

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ FAKULTA

Zvuková tvorba

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**SUBJEKTIVIZACE VE ZVUKOVÉ DRAMATURGII
VYBRANÝCH FILMŮ DAVIDA FINCHERA**

Anna Žihlová

Vedoucí práce: Mgr. Jan Čeněk

Oponent práce: MgA. Radim Lapčík

Datum obhajoby: 9. 9. 2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS

FILM AND TV FACULTY

Department of sound

BACHELOR THESIS

**SUBJECTIVIZATION OF THE SOUND DRAMATURGY
IN SELECTED FILMS OF DAVID FINCHER**

Anna Žihlová

Supervisor of the thesis: Mgr. Jan Čeněk

Opponent of the thesis: MgA. Radim Lapčík

Datum obhajoby: 9. 9. 2020

Academic degree: BcA.

Prague, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou/magisterskou/disertační práci na téma

Subjektivizace ve zvukové dramaturgii vybraných filmů Davida Finchera

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

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

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

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

[illegible]

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu práce Janu Čeňkovi za vřelý přístup, přínosné konzultace a připomínky během psaní. Poděkování patří také Jakubu Vodičkovi a Lucii Žihlové za gramatickou a stylistickou korekturu.

Abstrakt

Záměrem bakalářské práce je přiblížení využití subjektivizace ve zvukové dramaturgii vybraných filmů Davida Finchera. Obsahuje výčet jeho filmografie se stručným popisem děje a zmiňuje tvůrce s ním úzce spolupracující. Soustředí se na postupy při práci s kamerou, s barevným tónováním, paralelní montáží a retrospektivou. Definuje principy zvukové subjektivizace, které následně aplikuje na několika ukázkách z vybraných filmů.

Abstract

The aim of the bachelor's thesis is to approximate the use of the subjectivization in the sound dramaturgy of selected David Fincher's films. It contains an enumeration of his filmography with a brief plot description and mentions his colleagues who he closely cooperates with. It focuses on his approach to camera, color grading, parallel editing and retrospective. It defines the principles of sound subjectivization, which later applies on several examples from selected movies.

Obsah

1	Úvod	1
2	Osobnost Davida Finchera	2
2.1	Od vesmírné příšery k záhadnému zmizení	3
2.2	Významní spolutvůrci.....	8
3	Charakteristický filmový styl	11
3.1	Pevnost a cit	11
3.2	Žlutá	12
3.3	Retrospektiva a paralelní montáž	13
3.4	Subjektivizace	13
4	Subjektivizace ve zvukové dramaturgii vybraných filmů Davida Finchera	17
4.1	Nespolehlivý vypravěč (Klub rváčů)	17
4.2	Telefon a dech (Zodiac).....	18
4.3	Vzpomínky (Podivuhodný případ Benjamina Buttona)	19
4.4	Myšlenky v číslech (Sociální síť)	21
4.5	Deník vs. realita (Zmizelá).....	22
5	Závěr	24
6	Seznam použité sekundární literatury, citovaných článků a elektronických zdrojů	25

1 Úvod

Ve své bakalářské práci se soustřeďuji na tvorbu amerického režiséra Davida Finchera, který je zajímavý především svým osobitým přístupem, jakým pracuje s jednotlivými složkami filmové tvorby. Vybrala jsem si toto téma, jelikož mě fascinuje jeho vášeň pro film, to, jak pracuje s herci a s jakým zapálením přistupuje k natáčení. I přes často „kýčové“ využití voice-overu se domnívám, že v rámci jeho tvorby se značně liší v každém snímku. Představuji i další tvůrce, kteří jsou s ním úzce spojeni a podíleli se na vzniku většiny jeho filmů. Také na zvukaře Rena Klyce, který je po jeho boku téměř od té doby, co Fincher vstoupil do světa kinematografie. Ze všech rozhovorů, které jsem přečetla, vychází najevo, jak úzce spolupracují a na čem všem má sám Fincher podíl v kontextu zvukové tvorby a dramaturgie. Dále popisuji přístup ke kameramanskému snímání a barevnému tónování, které je pro jeho snímky velice signifikantní. Uvádím také výrazné střihové prvky, které se v jeho žánrově pestrých filmech mnohdy opakují. Hlavním tématem mé práce je subjektivizace ve zvukové dramaturgii. Soustředím se na pojem subjektivizace jako takové, na její jednotlivé prostředky především na práci s mluveným slovem. Jakou funkci zastává v daných snímcích? Jakým způsobem pomáhá filmovému vyprávění? Tyto otázky se snažím zodpovědět v kapitole zaměřující se na vybrané scény z několika filmů, kde uplatňuji poznatky z oblasