1993)

<sup>59</sup> (Ruch, 2000)

<sup>60</sup> *Pastíš* v kontextu postmoderní literatury viz. např. (Šula, 2016)

Výsledkem je dvě a půl hodiny trvající filmový útvar značné stříhové komplexnosti vyplněný expresivním herectvím výrazných hereckých osobností, barvitou prací kamery a jednoduše vystavěnou zvukovou stopou usilující o plynulý tok takto výrazně fragmentovaného příběhu, jehož hravosti a dynamičnost se ale zvuk snaží komplementovat.

### 2.2.1 Simplifikovaná zvuková diegeze jako prostředek transparentnosti audiovizuální narace

Základním zvukovým stavebním kamenem v komplexním vyprávění filmu *Inherent Vice* je dialogová stopa. V kontextu (neo-)noirového žánru dialogy přirozeně tvoří hlavní narativní zvukový mechanismus, skrze který je postupně celý detektivní příběh odvíjen a jeho spletité linie odkrývaných mystérií propojovány.<sup>61</sup> Noirová pastiš se do dialogové složky filmu promítá především v situacích, které by v klasickém noiru byly zpracovány jako mysteriózní a dramatické, oproti tomu ale herci prostřednictvím svého hereckého přístupu a až groteskně přemrštěné práce s hlasovou tonalitou řadě těchto situací dodávají komický element, který Anderson do filmu nechává proniknout.

Anderson ve výstavbě diegetického zvuku volí velice jednoduchá řešení, která přispívají především transparentnosti vyprávěného příběhu. Drtivou většinu této zvukové vrstvy tvoří dialogické elementy či, stejně jako v případě *There Will Be Blood*, paralingvistické hlasové projevy. Ty jsou do větší či menší míry doplňovány o brunclíky, ovšem spíše než s komplexními vrstvenými elementy v tomto kontextu Anderson pracuje s izolovanějšími jednoduchými zvuky, které doprovází převažující pohyb přítomný v mizanscéně a rámu filmového obrazu. Výrazněji v tomto ohledu působí například zvukový objekt<sup>62</sup> gauče v Docově bytě, který je ve scénách tohoto interiéru mnohdy až gesturálně stavěn do popředí mixu s výsledkem podpoření komického elementu scén. Zvuk koženě vrzavého gauče je svou zvukovou povahou navíc zvláště podobný určité Phoenixově hlasové poloze, kterou herec často v postavě Doca používá, čímž se tento zvuk v určité abstraktní míře s postavou váže a podporuje její prezenci v zobrazovaném diegetickém prostoru Docova příbytku.

V oblasti speciálních zvukových efektů je kladen důraz opět spíše na bazální funkcionalitu propojení těchto kvazi-realistických zvukových elementů s diegezí. V této rovině jsou přítomny převážně dobově specifické zvuky, zvuky dobových aut a dalších dopravních prostředků, skateboardů a motocyklů, nebo zvonění telefonů a šum CRT televizorů. Velice výrazně jsou speciální zvukové efekty zastoupeny v momentě střelby v závěru filmu, která silným mixážním

---

<sup>61</sup> (Industrial Scripts, 2020)

<sup>62</sup> Nikoliv ve smyslu Schaefferova *object sonore*, nýbrž jako zdroj zvuku.

ztvárněním pomyslně rozřízne celou audiovizuální akci a vytvoří hrubou zvukovou interpunkci následovanou filmovým tichem, čímž na sebe váže notnou dávku pozornosti diváka.

Minimalisticky přistupuje Anderson opět i k práci se zvukovými atmosférami. Ty jsou v drtivé většině zastoupeny jedním až dvěma výraznějšími *off-screen* zvukovými elementy příznačnými pro zobrazovaná prostřední, např. zvuky psacího stroje a zvonění telefonů v prostorách policejní stanice.

Na rozdíl od předchozího analyzovaného snímku, *There Will Be Blood*, nemůžeme u *Inherent Vice* hovořit o nějakém úzce kompaktním a taktilním amalgámu dialogů a brunclíků a kvazi-realistických diegetických ruchů, spíše naopak. Co se týče zvukové perspektivy, je naprosto patrný rozdíl mezi velice prezentními dialogy, které jsou naprosto převážně mixovány z klopových mikrofonů, a zbylými prvky zvukové diegeze, které působí tence a jsou prezentní spíše v minimální možné míře zachování kvazi-realističnosti zobrazované diegeze a se znatelným prostorovým dozvukem v interiérech. Centr-kanál je často vyplněný akusticky výraznou složkou statu, který zakrývá technické nedokonalosti klopových mikrofonů. Ty jsou i tak v určitých situacích patrné skrz nekompaktní barvu dialogu nebo technicky rušivé zvuky (šustění), zvláště v tišších dialogových pasážích doplněných pohybem postav, např. v momentě příchodu Docova spolupracovníka Sauncho Smilaxe (Benicio del Toro) na policejní stanici ve scéně Docova prvního výslechu. V několika momentech je v mixu slyšitelný i nedostatečně ošetřený zvuk bzučení filmových světel, např. ve scéně prvního dialogu s Hope Harlingen (Jena Malone). Navzdory technickým nedokonalostem je v průběhu filmu v ohledu zpracování dialogů a kontaktního zvuku ale pozorovatelná i určitá dramaturgická myšlenka, kdy jsou emocionálně uvolněnější, komičtější situace mixovány s větším množstvím prostorového dozvuku, zatímco dramatičtější situace jsou akusticky prezentnější, což je ostatně často dáno i dynamickou hladinou dialogu, která se ve vypjatějších situacích mnohdy blíží úrovni šepotu, a dozvuk prostoru je tak vůči úrovni hlasitosti dialogů relativně potlačen.

Mohlo by se zdát, že tato volba zpracování diegetického zvuku je z technického pohledu nedokonalá, až jemně dysfunkční. V kontextu spletité struktury narace ale tímto způsobem Anderson vytváří zvuk, který limitovanou divákovou pozornost upoutává na zásadní vyprávěcí prostředek tohoto filmu, tj. dialogy a jejich obsah, nositele noirového příběhu. Ohleduplnost vůči sensorickému zahlcení diváka ve snímku Anderson pojímá v podobném smyslu, jaký nastiňuje Walter Murch ve svém pravidle *Dvou a půl*<sup>63</sup>. Murch v tomto pravidle uvádí, že člověk je schopný zřetelně vnímat právě „dvě a půl“ jednotky identického

---

<sup>63</sup> *Pravidlo Dvou a půl*, viz. (Murch, 2005)



nebo podobného auditivního podnětu; poté je jeho vnímání přesyceno a jakékoliv další jednotky daného podnětu se slévají v nepřehlednou, netransparentní změť zvukové informace; Murch toto pravidlo ilustruje na příkladu zvuku kroků.<sup>64</sup> Pokud bychom diegetickou rovinu filmu nahlédli prizmatem tohoto Murchova pravidla, pak lze říci, že *Inherent Vice* má tak spletitý, fragmentovaný děj, k tomu hutné, psychedelické vizuální prostředí diegeze, že prostor pro komplexní, divácky náročné zpracování diegetického zvuku je vyčerpán. Zjednodušený přístup k diegetickému zvuku ve výsledku přispívá transparentnějšímu zobrazení diegetického světa snímku, i navzdory jeho technickým nedokonalostem.

## 2.2.2 Tajemný a psychedelický prvek komponované filmové hudby

Rovina noirové pastiše se do filmu promítá do značné míry i v ohledu komponované filmové hudby. Anderson se u tohoto snímku setkává opět s Jonnym Greenwoodem, stejně jako tomu bylo u předchozího analyzovaného filmu. Tentokrát je ale jejich přístup značně odlišný už v konceptuálním hledisku práce s komponovanou hudbou.

V tradici noirového žánru je komponovaná filmová hudba v *Inherent Vice* užívána silně leitmotivickým způsobem. Takto v (neo-)noiru ke komponované hudbě přistupují například Roman Polanski se svým skladatelem Jerrym Goldsmithem ve snímku *Chinatown*<sup>65</sup>. Zde je bezmála celý hudební soundtrack utvořen z leitmotivických skladeb, což je patrné už z jejich pojmenování (*Noah Cross*, *Jake and Evelyn*, *The Boy On A Horse*, ...). V případě skladby *The Boy On A Horse* lze ale spekulovat, jestli je její spojení s narací opravdu leitmotivické – chlapec na koni, který je subjektem dané skladby, se ve filmu objeví ve dvou scénách a promluví pár vět z pozice vedlejší postavy, která pouze směřuje hlavní postavu, detektiva Gittese (Jack Nicholson), dál v ději; není to postava jakkoliv psychologizovaná nebo dále v ději vyvíjená. Skladba se tak spíše váže k lokaci a místu v časoprostoru zobrazované diegeze, ve kterém se chlapec zjevuje, uprostřed vyschlého koryta řeky na kraji Los Angeles. Obsahovým jádrem skladby, která působí jako leitmotivická, tak není podstata určité postavy, ale spíš určitý *genius loci*.

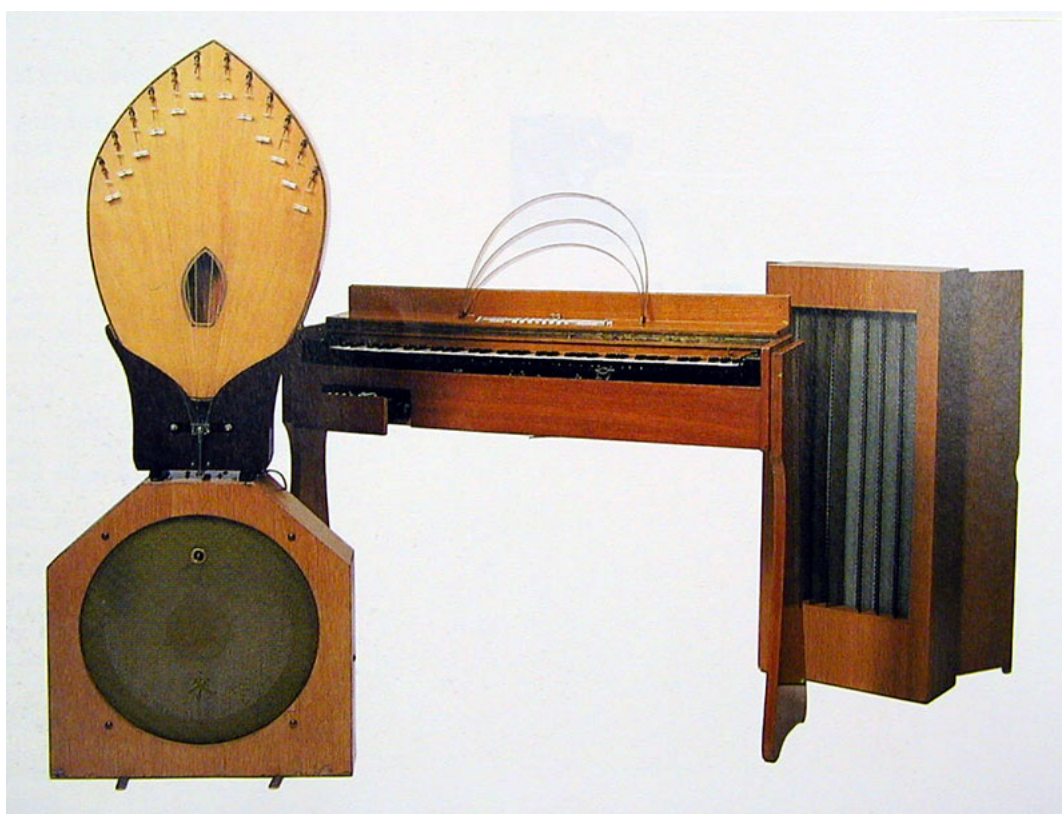
Podobným způsobem pracují Anderson s Greenwoodem i v *Inherent Vice*. V hudebním soundtracku se objevuje řada leitmotivických skladeb – *Shasta*, *Amethyst*, *Adrian Prussia*; to všechno jsou postavy vyprávěného příběhu, které mají vlastní hudební leitmotivy. Leitmotiv Shasty je navíc gradován do tří jednotlivých skladeb, *Shasta*, *Shasta Fay* a *Shasta Fay Hepworth*, coby hříčka na jméno postavy. Kromě leitmotivických skladeb,

---

<sup>64</sup> Podrobnější prezentace pravidla Dvou a půl je dostupná v Murchově článku na toto téma, viz. (Murch, 2005)

<sup>65</sup> *Chinatown*, viz. (Polanski, 1974)

keré se přímo vztahují k postavám, se mezi skladbami objevují i motivy, které se nevážou k postavám, ale k určitým místům či záchytným bodům příběhu – *The Chryskylodon Institute*, *The Golden Fang*, ... Toto ukotvení hudebních motivů v časoprostoru diegeze z hlediska hudební dramaturgie a celkové tektoniky bloků filmové komponované hudby vytváří k práci s postavovými leitmotivy skvělý kontrast, ve kterém proti sobě působí dynamika a fluidnost postav procházejících příběhem, jehož místa a body časoprostorové diegeze jsou na druhou stranu statické a stabilní. Tyto „časoprostorové leitmotivy“ dodávají naraci určité ukotvení, a tím umocňují dojem dynamiky a pohybu postav skrz děj a místa v něm se nacházející.



Obrázek 7: Elektrofonický hudební nástroj ondes Martenot neboli Martenotovy vlny

Co se týče formálních charakteristik komponované hudby, Greenwood opět esteticky vychází z velké části ze zvuku dvacátého století. Greenwoodovy skladby oscilují mezi dvěma polohami. Z té první, orchestrální, je patrný silný vliv postromantistických melodicko-harmonických postupů Krzysztofa Pendereckého, které v Greenwoodově kompoziční implementaci dokonale následují funkční principy (neo-)noirové hudební tradice, dynamizují akci a děj a zhutňují atmosféru v potřebných místech. V tomto principu výborně fungují i zvolené instrumentace a celková barevnost orchestrálního tělesa. Skupiny smyčcových nástrojů jsou v sólových polohách vedeny či v doprovodných polohách doplňovány dřevěnými dechovými nástroji, klarinetem, hobojem či lesním rohem, jejichž potmělá tonalita přispívá k estetické kvalitě tajemna detektivního příběhu.

Druhá hudební poloha je dále od klasického orchestrálního zvuku a blíže kapelnímu zvuku zakotvenému v časoprostoru zobrazované diegeze. Mísí se zde surf-rocková psychedelická vybrnkávání elektrofonických kytar, elektrofonická basová kytara, syntezátory, rockové bicí soupravy a exotičtější nástrojové barvy např. *ondes Martenot* (Obr. 7) nebo xylofon, které nás přibližují environmentu narace. Tato nástrojová barevná paleta vnáší do příběhu kromě elementu tajemna navíc i určitou dimenzi psychedelie, která je notně přítomná ve zvuku Los Angeles 70. let. Obě tyto hudební polohy se navzájem v průběhu skladeb prolínají a vytvářejí vůči sobě určitý kontrapunktický pohyb, ve kterém se principy tajemna i psychedelie potkávají.

Mixážně využívá komponovaná filmová hudba opět široký 5.1 surroundový zvukový prostor kontrastující s diegetickým zvukem a jeho poměrně úzkou zvukovou bází zaměřenou primárně na centr-kanál. Přispívá tak k rozšíření celkového zvukového obrazu, a skrze to k prohloubení imerzivity kinoprojekce.

### 2.2.3 Archivní hudba jako svědek psychedelického časoprostoru

Zmíněný zvukově-hudební otisk sedmdesátých let 20. století západního USA, který se zrcadlí v Greenwoodově komponované filmové hudbě, se propisuje do snímku i v dimenzi hudby archivní. Ta zaujímá velice silnou narativní pozici, působí coby významný prvek audiovizuální stříhové skladby a spoluvytváří environment zobrazované diegeze.

Nastavení narativních principů filmové řeči, které Anderson v práci s archivní hudbou využívá, je důsledně prezentované už v části expozice, hned v závěru úvodní sekvence, ve které postava Shasty Fay Hepworth (Katherine Waterston), klasické reprezentace (neo-)noirové *femme fatale*, zatahuje detektiva Doca do koloběhu událostí. S obrazem Shasty odjíždějící v autě od Doca v závěru této sekvence nastupuje ostrým zvukovým stříhem v nediegetické poloze vůči obrazu skladba *Vitamin C* od západoněmecké krautrockové, art-rockové a psychedelické skupiny CAN, která byla významným hudebním uskupením převážně právě v období sedmdesátých let 20. století. Výrazně rytmicky založená skladba s primárním hudebním motivem ukotveným v souhře rockové bicí soupravy a elektrofonické basové kytary rozpohybovává pomocí synkopického rytmu naraci pohybem připomínajícím koně v cvalu, jež umocňuje apelativní vokál a rychlé akordické hraní elektrofonických kytar. Hudební ukázka tak spájí úvodní scénu s následnou stříhovou sekvencí, která je podobně jako v *There Will Be Blood* zapouzdřená touto hudební skladbou přelévající se obdobně jako v předchozím analyzovaném filmu mixážně mezi zvukovými plány v reakci na dění v mizanscéně a diegetický zvuk. Stříhově je skladba prodloužena, a to především o instrumentální ne vokální pasáže, a obklopuje tak celou epizodu,

kteřá zachycuje Docovy první investigativní pokusy v případě. Hudební ukáзка je přítomná až do momentu, kdy se v Docově kanceláři objeví Tariq Khalil (Michael Kenneth Williams), který do případu vetkává nové narativní vlákno, čímž se společně s odchodem hudební ukázkou úvodní sekvence uzavírá. Je tak zřejmé, že Anderson s archivní hudbou manipuluje jako s významným skladebným i mixážním zvukovým činitelem, který je v těsném dialogu s ostatními prvky audiovizuální stříhové skladby.

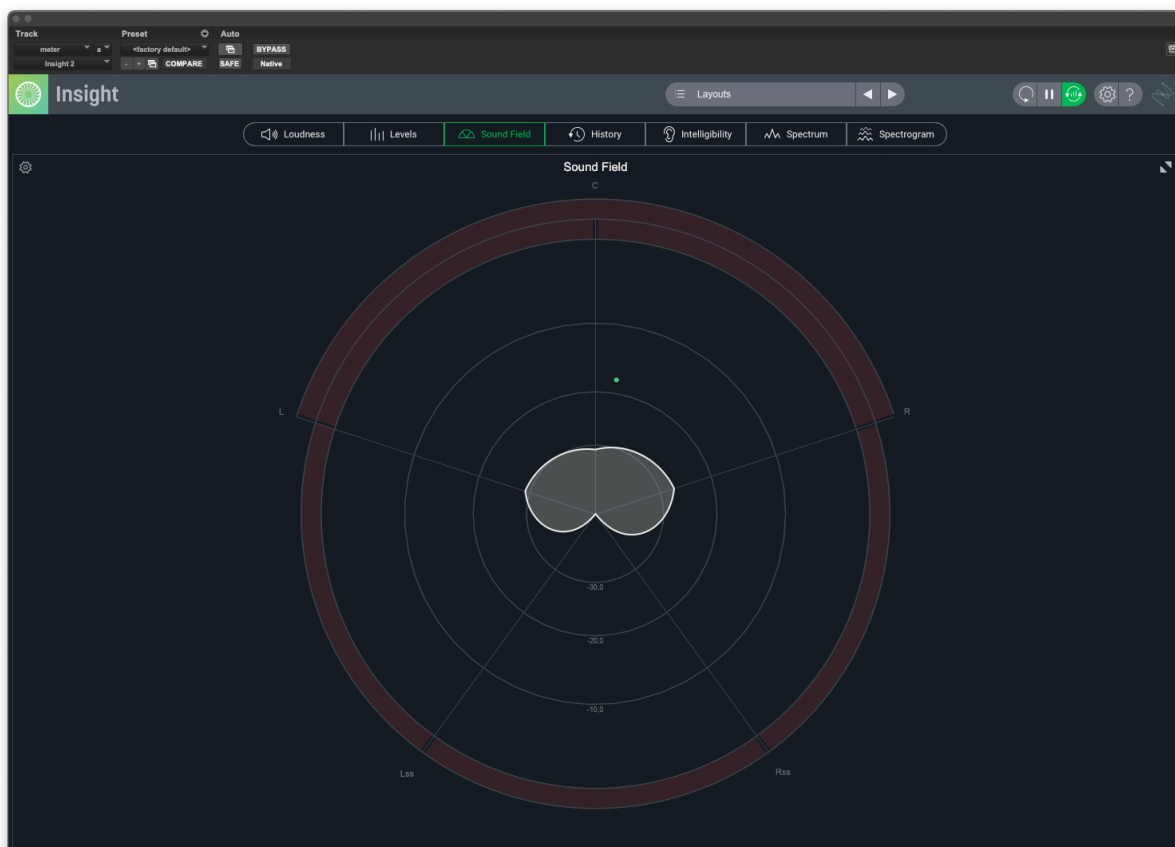
Z pohledu mixáže je s ukázkami archivní hudby pracováno v několika rovinách. Jak již bylo zmíněno, v rovině zvukových plánů se podobně jako v *There Will Be Blood* prolíná diegetický zvuk s archivní hudbou a podle dění v mizanscéně jedno ustupuje druhému. Na úrovni vztahu hudebních ukázek vůči obrazu Anderson často přistupuje k poměrně standardnímu postupu proměny nediegetické hudby do *on-the-air*<sup>66</sup>, *off-screen* hudební polohy, kdy například hudba v rovině nediegetické při obrazovém stříhu do následující scény začne znít z diegetického zdroje zvuku (rádia, autorádia, ...). Co se týče 5.1 surroundového zvuku, archivní hudba zaujímá poměrně široký prostor, který ale převažuje zejména v přední zvukové bázi (Obr. 8, 9, 10), čímž vytváří další princip vícekanálové mixáže, který doplňuje diegetický zvuk fokusovaný na centr-kanál a předozadně široký 5.1 mix elementů komponované filmové hudby.



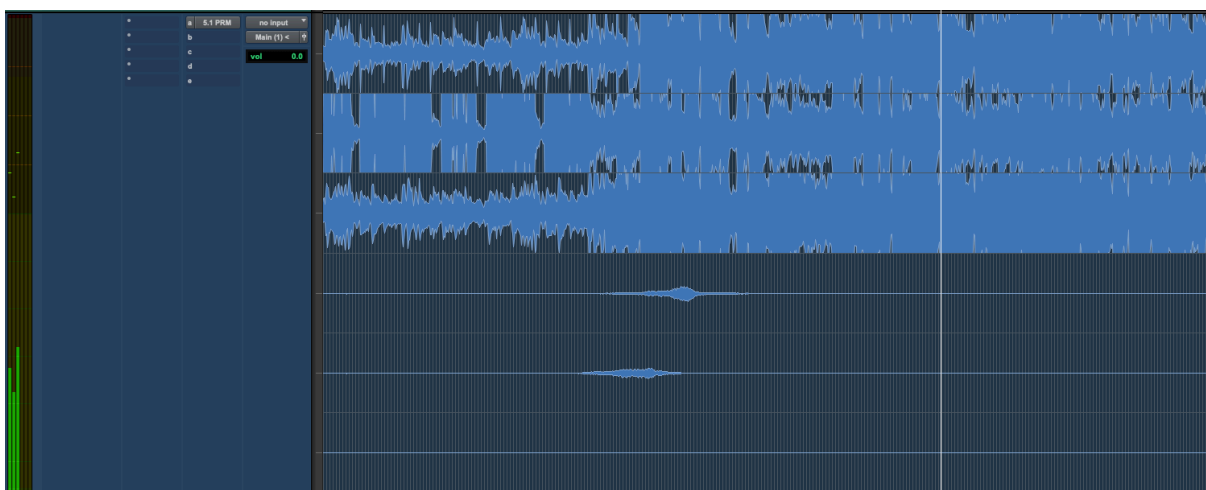
Obrázek 8: Detektiv Doc procházející ulicemi Los Angeles v jedné z hudebních stříhových sekvencí

---

<sup>66</sup> *On-the-air sound*, viz. (Chion, 1994, stránky 76-78)



Obrázek 9: Graf spektrální bilance zobrazující výraznou dominanci archivní hudby v široké přední zvukové bázi ve stejné filmové situaci



Obrázek 10: Grafická reprezentace zvukové vlny ve stejné filmové situaci

Kromě stříhové a mixážní implementace archivní hudby do zvukové stopy je ve snímku adekvátně důležitý pečlivý výběr archivních skladeb, které přispívají dobovému elementu filmu. V tomto aspektu s Andersonem spolupracovala zmiňovaná Laura Cohen. Selektce archivních skladeb by se dala, stejně jako komponovaná filmová hudba, opět rozdělit podle dvou pomyslných funkčních principů. V principu jednom se ve snímku objevují skladby, které podporují estetiku psychedelie a doménu umělců a hippies, Docův svět. Ať už se jedná

o skladbu *Simba* z repertoáru *exoticy*<sup>67</sup> Lese Baxtera, jejíž prapodivná instrumentace a tribální charakter vyzdvihují bizarnost situace z karavanového nevěstince Chick Planet Massage (Obr. 11), nebo *Les Fleurs* výrazné postavy psychedelického soulu Minnie Riperton,<sup>68</sup> tyto hudební ukázky přibližují diváka vnitřnímu světu detektiva Doca a jeho prizmatu vnímání příběhu. V druhém principu se objevují skladby klasičtějšího rázu kytarových nebo dobových pop-rockových písní poválečné Americany, světa poválečných Spojených států amerických, řadových domů, zneužívajících manželů-alkoholiků, jídel z mikrovlnných trub a (post-)mccarthismu. Ne, že by snad například Sam Cooke se skladbou (*What A Wonderful World*) nebo zpěvák a kytarista Jack Scott přímo zastupovali jakýkoliv z těchto principů, ale kontextuálně Anderson ve snímku bezstarostnosti jejich skladeb využívá pro vystižení tohoto přehlíživého, simplifikujícího přístupu detektivů losangeleské policie zastoupených postavou poručíka Christiana „Bigfoot“ Bjornsena (Josh Brolin), jehož zredukovaný pohled na svět, zákon a spravedlnost je reprezentován právě hudebními ukázkami této uvolněné hudební Americany. Naprosto zřetelným využitím tohoto principu je například scéna, kdy je Doc přistižen při pátrání v domě Sloane Wolfmann (Serena Scott Thomas) a poručíkem Bigfootem drsně zpacifikován; Doc tak za zvuku konejšivé kytary a barytonu Jacka Scotta opět naráží na vnější svět amerického „klidu a pořádku“ a jeho bariéry. Tyto dva protichůdné hudební principy v naraci vytvářejí opět určitý pohyb, který nenechává vyprávění ustrnout a následuje jeho stěžejní hybnost – zápolení osamělého detektiva Doca s vnějším světem a detektivní záhadou, kterou v tomto světě musí rozkrýt.

---

<sup>67</sup> Les Baxter a žánr *exotica*, viz. (Kemp, 2022)

<sup>68</sup> Minnie Riperton, viz. (Lynskey, 2014)



Obrázek 11: Bizarní prostory nevěstince *Chick Planet Massage* doprovázené nediegetickou hudbou exoticy Lese Baxtera

## 2.2.4 Element kvazi-objektivní vypravěčky – (ne)spolehlivost narativní subjektivity

Zásadním elementem audiovizuální narace *Inherent Vice* je rovina komentáře vypravěčky, která je zpřítomněna postavou Sortilège (Joanna Newsom). Už název postavy, který ve francouzštině znamená „čarování“ nebo „kouzlení“, naznačuje mystiku a tajemno, které Sortilège do vyprávění vnáší. Vypravěčka je jedním z vůbec prvních audiovizuálních podnětů, který film prezentuje. Hned v ustavujícím záběru filmu začíná její první monolog, jehož osamocení v zobrazeném prostoru diegeze a nepropojení se zdrojem zvuku v obraze naznačuje, že se jedná o jakousi formu komentáře. Obrazovým stříhem na polodetailní záběr Sortilège se následně komentář propojuje se zpřítomněnou postavou, která letmým pohledem do kamery boří pomyslnou „čtvrtou stěnu“ filmového záběru, ale bez přerušení vypráví neadresně svůj příběh. Vypravěčka v komentáři popisuje postavu Shasty, která se pomalu objevuje s dalším záběrem vystupujícím z vyprávění, kde také první Sortilègin vstup do narace končí.

V průběhu narace se vypravěččin komentář zjevuje a zase odchází v maximální možné kontinuitě děje, často se v jedné či dvou větách objevuje uprostřed scény pouze pro dovysvětlení situace či dokreslení vztahu určitých postav a hned zase ustupuje. V jiných úsecích vytváří ve spojení s nediegetickou hudbou zmiňované stříhové sekvence, které propojují jednotlivé scény filmu v podobném principu, jaký byl popsán v analýze

*There Will Be Blood*. Začlenění elementu vypravěčky do audiovizuální stříhové skladby je skrze obsah komentáře, který často poskytuje nezbytné informace pro pochopení příběhu, naprosto precizně promyšlené a neodmyslitelně vychází už z literárního scénáře. Tento fakt umocňuje ještě občasná přítomnost dialogů postavy Sortilège v *on-screen* poloze vůči zaznamenanému obrazu.



Obrázek 12: Vypravěčka Sortilège jedoucí s detektivem Docem v jeho autě

V bláhovské klasifikaci druhů komentáře se jeví Sortilégino vyprávění jako komentář osobní, subjektivní<sup>69</sup> – vypravěčka je přítomná v zobrazované diegezi, má k ní určitou existenční vazbu. Její mluvní projev je velice familiární, obsahuje prvky slangové americké angličtiny a je do určité míry emocionálně zbarvený. Na základě klasifikace podle Płażewského, který typy komentáře rozděluje na autorův komentář, hrdinův komentář a komentář postranního svědka,<sup>70</sup> se ale projevuje určitá ambivalence, která se v Sortilégině komentáři skrývá. Komentář je veden ve třetí osobě, což by ho podle Płażewského kategorizovalo jako komentář autora, na druhou stranu je ale postava vypravěčky v diegezi často vizuálně přítomná (Obr. 12), působí v tomto ohledu jako „postranní svědek“ příběhu, a postavu Doca často skrze komentář adresuje.

Byť je ale vypravěčka vizuálně přítomná, do děje nijak přímo nezasahuje, žádná z postav na ni herecky nereaguje. Jediný, kdo na Sortilège místy reaguje, je Doc. Sortilège se v diegezi tedy čas od času vizuálně zpřítomňuje, většinou ale, stejně jako její komentář, najednou s

<sup>69</sup> *Osobní komentář*, viz. (Bláha, 2012, str. 13)

<sup>70</sup> Typologie komentáře podle Płażewského, viz. (Płażewski, 1967, stránky 145-146)



obrazovým střihem a změnou pohledu záběru z mizanscény zmizí navzdory realistické logice střihové continuity. Vystává tak otázka, nakolik je postava Sortilège skutečná, jestli není pouze jakýmsi Docovým psychedelickým přeludem a nedůvěryhodným vypravěčem, nebo naopak čistě autorským, „božským“ principem postavy shůry, prostředkem, kterým autor vtahuje diváka doslova do děje a diegeze. Ať tak či onak, všechny tyto prostředky, skrze které je postava Sortilège do vyprávění zapojená, zrcadlí pynchonovský postmoderní literární styl, který je vtisknut do filmové podoby příběhu a celkově skrze tuto postavu a element komentáře podporuje rozostřené psychedelické vyprávění.

### 2.2.5 *Off-screen* a *on-the-air* zvuk – prostředek psychedelie, komedie a tajemna

Prostor, který se otevírá kreativitě v doméně diegetického zvuku v tomto příběhu zahrnujícím tajemno, psychedelii a komično, se nachází především v práci s *off-screen* zvukem. V tomto ohledu místy Anderson doplňuje jinak jednoduchý diegetický zvuk, který jsem popisoval v předchozím oddíle této části práce. Jedním z prostředků, kterým toho dosahuje, je práce se zvukovými atmosférami. V drtivé většině jsou zvukové atmosféry zastoupené převážně elementem šumového charakteru, ať už se jedná o stat interiérových prostředí nebo třeba kontinuální zvukovou vrstvu šumění moře v okolí Docova plážového příbytku. Tyto zvukové elementy kontinuálního šumového charakteru jsou, stejně jako drtivá většina diegetického zvuku, přítomné převážně v centr-kanálu, čímž diegetický zvuk dohromady spojují. V tomto ohledu Anderson zachází často až do extrémů, například ve scéně, ve které Doc a Sauncho Smilax pozorují připlouvající loď Golden Fang na pobřeží, je celý zvuk čistě monofonní navzdory hutnému prostředí, které by mohlo být zvukově pojato velice široce, co se 5.1 surroundového mixu týče.

Kromě kontinuálních šumových elementů zvukových atmosfér v centr-kanálu ale Anderson místy využívá velice transparentně a až gesturálně přidaných zvuků, které z roviny diegetického zvuku znatelněji vystupují. Příkladem je scéna z prvního výslechu Doca na policejní stanici. Zvukovou stopu scény spojuje velice silný stat interiéru, který maskuje místy technicky hraniční kvalitu zvuku klopových mikrofónů, ze kterých je převážně mixován dialog. V průběhu situace, kterou sledujeme, se ale směrem do popředí zvukových plánů dostává *off-screen* zvuk zvonícího telefonu, který je zprvu znatelně ošetřen filtrací a obsahuje silnou složku prostorového dozvuku, postupující situací se ale více a více perspektivně přibližuje až do nepřírozené polohy, čímž podtrhuje komickou kvalitu scény.

Výraznějším momentem, kdy Anderson tohoto tvůrčího prostředku využívá, je scéna v nočním přístavu, ve které Doc pátrá po stopách lodi Golden Fang. (Obr. 13) Zvukové prostředí je

v práci s atmosférickými prvky velice bohaté a barvité, jak co se týče střihu rozličných elementů atmosféry jako například vrzání lodních lan a stěžňů, vzdáleného houkání lodí nebo cinkání kovových lamp ve větru, tak i v ohledu šířky 5.1 prostorového mixu. Zvuková atmosféra je navíc v této situaci nezvykle akcentována zvýšením její relativní hlasitosti vůči ostatním elementům v určitých pasážích, ve kterých podporuje rostoucí nervozitu postav z prostředí temného přístavu. Anderson tak v této scéně skrze zvukovou atmosféru ve spojení s mizanscénou jako vystřiženou z klasického noiru významně podporuje element tajemna, a skrze tuto estetickou kvalitu tak utvrzuje návaznost na noirový žánr.



Obrázek 13: Detektiv Doc se setkává v temném přístavu s Coyem Harlingenem

Za účelem dalšího rozostření a podpoření psychedelického aspektu narace využívá Anderson domény distančních komunikačních prostředků, televize a telefonů, zdrojů *on-the-air* zvuku. V příběhu jsou často tyto komunikační prostředky prezentovány jako původce Docova zmatení a až paranoidních tendencí, které v detektivovi vyvolávají především telefonáty s poručíkem Bigfootem. Užití různých paralingvistických řečových prostředků ve spojení se stylizací zvuku do *on-the-air* polohy, především jeho ekvalizací, zkreslením a dynamickými úpravami, vytváří bizarní zvukové elementy, kterými Bigfoot vyvádí skrze společné telefonáty Doca z rovnováhy. Docova psychedelická paranoia a zdrogované sensorické vnímání reality se skrze *on-the-air* doménu zvuku napřímo projevují ve scéně, ve které z Docova televizoru začne znenadání v průběhu reklamy promlouvat skrze pomyslnou „čtvrtou stěnu“ obrazovky poručík Bigfoot a adresovat Doca ve svém monologu, čímž ho viditelně naprosto vyvede z míry. Je těžko představitelné, že by se zobrazená situace pojila s objektivní realitou, a v tomto smyslu je tak psychedeličnost Docovy interpretace momentu umocněna

audiovizuálním důrazem, který Anderson na předmět televize klade, jak skrze nájezd kamery, tak předsunutím tohoto *on-the-air* zvuku až nepřírozně v pořadí zvukových plánů.

## 2.2.6 Lidský hlas jako nositel komického

Pestrobarevnost prostředí, ve kterém se příběh odehrává, je v další řadě podpořena i rozličnými aspekty hlasového projevu postav. V tomto ohledu už byla zmíněna slangová mluva vypravěčky Sortilège, která není zdaleka jedinou postavou využívající tohoto výrazového prostředku řeči. Bizarní postavy, které se příběhem míjejí, se prezentují svébytnými slangovými obraty, kterými dodávají snímku další rovinu komična a umocňují psychedelický rozměr pynchonovského postmoderního literárního stylu.

*„You smell like a patchouli fart!“ – poručík Christian "Bigfoot" Bjornsen*

Kromě slangových konstrukcí a až dadaistických frází využívá Anderson pro rozšíření výrazivosti příběhu dalšího aspektu lidského hlasu, který je příznačný pro anglofonní svět, a to rozličných přízvuků a prolínání americké angličtiny s ostatními jazyky. Ve snímku se kromě lokálního kalifornského přízvuku protínají přízvuky afro-americké angličtiny, japonský přízvuk kuchaře z asijského občerstvení, britský přízvuk prapodivného zubaře-kokainisty nebo texaský přízvuk Owena Wilsona (ztvárňujícího postavu zmizelého Coye Harlingena), který je sám o sobě malým kulturním fenoménem a zdrojem zábavy řady filmových diváků.<sup>71</sup> Cizojazyčné vlivy Anderson využívá i přímo v obsazích některých dialogů pro tvorbu komických situací, například komolením všech možných jazyků v imitaci japonské intonace detektivem Bigfootem ve scéně z asijského občerstvení. Jeho zvolání „*Moto penekeku!*“ evokují zároveň italské „*molto*“, neboli „mnoho“, a anglické „*pancakes*“, „palačinky“, a v kontrastu s plynně anglicky hovořícím kuchařem podtrhují komickou absurditu této scény.

*„Choto! Kinichiro! Dozo! Moto penekeku!“ – „Got it, lieutenant!“ – „Moto penekeku! Moto penekeku! Hai! Hai! Hai!“ – „Okay, it's coming!“ – poručík Bigfoot a kuchař asijského etnického původu*

*„Que se-fucking sera, sera.“ – detektiv Doc*

Práce s koloritem lidského hlasového projevu postav tak podtrhává pestrobarevnost prostředí příběhu a jeho komický aspekt.

---

<sup>71</sup> Svěbytnost Wilsonova hlasového projevu, viz. např. (Clements, 2015)

## 2.2.7 Závěr výzkumu – zvuková analýza *Inherent Vice*

Anderson ve snímku *Inherent Vice* vytváří zvukovou stopu, která napomáhá přehlednosti příběhu, jehož forma je z hlediska struktury velice spletitá. Skrze doménu diegetického zvuku, který je skladebně i mixážně pojatý velice jednoduše, přispívá plynulému toku detektivního vyprávění, které navazuje na (neo-)noirové snímky. Prostřednictvím dodaných diegetických elementů především v *off-screen* a *on-the-air* poloze vůči obrazu ale Anderson v příběhu skrze zvuk akcentuje další emocionální roviny a estetické principy mísící v sobě komické, psychedelické a tajemné. Práci s tajemnem a psychedelií Anderson uplatňuje společně s Greenwoodem i skrze komponovanou filmovou hudbu, která kromě těchto narativních estetických principů prohlubuje i audiovizuální zážitek kinoprojekce skrze mixážní zpracování 5.1 surroundového prostoru. Relativně největší prostor ve zvukové dramaturgii snímku zaujímá archivní hudba, která dokresluje psychedelický environment Kalifornie sedmdesátých let a napomáhá audiovizuální stříhové skladbě. Archivní hudba doplňuje zbylé zvukové elementy v odlišném prostoru 5.1 surroundové mixáže, převážně v široké přední zvukové bázi, a celkový surroundový obraz zvukové stopy snímku tak skrze svou dramaturgickou dominanci magnetizuje především k přednímu levo-pravému prostoru vícekanálového zvuku.

## 2.3 *Licorice Pizza* – sonus populi, zvuk lidu

Anderson se ve svém nejnovějším snímku z roku 2021 s názvem *Licorice Pizza*<sup>72</sup> (česky přeloženo jako *Lékořicová pizza*) opět vrací do svého oblíbeného prostředí Los Angeles sedmdesátých let 20. století, stejně jako tomu bylo v případě *Inherent Vice* nebo zmiňovaných *Boogie Nights*. Tímto dobovým příběhem, který by se dal žánrově zařadit mezi *coming-of-age* romantické dramedie, filmy na pomezí dramatu a komedie, se Anderson opět skrze žánrovou příslušnost obrací ke svým kořenům coby nezávislého tvůrce. Na rozdíl od předchozích analyzovaných filmů je ale znatelný Andersonův odklon od artového pojetí žánru blíže směrem k populárnímu filmovému vyjádření.

*Licorice Pizza* staví poměrně jednoduše strukturovaný chronologický příběh s tematikou mladé romance, ve kterém sledujeme protagonistu Garyho Valentina (Cooper Hoffman), patnáctiletého chlapce, který navzdory svému věku žije poměrně samostatný kalifornský život coby malá herecká hvězda „béčkových“ filmů a televizních show. Gary díky svému neobvykle suverénnímu vystupování a hravému, přidrželému přístupu k životu zaujme pětadvacetiletou Alanu Kane (Alana Haim), která naopak svou životní pozici a suverenitu hledá. Obě postavy a jejich životní proplétání pak sledujeme v časovém rozpětí několika pár měsíců, ve kterých někdy společně, někdy každý zvlášť prozkoumávají své životní možnosti napříč kalifornskými sociálními i věkovými skupinami, a hledají tak svou pozici ve světě dospělých.

V rámci narativních vyjadřovacích prostředků Anderson cílí naprosto direktivně na uvolněné vyznění a komediální aspekt tohoto filmového celku. Lehké herectví neotřelé dvojice protagonistů, které je katalyzované dynamikou jejich osobní chemie, je okořeněné o komicky expresivní epizodní role hereckých hvězd jako jsou Sean Penn (postava Jamese Holdena) nebo Bradley Cooper (postava Jona Peterse). Film velice často referuje reálné postavy, či fiktivní postavy napřímo reálnými postavami inspirované, které prohlubují zakořenění příběhu do specifického času a místa děje. Rozměr americké dobové kultury je ve snímku umocňován i skrze další narativní prostředky, dobové scénografické prvky, všemožné filmové plakáty, dobová auta, kostýmy, a v neposlední řadě opět skrze pestrou paletu archivní filmové hudby kulturně propojené s daným obdobím. Citlivost snímku dodává práce kamery, jejíž měkkost a práce se světlem se plně projevuje na sedmdesátimilimetrovém filmovém pásu, na který byl snímek obrazově zaznamenáván a do vybraných kin na kombinovaných filmových kopiích i distribuován. V tomto smyslu Anderson staví příběh dvojice lidí, která je vrostlá v dobových kalifornských společenských reáliích a zákrutech americké popkultury; výsostně populární lidský příběh odehrávající se hluboko ve společenství lidí.

---

<sup>72</sup> (Anderson, *Licorice Pizza*, 2021)

Stěžejní význam prostředí Los Angeles sedmdesátých let pro film a jeho zvukovou stopu vypichuje v rozhovoru o *Licorice Pizza* v IndieWire's Filmmaker Toolkit i David Acord, který společně s Christopherem Scarabosiem tvořil dvojici zvukových supervizorů a hlavních mixerů snímku:

*„Film se odehrává na začátku 70. let a myslím si, že je to pro Paula [Thomase Andersona] důležitá éra. Myslím si, že Paul byl pravděpodobně silně ovlivněn mnoha filmy z této doby, takže částí toho, co jsme se snažili dosáhnout, byla zvuková stopa, která zní tak, jako kdyby vzešla z té doby také.“<sup>73</sup>*

### 2.3.1 Zvuk lidu – lidský hlas a diegetický zvuk jako tvůrčí elementy lidského příběhu

Lidský element příběhu se z hlediska zvuku ve snímku projevuje přirozeně v první řadě skrze dialogy. V ohledu jejich zpracování je znatelný posun od předchozích analyzovaných snímků – Anderson se od výrazného použití směrových mikrofonů v *There Will Be Blood* a na druhé straně ostrých klopových mikrofonů v *Inherent Vice* dostává k pečlivému, komplexnímu mixu dialogové stopy, ve kterém, snad i díky rozvoji technologie dynamického zřazování více zvukových stop, pracuje citlivě a cíleně s kombinací směrových a klopových mikrofonů. Barevně leží jádro dialogů především v oblasti hřejivých nižších středů, opět s citelným ořezem vyšších frekvencí už v oblasti od 6–7 kHz.

V rámci dialogů a celkově v oblasti diegetického *on-screen* zvuku pracuje Anderson převážně s kontinuálním, plynulým stříhovým i mixážním zpracováním. Perspektiva a dozvuk *on-screen* zvuku jsou ovlivněné především obrazovou stříhovou skladbou – v situacích, ve kterých převažují obrazové celky či polocelky, je znatelnější prostorový dozvuk a vzdálenější zvuková perspektiva, což je patrné například v prostorách koupelen či jiných výrazněji dozvukových prostředích. Naopak ve scénách s detailnějšími záběry je zvuk přirozeně prezentnější, ale stále v příjemné kombinaci směrových a klopových mikrofonů a dodaného umělého dozvuku. Uměle dodaný dozvuk je v případě dialogové stopy, kontaktního zvuku a *on-screen* diegetických elementů převážně monofonní; ve scéně setkání s Jonem Petersem je v exteriéru na jeho hlase patrné i využití monofonního *slap back* echa.

---

<sup>73</sup> V angl. originále: „*The movie takes place in the early '70s, and I think it's a special era for Paul [Thomas Anderson]. [...] I think that Paul was probably heavily influenced by a lot of film of that era, so a part of what we were going for was a film track that sounds maybe like it came out of that era as well.*“ (O'Fall, 2022)

Z hlediska frekvenčního ošetření dialogů je místy poměrně zřetelná přirozená rezonance prostředí, buď ve výrazněji dozvukových prostředích nebo v okolí zdí nebo stolů, od kterých patrně rezonance v dialogové stopě vzniká. V rušných, akusticky zaplněných prostředích jsou dialogy ekvalizovány s ohledem na zákonitosti křivek stejné hlasitosti, tj. je u nich znatelný úbytek basových i vyšších frekvencí relativní vůči rušnosti okolního prostředí a jádro dialogu leží primárně ve středových frekvencích.

Výjimkou kontinuálního zpracování dialogů a diegetického zvuku jsou stylizovanější filmové situace, ve kterých se Anderson odklání od popovějšího výrazu blíže ke své artové či žánrové poloze, například v až jemně surreální a absurdní sekvenci skoku Jacka Holdena na motorce, kde je skrze ostrý zvukový stříh patrná změna perspektiv a vzdáleností mezi Holdenem a proti němu běžícím Garym.

I navzdory výrazně jemnější práci v mixáži dialogové stopy a celkově kontaktního i dodaného *on-screen* diegetického zvuku než například v *There Will Be Blood* si ale Anderson zachovává stejné tvůrčí postupy, se kterými již pracoval. Stěžejní je v tomto ohledu dominance centr-kanálu jakožto nositele převažující části diegetické zvukové informace. Tuto myšlenku dále v rozhovoru podporuje i Acord:

*„Paul [Thomas Anderson] má v oblibě obecně vzato jakýsi starosvětský přístup ke zvukovému mixu. Oceňuje myšlenku vysoce soustředěné mixáže, které byste museli dosáhnout v mono mixu. Paul se zaměřuje na střed plátna.“<sup>74</sup>*

Na kompaktnosti kvazi-monofonního mixu diegetického zvuku přidává i práce s brunclíky, která je ale mnohem drobnější a spíše cílená na konkrétní elementy, než tomu bylo u *There Will Be Blood*. Převládající roli v této zvukové kategorii zaujímají dodané zvuky rekvizit, především v *on-screen* poloze vůči obrazu. Zejména v některých situacích běhu Anderson místy akcentuje roli zvuku kroků, v jiných takových situacích ji ale naopak záměrně potlačuje s cílem soustředit pozornost na dech běžící postavy. Jádro diegetického zvuku je i navzdory sporadickým brunclíkům příjemně zaplněné, a to především díky Andersonově zálibě v zachování maxima kontaktního zvuku, včetně jeho zdánlivě nepotřebných detailů a rozličných nedokonalostí. Efektivita využití kontaktního zvuku v kombinaci s příležitostným doplněním brunclíky v případě tohoto snímku pomáhá, podobně jako v *There Will Be Blood*, vytvořit útvar, který je do určité míry velice naturalistický. K významné roli kontaktního zvuku a jeho přirozenému vyznění se vyjadřují i Scarabosio s Acordem:

---

<sup>74</sup> V angl. originále: „Paul [Thomas Anderson] generally speaking likes [...] kind of an old school approach to a sound mix. [...] He appreciates the idea of a highly focused mix that you would have to have with a mono mix. [...] Paul is more laser focused on [...] the center of the screen.“ (O’Falt, 2022)

CS: „Snažili jsme se zůstat co nejvěrnější naturalistickému zvuku a skutečně zachovat atmosféru toho, o čem film je. Ve výsledku se snažím vytvořit stopu, která zní jako perfektně zaznamenaný kontaktní zvuk, a vždy že se to snažíme udělat tak, aby to znělo, jako by při natáčení zachytili perfektní zvuk, s všemi těmi drobnými nedokonalostmi a věcmi, které mu možná dodávají trochu více charakteru.“

–

DA: „Myslím si, že mnoho z těchto věcí, na které se jako zvukoví specialisté zaměřujeme a chceme se jich zbavit, jsou věci jako šustění oblečení, nárazy do stolu nebo něco, co spadne mimo záběr, nebo i nárazy mikrofonu. Některé z těchto věcí jsou právě tím, co se Paulovi [Thomasu Andersonovi] líbí, jsou součástí barvy té stopy a stávají se pro něj krásou toho okamžiku, stejně jako to, co jsme nahráli při natáčení – to je to, co se stalo, to jsme nahráli, to je ono.“<sup>75</sup>

Na rozdíl od *There Will Be Blood* je ale jádro diegetického zvuku zpracováno mixážně mnohem jemněji, a tak nepůsobí tolik surově a drsně jako v případě prvního analyzovaného snímku. Přesto si stále zachovává jistý naturalistický element, který silně napomáhá pocitu uvěřitelnosti vytvářené diegeze a celkově přibližuje diváka blíž postavám, do středu plátna a tohoto lidského příběhu.

---

<sup>75</sup> V angl. originále: Christopher Scarabosio: „[...] we were just really trying to stay as naturalistic as possible and really keep the vibe of what the movie is all about. Ultimately, I'm trying to create a track that sounds like the perfect production track, and I always look at it like we are trying to make it sound as if, when they were shooting, they picked up the perfect sound, with the little pimples and things that maybe give it a little more character.“ – Daniel Acord: „I think a lot of these things that, as sound people, we get focused on and want to get rid of are things like the clothing rustle or some bumps into a table or something drops off screen or mic bumps, some of those things are the kind of things that Paul [Thomas Anderson] falls in love with, as part of the color of the track, that it becomes for him like the beauty of that moment, as with what we've recorded on set — this is what happened, this is what we've recorded, this is it.“ (O'Falt, 2022)





Obrázek 14: Gary a Alana, „nehrdinští“ hrdinové lidského příběhu

Zajímavým prvkem lidského hlasu, kterým Anderson skrze zvuk posiluje element lidskosti příběhu, jsou řečové vady představitelů obou hlavních postav, konkrétně jejich sigmatismus, nesprávné tvoření sykavek hovorově známé jako „šlapání si na jazyk“. Relativní řečová specifita obou protagonistů je odvádí daleko od nedotknutelné archaické domény perfektních filmových hvězd a lidských ideálů dokonalosti, mnohem blíže na dosah běžného publika. Tento řečový aspekt, který je drobný, ale logicky v průběhu trvání filmu všudypřítomný, Anderson využívá i cíleně v konkrétní filmové situaci, a to sice ve scéně hádky Alany s její rodinou, ve které Alana repetitivně používá slova „*think*“, „*things*“ a „*thinker*“, jejichž zasazení do zprvu vyostřeně vypadající domácí hádky podporuje v kontextu Alanina sigmatismu závěrečnou komičnost situace, která je ještě akcentována ostrým obrazovým střihem na konci jejího krátkého monologu.

*„I knew it! I knew that was what you were thinking. You're always thinking things, you thinker! You thinker! You think things!“ – Alana Kane*

Drobnou komickou úlohu z hlediska lidské řeči zaujímá i Andersonova už v předchozí analýze zmiňovaná hra s přítomností jiných jazyků či přízvuků v doméně kalifornské angličtiny. Anderson se stejně jako v *Inherent Vice* nejvýrazněji v tomto ohledu obrací k použití japonštiny, jejíž až bizarní a těžce nekorektní imitaci předvádí ve dvou scénách postava Jerryho Fricka (John Michael Higgins), majitele americko-japonské restaurace. Dále Anderson v dialogové rovině nechává parodovat například hebrejštinu, když postava agentky hereckých talentů Mary Grady (Harriet Sansom Harris) komolí název izraelského bojového umění

*krav maga* na „*quick drama gra*“. Poslední výraznou přítomností jiného jazyka ve filmu, v tomto případě už spíše na úrovni sborů, jsou zvolání „*más fuegos*“, v překladu ze španělštiny „víc ohňů“, když latinskoameričtí číšníci z klubu The Ol' Cock chystají show skoku Jacka Holdena na motorce.

Sbory a elementy lidského hlasu zvukových atmosfér jsou dalším prostředkem, který Anderson v doméně zvuku využívá k dosažení pocitu lidské přítomnosti v rozličných místech rušného Los Angeles. Zmiňovaná situace s výkřiky „*más fuegos*“ je nejvíc exponovaným a artikulovaným momentem využití sborů ve filmu – výkřiky jsou panoramované do strany v přední zvukové bázi, a působí tak mnohem transparentněji než ve spojení s hutným centr-kanálem. Ve zbytku filmu jsou sbory mnohem méně akcentované a srozumitelné, zato po většinu času ve zvukové stopě přítomné. V situacích se skupinou lidí, která je významně vyobrazena v mizanscéně a filmovém záběru, je zvuková reprezentace lidí v *on-screen* poloze vůči obrazu směřovaná převážně do centr-kanálu. Pozornost tak Anderson tímto způsobem opět zaměřuje ke středu plátna, čímž přispívá uvěřitelnosti a magnetizuje publikum. V klidnějších prostředích, kde je zvuková přítomnost lidí spíše v *off-screen* poloze vůči obrazu, jsou elementy sborů a lidského hlasu zvukových atmosfér jemně využity převážně v krajních pozicích zvukových bází, jak přední, tak zadní. V této poloze je lidský hlas využíván spíše pro citlivé dokreslení zobrazovaného prostředí a všudypřítomný pocit lidské prezence, ale i tak jsou skrze tento element znatelná specifika daného místa. Například v úvodní části filmu z prostředí střední školy je z elementů okolních lidských hlasů patrný jejich adolescentní hlasový charakter. Naopak starosvětsky působící prostory klubu The Ol' Cock jsou zaplněny převážně hlubokými mužskými hlasy, které podtrhují maskulinní pocit, kterým klub audiovizuálně působí. Ať v prezentní poloze výrazných sborů spojených s kompaktním centr-kanálem, tak v poloze drobnějších *off-screen* prvků lidského hlasu, Anderson ve zvukové stopě nechává lidský element působit napříč prostředím živoucího Los Angeles.

Ve výsledku jádro dialogové stopy a diegetického zvuku tohoto lidského příběhu Anderson sestavuje s podobnou touhou po naturalističnosti, jako tomu bylo už v *There Will Be Blood*. Centrifikovanou zvukovou diegezi ale Anderson oproti prvnímu analyzovanému filmu expanduje do širšího 5.1 surroundového pojetí a centr-kanál, byť stále oproti ostatním zvukovým kanálům poměrně dominantní, zjemňuje v kontextu zvoleného žánru a populárnějšího filmového výrazu. I skrze dramaturgickou a režijní práci s lidským hlasem Anderson podporuje rovinu komična, která tvoří jeden ze základních pilířů vyprávění. Ve výsledku dialogová stopa a s ní propojené prvky zvukové diegeze silně podporují přítomný lidský element snímku a utvářejí divácky velice přístupný zvukový útvar, základní stavební kámen zvukové stopy celého snímku, zvuk lidu.

### 2.3.2 Jemnost a estetická kvalita krásy komponované filmové hudby

Stejně jako v předchozích dvou analyzovaných snímcích, Anderson i v *Licorice Pizza* využívá jak komponované filmové hudby, tak hudby archivní. V doméně komponované hudby opět volí spolupráci se skladatelem Jonnym Greenwoodem. Na rozdíl od předchozích Andersonových filmů, ať už je tvořil v součinnosti s Greenwoodem nebo s někým z dalších zmiňovaných skladatelů, je v *Licorice Pizza* pojetí komponované filmové hudby velice redukované, koncentrované do jedné jediné skladby. Stejnojmenná titulní skladba filmu se objevuje ve dvou situacích – ve scéně intimní procházky Alany a Garyho na jejich prvním „rande“ a v závěrečné scéně, ve které se konečně Alana s Garym shledají po vzájemném hledání se po městě. Obě filmové situace vyobrazené v pohybu kamery a herců, v prvním případě nejistém a prozkoumávajícím, v případě druhém překotném a extatickém, jsou doplněny poklidnou hudební linkou. Její jemnost a estetická kvalita krásy jsou vystiženy už z hlediska instrumentace, která sestává z pozvolného vydrnkávání harfy, táhlých, gradovaných smyků smyčcového orchestru a táhlých tónů harmoniky.

Skladba začíná jednoduchým jednohlasým repetitivním melodickým motivem harfy, který je postupem času doplněn do dvojhlasu identickým motivem posunutým o oktávu výš a hraným v rytmických variacích. Rozličné rytmické schéma obou hlasů vytváří polyrytmické struktury, ve kterých se opět zrcadlí Greenwoodovo ovlivnění postmodernou klasickou hudbou, v tomto případě polyrytmickými strukturami Philipa Glasse. Dvojhlasá harfa postupně vytváří velice jednoduché melodicko-harmonické téma sestávající z kadence tónika-subdominanta-dominanta. Postupem skladby se úplně identické téma opakuje až do jejího samotného konce; v průběhu se přidávají smyčce, které rozšiřují dynamiku skladby, především skrze velice expresivní violoncella, která jsou v hudebním mixu poměrně značně upřednostněna. I smyčcové nástroje se drží odlišných rytmických schémat, a polyrytmičnosti celku tak přispívají. V jemných podtónech se přidává i táhlá harmonika patrná spíše pouze přítomností svých vyšších harmonických složek.

Výsledkem je jemná, prostá skladba, která nepřináší žádné velké drama nebo zvrát, spíše utváří jakýsi jeden táhlý oblouk, který se rozšiřuje a v závěru opět zužuje. V obou scénách tak tento hudební oblouk vytváří dvě odlišná spojení. Ve scéně z úvodu filmu skladba podtrhává pozvolný temporytmus akce, zatímco ve scéně závěrečné mu poskytuje stmelující kontrapunktický pohyb, který se s obrazem plně propojuje v závěru skladby a s ním synchronním momentem závěrečného statického obrazového celku zachycujícího střetnutí obou protagonistů. Z dramaturgického hlediska dvojí užití skladby vytváří určitý narativní oblouk, který celý romantický příběh začíná a uzavírá. Široké pojetí 5.1 surroundového mixu skladby vhodně doplňuje jádro diegetického zvuku ležící

v centr-kanálu, a dohromady tak vytváří zvukově imerzivní filmovou situaci. Výsledkem je stručný, ale cílený útvar, který spojením s obrazem a příběhem podporuje především estetickou kvalitu krásy mladé romance.

### 2.3.3 Archivní hudba – Andersonův Americký sen

V oblasti archivní hudby se Anderson u *Licorice Pizza* opět obrací ke spolupráci s hudební supervizorkou Lindou Cohen. Skladby volí Anderson stejně jako u *Inherent Vice* dobové americké, opět s cílem vytvořit doménu archivní hudby, která diváka vtáhne do prostředí zobrazované diegeze, do Los Angeles sedmdesátých let. Na rozdíl od *Inherent Vice* je archivních skladeb větší počet, celkově i relativně vůči úbytku objemu komponované filmové hudby. Posunem k populárnějšímu výrazu filmu Cohen s Andersonem mění i výběr interpretů – na rozdíl od *Inherent Vice*, ve kterém archivní hudbu reprezentovali spíše méně známí američtí interpreti, se v soundtracku najednou objevují velká jména a hudební skupiny jako Nina Simone, Paul McCartney & Wings nebo The Doors, byť se svými méně zpopularizovanými hity. Anderson také upouští od dvojí narativní polohy hudebních ukázek, skladeb psychedelických proti skladbám Americany, skrze které v předchozím analyzovaném filmu komentoval dynamiky dvou odlišných světů, Docova a Bigfootova. Všechny hudební ukázky vytváří jednotnou doménu, která sdružuje mikrokosmos Los Angeles a jeho obyvatele, hlavní i vedlejší postavy našeho příběhu, které se jím protloukají a navzájem se střetávají nehledě na svůj věk, povolání nebo původ.

Selekce skladeb je primárně založená na dynamice jednotlivých filmových sekvencí, ve kterých se objevují – buď podporují jejich klidnější temporytmus skrze táhlejší skladby, například v úvodní sekvenci filmu, kterou doprovází hřejivý soul Niny Simone, nebo naopak podtrhávají akčnější tempo děje skrze skladby výrazněji rytmické. Anderson se ve spojení s obrazovým střihem uchyluje ke svému oblíbenému principu spojování tektoniky obrazových sekvencí skrze nediegetickou hudbu. V tomto smyslu určité sekvence nabírají směr až videoklipové estetiky, jak ji užívá například Steven Soderbergh – plocha archivní hudby je doplněna rychle střihanými záběry kamery kombinující více druhů pohybu, dokonce s občasným horizontálním rakurzem. Asi nejextrémnějším příkladem v tomto směru je sekvence, ve které Alana s Garym odstartují inzerátem v rádiu svůj první pokus prodeje vodních matrací. V sekvenci sledujeme jasně popisné záběry, které z hlediska obsahu nevyžadují silné dialogické ani zvukově diegetické podpoření, a poskytují tak dostatečný prostor výrazně rytmické rockové skladbě *Peace Frog* od The Doors, která svou dominancí v mixu nastoluje videoklipovou estetiku sekvence. Hudba se v potřebných místech s diegetickým zvukem prolíná a ustupuje mu v pořadí zvukových plánů, především ale skrze konkrétní artikulované zvuky, které v rychlém sledu doplňují převažující hudební složku,

např. zvonění telefonu nebo zvuk odjíždějícího auta. I dialogy jsou oproti dominantní hudební složce téměř v celé sekvenci upozaděny, a videoklipovou estetiku těchto hudebních střihových sekvencí tak Anderson v *Licorice Pizza* posouvá do svého prozatímního tvůrčího maxima.

Z pohledu mixáže je archivní hudba v nediegetické poloze vůči obrazu zpracována především v přední zvukové bázi s častým užitím stereofonního dozvuku v zadní zvukové bázi 5.1 surroundového prostoru. Podle potřeby přejímání dominantní role v prolínání s diegetickým zvukem je hudba v některých hudebních střihových sekvencích značně upmixovaná i do centr-kanálu, kde zaplňuje vzniklou úrovní prohlubeň v momentě upozadění diegetického zvuku, a zpevňuje tak kompaktnost středu přední zvukové báze. Častým dramaturgickým prostředkem, který Anderson opět v práci s archivní hudbou využívá, je přechod nediegetické hudby v hudbu diegetickou prostřednictvím jejího přesunu do polohy *on-the-air* zvuku. Výrazným takovým momentem je například situace ze scény v letadle směřujícím na dětskou show, ve které dohrává hudební skladba v diegetické poloze od chvíle, kdy si Gary vyndá sluchátka z uší. Zpočátku nediegetická hudba se tímto momentem značně zúží v přední zvukové bázi převážně do centr-kanálu a je frekvenčně a dynamicky upravena s dodaným harmonickým zkreslením tak, aby vytvořila dojem, že hraje z Garyho sluchátek.

Výjimečná poloha archivní hudby se objevuje ve scénách ze starosvětsky působícího klubu The Ol' Cock (*Obr. 15*). Klub, který Gary často navštěvuje a je v něm vítán jako stálý host, je určitým reprezentantem jeho předčasné vyzrálosti, která vytváří velkou dávku dynamiky v jeho vztahu s Alanou. Starosvětskost tohoto podniku je prostřednictvím archivních jazzových skladeb podpořena hudbou, která způsobem zvukové stylizace v určitých chvílích působí, jako kdyby byla živě hrána kapelou z druhé místnosti podniku. Navzdory tomu jsou v průběhu těchto scén porušovány akustické zákonitosti imitovaného zvukového kvazi-realismu a diegetičnosti skladby – prostřednictvím táhlých mixážních změn, především úrovně hlasitosti, ekvalizace a dodaného umělého dozvuku, se v průběhu scény jazzová hudba volně pohybuje na pomezí diegeticky a nediegeticky působící zvukové stylizace. V tomto smyslu způsob kontinuity mixáže hudby zapadá do jiné, dějinně starší mixážní estetiky, než s jakou je archivní hudba v ostatních částech mladistvého příběhu zpracována, a nechává diváka pozvolna ztratit ve zdech tohoto starého světa i skrze tento formální mixážní prostředek zvukového výrazu.



Obrázek 15: Gary v klubu The Ol' Cock

Archivní hudba je pro potřeby dokreslení rušného prostředí Los Angeles využita i ve zmíněné *on-the-air* diegetické poloze vůči obrazu. Zvukový tým spolupracující na snímku v tomto ohledu při natáčení využíval tzv. „*worldizing*“, neboli techniku zaznamenávání *on-the-air* zvuku přímo při natáčení, ze skutečných reprodukčních zdrojů zvuku. Jako příklad uvádí Christopher Scarabosio scénu z pinballové herny, ve které zvukový tým využil tří mikrofonních pozic pro zaznamenání hudby reprodukované z autentických dobových reproduktorů a vytvoření možnosti práce se zvukovou perspektivou reálného akustického prostoru:

*„Začali jsme brzy přemýšlet o tom, jak by to mělo znít, jak zvuky plují vzduchem, jako například hudba znějící v různých prostředích. To bylo něco, s čím jsme rozhodně experimentovali a provedli jsme dost nahrávek na místě s písněmi, říká se tomu ‚worldizing‘. Gary hledá Alanu, oba se hledají, a pak se ocitnou v pinballové herně. Při každé návštěvě pinballové herny hraje jiná píseň a jsme v jiné místnosti. Nejprve zní zvuk hudby z ulice, poté vstupujeme do pinballové herny, ve které se rozezní její prostředí... To byl okamžik, kdy jsme použili tři různé typy nahrávek, odlišná mikrofonní nastavení.“<sup>76</sup>*

---

<sup>76</sup> V angl. originále: „We started early on thinking about how that should sound, [...] how sounds float through the air, like the music playing in different environments. That was something we definitely played around with and did a fair amount of location recording with songs, it's called ‚worldizing‘. [...] Gary is looking for Alana, they're both kind of searching each other out, and then they end up in the Pinball Palace. Each time we're in the Pinball Palace, it's playing a different song, and we're in a different room. The sound of the music from the street, and then going into the Pinball Palace, and then having that

Vrcholným momentem archivní filmové hudby je scéna, která přichází při začátku ropné krize ve Spojených státech amerických v roce 1973. Tento zásadní moment, který ovlivní život celého Los Angeles a směřování jím prostupujících protagonistů příběhu, je podpořen užitím skladby *Life On Mars?* Davida Bowieho. Celá scéna exponující prostředí Los Angeles po vypuknutí ropné krize je doprovázena skladbou v nediegetické poloze vůči obrazu, ve které přejímá drtivou většinu prostoru zvukové stopy. Užití tohoto hudebního hitu z roku 1973 přenáší drtivou váhu na dobový element prostředí, a opět tak vtahuje diváka blíž do zobrazované diegeze.

Ve výsledku užívá Anderson archivní hudbu podobným způsobem, jako tomu bylo už v případě *Inherent Vice*. Z hlediska selekce užití archivní hudby Anderson cílí na podpoření dobové specifity prostředí, a zároveň využívá její populární význam, skrze který akcentuje propojení postav s lidským environmentem a vtahuje do něj diváka. Ve skladebném ohledu pomocí archivní hudby Anderson opět vytváří hudební střihové sekvence, skrze které propojuje jednotlivé scény a prostředí do soudržných celků.

### 2.3.4 Zvukové atmosféry – prostupnost hranic diegetických prostředí

Z hlediska zvukových atmosfér byla již zmíněna role lidského hlasu, který je jedním ze základních stavebních kamenů této zvukové kategorie ve snímku. Kromě toho zobrazované prostředí Los Angeles poskytuje prostor pro další zvukové elementy lidské přítomnosti ve městě, převážně pro všudypřítomná dobová auta. V klidnějších částech města se otevírá místo i pro elementy zvuků přírody reprezentované především zpěvem ptactva.

Andersonova práce se zvukovými atmosférami je úspěšná a zrcadlí se v ní především jeho touha po dominantním diegetickém centr-kanálu, který na základě své naturalistické plnosti sám o sobě moc prostoru pro akusticky drobnější zvukové elementy v tomto ohledu neposkytuje – prosazují se v něm primárně akusticky výrazné zvuky rušných prostředí, kromě halasících skupin lidí například ruch dopravy. V prostoru stran přední i zadní zvukové báze se ale pro zvukové atmosféry prostor otevírá, a Anderson ho také využívá o poznání více, než tomu bylo v případě *There Will Be Blood* i *Inherent Vice*, viz. (Obr. 16, 17, 18). Zvukové atmosféry jsou v mixu zvukové stopy sice stále relativně potlačené oproti *on-screen* složce diegetického zvuku, zato přítomné do znatelné míry téměř po celou dobu filmu s výjimkou pasáží nediegetické hudby, která je zastiňuje. Vícekanálově Anderson oproti

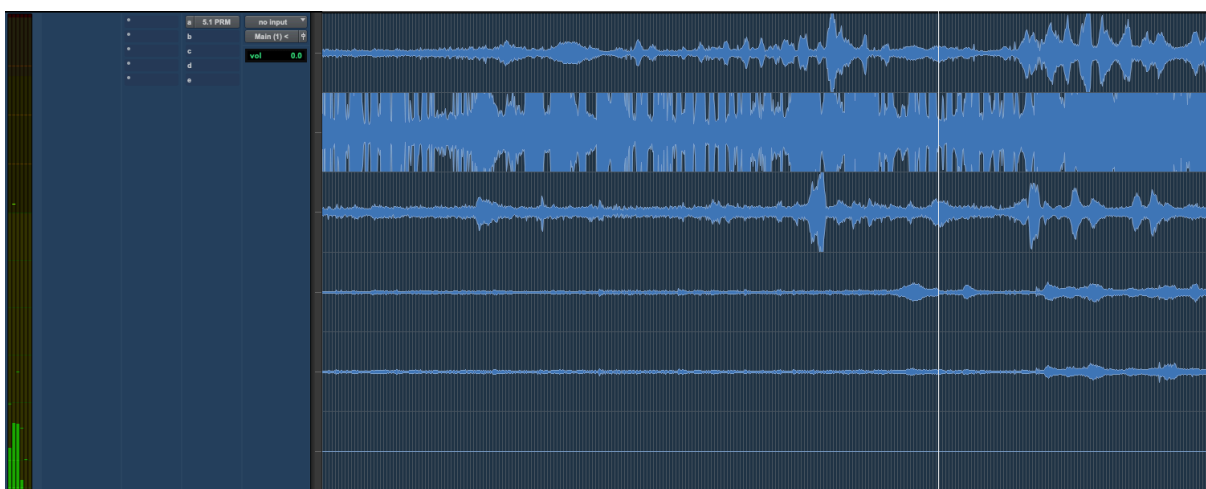
---

*environment take over... So that was a moment where we used three different types of recordings, different kind of mic'ing setup.* (O'Falt, 2022)

předchozím snímkům z hlediska atmosféry zpracovává i velice tiché scény, ve kterých je stat prostředí užít i v celé šíři surroundového prostoru.

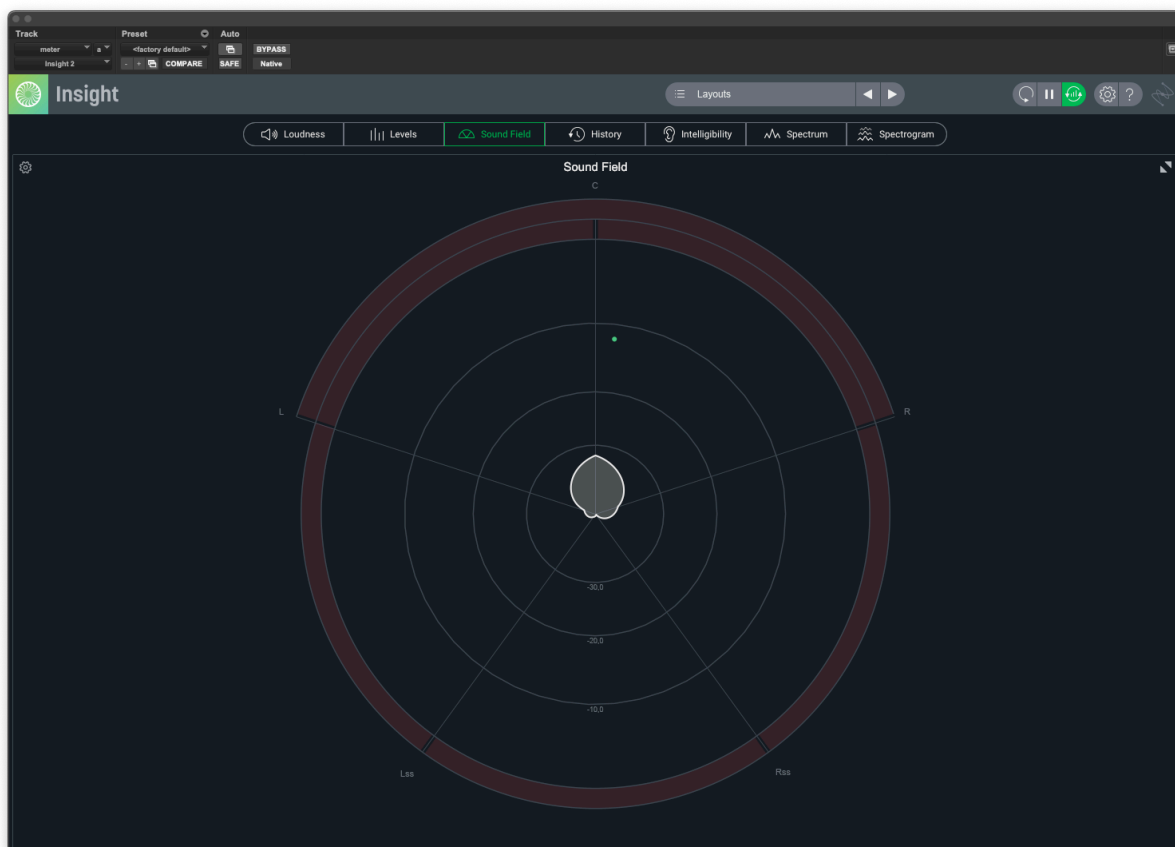


Obrázek 16: Alana v rušném prostředí volebního štábu



Obrázek 17: Grafické znázornění zvukové vlny zachycující využití zvukových kanálů v prostředí volebního štábu





Obrázek 18: Graf spektrální bilance v prostředí volebního štábu

Dalším atmosférickým zvukovým elementem jsou rozličné zvuky v *on-the-air* poloze vůči obrazu, kterých Anderson hojně využívá především v interiérech. Zvuky televize hrající v domácnosti nebo hlas hlasatele z rádia v kavárně jsou v tomto směru ve snímku typickým výrazovým prostředkem. Zpravidla je přímý zdroj těchto zvuků přítomný ve středu přední zvukové báze, doplněn je ale o 5.0 surroundový umělý dozvuk, který i v tišších scénách diegetický zvukový prostor vhodně a přirozeně rozšiřuje.

Zvukové atmosféry ve snímku fungují i v principu propojování diegetických prostředí. Anderson volí cestu, skrze kterou místo izolování zvuku děje jednotlivých scén v konkrétním místě diegeze nechává prostřednictvím elementů zvukových atmosfér prosáknout do místa děje i prostředí okolní, citlivě frekvenčně a dynamicky ošetřené zvuky z druhých místností interiérů nebo ruchy města zpoza okna. Opět tak vytváří pocit prostředí, kterým jsou postavy neustále, ale neinvazivně obklopeny, pocit rušného velkoměsta, které probublává kdesi v pozadí, a neutuchající přítomnosti jeho obyvatel.

### 2.3.5 Speciální zvukové efekty – prostředek rozšíření zvukové diegeze

Další Andersonův výrazný estetický posun z hlediska zvuku od předchozích analyzovaných snímků se v *Licorice Pizza* projevuje v práci se speciálními zvukovými efekty. Tento přístup je exponovaný už v úvodní scéně filmu, v níž vybuchne záchodová mísa na chlapeckých toaletách. Speciální zvukový efekt výbuchu je panoramovaný a má značný obsah basových frekvencí. Právě panoramování a relativně výrazný poměr basových frekvencí vůči zbytku zvukového spektra jsou specifiky, které nejvýrazněji odlišují speciální zvukové efekty od *on-screen* diegetického zvuku snímku.

V porovnání s předchozími filmy Anderson využívá speciální zvukové efekty o poznání více, což se projevuje například na zvucích otevírání a zavírání dveří. Ty byly v předchozích analyzovaných filmech zpracovány v relativní spektrálně-dynamické rovině se zbytkem *on-screen* diegetického zvuku, zatímco v *Licorice Pizza* jsou umocněny dalšími dodanými zvukovými vrstvami. Rozšíření obrazu prostorového zvuku přispívají dodané umělé 5.0 dozvuky, kterými jsou speciální zvukové efekty zapuštěny do diegetických prostorů interiérů. Plnějším využití 5.1 prostorového zvuku napomáhají i speciální zvukové efekty potlesků publika, které v širší přední zvukové báze doplňují dominantní centr-kanál, například ve scéně dětského vystoupení v televizní show, nebo zvuky motorů aut, které jsou v záběrech z interiérů aut značně přítomné i ve zvukovém LFE kanálu.

Scénou, ve které se role speciálních zvukových efektů nejvýrazněji ve snímku projevuje, je napínavá situace couvání nákladního auta z kopce. Zvuková reprezentace objektu nákladního auta sestává z mnoha různých vrstev a textur – vrzání plechů karoserie a skřípání různých částí vozu, pohybu pneumatik po asfaltu a jejich kvílení v ostrých zatáčkách nebo basového chvění konstrukce tohoto pohyblivého kolosu. Skrze ostrý zvukový stříh a mixážní preference té či oné zvukové vrstvy, ekvalizaci, úroveň hlasitosti, panoramování a užití zvukového LFE kanálu, Anderson v této stříhové filmové sekvenci vytváří perspektivu, akcentuje blízké průjezdy vozu a obrazové stříhové skoky dovnitř řidičské kabiny nebo nákladního prostoru. Dominantní roli speciálních zvukových efektů této sekvence podporuje práce s filmovým tichem, které skrze slabé zvuky hmyzu nočních kalifornských ulic vyzdvihává mohutnost blížícího nebo vzdalujícího se zvukového objektu nákladního auta v záběrech z jeho vnějšku. Prostřednictvím speciálních zvukových efektů je tak nejvíce patrný Andersonův posun v rámci populárnějšího filmového výrazu z roviny kvazi-realistického diegetického zvuku blíže k rovině hyperrealismu, od observační dokumentárnosti ke stylizované kinematografičnosti. Význam speciálních zvukových efektů pro hlubší kinematografičnost snímku uvádí v kontextu situace s jízdou nákladního vozu i Scarabosio:

„Scéna samovolné jízdy nákladního vozu, to je dobrý příklad toho, jak to zní velmi přirozeně, ale zároveň velmi filmově. Během této části nezazní žádná hudba, a trochu pracujeme s tichem, takže jde opět o kombinaci vytvoření dojmu, jako by se to stalo ten den, ale také o podpoření kinematografičnosti, která situaci přináší více dramatu.“<sup>77</sup>

### 2.3.6 Závěr výzkumu – zvuková analýza *Licorice Pizza*

Anderson v *Licorice Pizza* posouvá své vyjadřovací prostředky a estetické volby v oblasti zvuku blíže k populárnějšímu filmovému výrazu, než tomu bylo v předchozích analyzovaných filmech. Surové a naturalistické pojetí jádra diegetického zvuku z *There Will Be Blood* Anderson zjemňuje, ale přesto zachovává jeho dominanci a soustředění do zvukového centr-kanálu. Navíc ho obohacuje i o širší elementy prostorového 5.1 zvuku z domény diegeze, kterými přispívá ke kinematografičnosti a imerzivnosti snímku. Prostřednictvím výběru archivní hudby, jejíž role byla významná ve zvukové stopě *Inherent Vice*, Anderson podporuje zobrazované diegetické prostředí Los Angeles sedmdesátých let a vtahuje diváka blíže postavám, které v tomto mikrokosmu svůj příběh prožívají. Z hlediska audiovizuální stříhové skladby Anderson opět využívá archivní hudbu pro tvorbu hudebních stříhových sekvencí, kterými propojuje jednotlivé filmové scény a prostředí a kondenzuje filmový čas. Součinností všech těchto zvukových vrstev vzniká zatím nejplnější a nejkompaktnější zvukový útvar Andersonových filmů, který podporuje jak kinematografičnost snímku, tak uvěřitelnost a dobovou lokální atmosféru zobrazované diegeze, vtahuje diváka do příběhu *coming-of-age* romance a nechává vyznít jeho krásu a lidskost.

---

<sup>77</sup> V angl. originále: „When the box truck is [...] going on its own, now that's a good example of it sounding very naturalistic, but also very cinematic. [...] There's no music during that section, and we kind of use silence [...], so it's a combination of, again, trying to sound like it's happened on the day, but making it also cinematic in a way that brings more drama to it.“ (O'Falt, 2022)

## Závěr

Z analýzy zvukové stopy třech vybraných snímků z kinematografie Paula Thomase Andersona je patrná řada výrazových principů, které autor v oblasti zvuku v průběhu své tvorby využívá. Navzdory žánrové i estetické různorodosti těchto třech děl vyvstávají v Andersonově pojetí zvuku jejich styčné body. Nejvýraznějším z nich je autorův důraz na střední zvukový kanál, který je dominantním nositelem diegetického zvuku, především prvků nacházejících se v *on-screen* poloze vůči obrazu. Anderson v tomto ohledu cílí na kompaktní jádro diegetického zvuku sestávající z dialogové stopy, naturalisticky pojatého kontaktního zvuku a doplňujících brunclíků a prvků zvukových atmosfér převážně šumového charakteru.

V historickém průběhu autorovy tvorby je pozorovatelný jeho vývoj ve vztahu k diegetickému zvuku, v kontextu jeho posledního snímku ve směru expanze této roviny zvuku směrem do vícekanalově širšího a spektrálně-dynamicky barvitějšího pojetí, které kvazi-realistické *on-screen* elementy doplňuje o pestřejší paletu *off-screen* zvuků a hyperrealistické, kinematografické speciální zvukové efekty. Patrné je odlišné mixážní zpracování obou zvukových rovin, *on-screen* zvuku proti *off-screen* elementům a speciálním zvukovým efektům, které podporuje vzájemnou komplementaritu obou vrstev a vytěžuje možnosti vícekanalového prostorového zvuku z hlediska jeho šířky i spektrálně-dynamických limitací.

K této dvojici zvukových rovin Anderson ještě přidává rovinu třetí, která je zastoupena hudební složkou. Komponovanou filmovou hudbu využívá Anderson jak k emocionálnímu podpoření vyprávění, tak k rozšíření zvukového prostorového obrazu a v principu audiovizuální stříhové skladby pro tvorbu hudebních stříhových sekvencí. Hudební stříhové sekvence Anderson vytváří i skrze hudbu archivní, která navíc v dalším principu skrze svoje kulturní kódování vtahuje diváka do prostředí zobrazované diegeze.

Důraz, který Anderson klade na tu či onu rovinu zvuku v celkovém zvukovém obrazu snímků, je ovlivněn podstatou světa, který Anderson v daném snímku buduje. V případě drsného příběhu *There Will Be Blood* cílí Anderson na surové, naturalistické centrální jádro diegetického zvuku vyvažované citlivou, komplexní komponovanou hudbou. Vytváří tak zvukový obraz dominantní ve středním zvukovém kanálu, občas doplněný o hudební elementy rozšiřující prostorový zvuk. V *Inherent Vice* se Anderson soustředí na transparentní dialogovou stopu a elementy archivní hudby, které navzájem komunikují převážně v prostoru přední zvukové báze a podporují psychedelii, tajemno a komično této noirové pastiše. U prozatím posledního Andersonova snímku *Licorice Pizza* autor dává prostor jeho dosud nejkompexnějšímu mixu, který balancuje střední jádro diegetického zvuku, převážně dvoukanalově mixované ukázky archivní hudby a široce prostorově zpracované

a spektrálně-dynamicky barvitě prvky expandované zvukové diegeze. Podporuje tak populární filmový výraz komediální *coming-of-age* romance.

Anderson se tak skrze svůj přístup ke zvukové stopě profiluje jako autor, který svůj filmový výraz domýšlí ve všech aspektech vyprávění a zvukovou složku filmové řeči neopomíjí. Skrze důmyslně vyprávěné příběhy komplexních postav je patrná jeho návaznost na doménu Americké nezávislé kinematografie, ze které ale dokáže podle potřeby vystupovat i do více populární hollywoodské filmové polohy, a být tak významným zástupcem proudu současného Indiewoodu.

S výsledkem výzkumu jsem spokojený z hlediska protnutí všech třech případových studií, které nastiňuje Andersonovy tvůrčí preference v oblasti práce se zvukovou stopou. Věřím, že skrze analytickou práci je tak patrný Andersonův způsob vyjádření, které ve zpracování zvuku ve svých snímcích volí a kterým jejich vyznění prohlubuje.

# Seznam použitých zdrojů

## Odborná literatura

- BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha: Katedra zvukové tvorby FAMU, 2012, interní vydání.
- HILLSTROM, Laurie Collier. *International Dictionary of Films and Filmmakers, Vol. 2*. Los Angeles: St. James Press, 1997. ISBN-10: 1558623019
- CHION, Michel. *Audio-vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994. ISBN-10: 0231078994
- ŠULA, Ondřej. *Pastiš jako metoda postmoderní literatury*. Brno: Masarykova Univerzita v Brně, 2016. Dostupné z: [https://is.muni.cz/th/gaiie/bakalarska\\_prace\\_Ondrej\\_Sula.pdf](https://is.muni.cz/th/gaiie/bakalarska_prace_Ondrej_Sula.pdf)
- KING, Geoff; MOLLOY, Claire; TZIOUMAKIS, Yannis. *American Independent Cinema: Indie, Indiewood and beyond*. Londýn, New York: Routledge, 2013. ISBN: 978-0-415-68428-6
- LEVY, Emanuel. *Cinema of Outsiders: The Rise of American Independent Film*. New York, Londýn: New York University Press, 1999. ISBN-13: 978-0814751244
- NATH, Audrey R.; BEAUCHAMP, Michael S. *Neuroimage*. Houston: Department of Neurobiology and Anatomy, University of Texas Medical School, 2012. PMID: 21787869.
- PŁAŻEWSKI, Jerzy. *Filmová řeč*. Praha: ORBIS, 1967.
- TZIOUMAKIS, Yannis. *American Independent Cinema – An Introduction*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2006. ISBN-13: 978-0-7486-1866-8

## Prameny

- CARROLL, Robert Todd. *Apophenia*. The Skeptic's Dictionary, 2016. Dostupné z: <https://skepdic.com/apophenia.html>
- CLEMENTS, Averi. *I've Seen A Ton Of This Actor's Movies, But I'm Cracking Up Over The Way He Says THIS Word*. Little Things, 12. květen 2015. Dostupné z: <https://littlethings.com/lifestyle/owen-wilson-wow>
- COLEMAN, Michael. *"There will be Blood" Sound for Film Profile with Michael Semanick at Skywalker Sound*. 2009. Dostupné z Vimeo: <https://vimeo.com/channels/41219/4448875>
- BEDARD, Mike. *The Best Quentin Tarantino Songs Used in His Movies*. Studiobinder, 21. červen 2020. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/best-quentin-tarantino-songs/>
- Box Office Mojo. *Boogie Nights*. Box Office Mojo, 17. září 2012. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120918020132/http://boxofficemojo.com/movies/?id=boogienights.htm>
- British Film Institute. *There Will Be Blood*. British Film Institute, 2012. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120820043758/http://explore.bfi.org.uk/sightandsoundpolls/2012/film/4ce2b8c6518bb>
- EBERT, Roger. *Director's talent makes 'Boogie' fever infectious*. Roger Ebert, 19. říjen 1997. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120111203117/http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=%2F19971019%2FPEOPLE%2F10010341>
- Encyclopedia.com. *Paul Thomas Anderson*. Encyclopedia.com, 25. červenec 2023. Dostupné z: <https://www.encyclopedia.com/arts/educational-magazines/anderson-paul-thomas-1970>

- HIRSCHBERG, Lynn. *His Way*. The New York Times, 19. prosinec 1999. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20120915051746/http://www.nytimes.com/1999/12/19/magazine/his-way.html?pagewanted=all&src=pm>
- HIRSCHBERG, Lynn. *The Master Director: Paul Thomas Anderson*. PORT Magazine, 5. červen 2013. Dostupné z: <http://www.port-magazine.com/film/the-master-director-paul-thomas-anderson/>
- Industrial Scripts. *How to Write a Film Noir: Utilising the 8 Essential Pillars of Film Noir*. Industrial Scripts, 6. červenec 2020. Dostupné z: <https://industrialscripts.com/write-a-film-noir/>
- JOYCE, James. *Odysseus*. Praha: Argo, 1993.
- KEMP, Sam. *Enter the Tiki lounge: exploring the bewildering world of exotica*. Far Out Magazine, 10. březen 2022. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/the-bewildering-world-of-exotica/>
- KIHSS, Peter. *Pulitzer Jurors Dismayed on Pynchon*. The New York Times, 8. květen 1974. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1974/05/08/archives/pulitzer-jurors-his-third-novel.html>
- LOPEZ, John. *Good Disintegration: Paul Thomas Anderson and Robert Altman's Special Relationship*. Grantland, 11. prosinec 2014. Dostupné z: <https://grantland.com/hollywood-prospectus/good-disintegration-paul-thomas-anderson-and-robert-altmans-special-relationship/>
- LYNSKEY, Dorian. *Psychedelic soul: 10 of the best*. The Guardian, 21. květen 2014. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/music/musicblog/2014/may/21/psychedelic-soul-10-of-the-best>
- MCKENNA, Kristine. *Knows It When He Sees It*. Los Angeles Times, 12. říjen 1997. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20141029215858/http://articles.latimes.com/print/1997/oct/12/entertainment/ca-41788>
- MURCH, Walter. *Walter Murch*. Transom, 1. duben 2005. Dostupné z: <https://transom.org/2005/walter-murch/>
- O'FALT, Chris. *'Licorice Pizza': The Sound and Vision of Paul Thomas Anderson*. IndieWire's Filmmaker Toolkit, 14. leden 2022. Dostupné ze Spotify: <https://open.spotify.com/episode/4y7DWuzjBC28eZoJUxD8zm?si=c2bc0b601c854e7c>
- PYNCHON, Thomas. *Gravity's Rainbow*. Londýn: Penguin Classics, 2006. ISBN-13: 978-0143039945
- PYNCHON, Thomas. *Inherent Vice*. Londýn: Penguin Press, 2009. ISBN 13: 9781594202247
- RICHARDSON, John H. *The Secret History of Paul Thomas Anderson*. Esquire, 22. září 2008. Dostupné z: <https://www.esquire.com/news-politics/a4973/paul-thomas-anderson-1008/>
- RUCH, Allen. B. *Introduction to GR*. The Modern Word, 21. květen 2000. Dostupné z: [https://web.archive.org/web/20100915171907/http://www.themodernword.com/pynchon/pynchon\\_grintro.html](https://web.archive.org/web/20100915171907/http://www.themodernword.com/pynchon/pynchon_grintro.html)
- SINCLAIR, Upton. *Oil!*. Londýn: Penguin Books, 2008. ISBN-13: 978-0143137443
- WEBB, Daisy. *Film school rejects: Iconic directors who avoided the classroom*. FilmDaily, 26. prosinec 2019. Dostupné z: <https://filmdaily.co/craft/directors-who-swerved-the-classroom/>
- WHATLEY, Jack. *Ranking all of Quentin Tarantino's films by their soundtrack*. Far Out Magazine, 2021. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/quentin-tarantino-films-ranked-by-soundtracks/>

## Filmové zdroje

- ALTMAN, R. *McCabe & Mrs. Miller* [film]. USA: Warner Bros., 1971
- ALTMAN, R. *The Long Goodbye* [film]. USA: United Artists, 1973
- ALTMAN, R. *Nashville* [film]. USA: Paramount Pictures, 1975
- ANDERSON, P. T. *Hard Eight* [film]. USA: The Samuel Goldwyn Company, 1996
- ANDERSON, P. T. *Boogie Nights* [film]. USA: New Line Cinema, 1997
- ANDERSON, P. T. *Magnolia* [film]. USA: New Line Cinema, 1999
- ANDERSON, P. T. *Punch-Drunk Love* [film]. USA: Sony Pictures Releasing, 2002
- ANDERSON, P. T. *There Will Be Blood* [film]. USA: Paramount Vantage / Miramax, 2007
- ANDERSON, P. T. *The Master* [film]. USA: The Weinstein Company, 2012
- ANDERSON, P. T. *Inherent Vice* [film]. USA: Warner Bros. Pictures, 2014
- ANDERSON, P. T. *Licorice Pizza* [film]. USA: United Artists Releasing / Metro-Goldwyn-Mayer, 2021
- CASSAVETES, J. *Shadows* [film]. USA: British Lion Films, 1959
- CASSAVETES, J. *A Woman Under the Influence* [film]. USA: Faces Distribution, 1974
- CASSAVETES, J. *The Killing of A Chinese Bookie* [film]. USA: Faces Distribution, 1976
- HUGHES, J. *The Breakfast Club* [film]. USA: Universal Pictures, 1985
- KUBRICK, S. *2001: Space Odyssey* [film]. USA, Spojené království: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968
- POLANSKI, R. *Chinatown* [film]. USA: Paramount Pictures, 1974
- SODERBERGH, S. *Ocean's Eleven* [film]. USA: Warner Bros. Pictures, 2001
- SODERBERGH, S. *Ocean's Twelve* [film]. USA: Warner Bros. Pictures, 2004
- SODERBERGH, S. *Ocean's Thirteen* [film]. USA: Warner Bros. Pictures, 2007
- VAN SANT, G. *My Own Private Idaho* [film]. USA: Fine Line Features, 1991

## Obrazové materiály

- Obr. 1, 4: ANDERSON, P. T. *There Will Be Blood* [statický obraz z Blu-Ray disku]. USA: Paramount Vantage / Miramax, 2007
- Obr. 2, 6, 9, 18: IZOTOPE. *Izotope Insight 2* [software].
- Obr. 3, 5, 10, 17: AVID. *ProTools Ultimate 2023* [software].
- Obr. 7: [ondes Martenot]. In: 120years.net [online]. [cit. 2023-08-18]. Dostupné z: [https://i0.wp.com/120years-net.stackstaging.com/wp-content/uploads/ondes\\_martenot-01.jpg](https://i0.wp.com/120years-net.stackstaging.com/wp-content/uploads/ondes_martenot-01.jpg)
- Obr. 8, 11, 12, 13: ANDERSON, P. T. *Inherent Vice* [statický obraz z Blu-Ray disku]. USA: Warner Bros. Pictures, 2014
- Obr. 14, 15, 16: ANDERSON, P. T. *Licorice Pizza* [statický obraz z Blu-Ray disku]. USA: United Artists Releasing / Metro-Goldwyn-Mayer, 2021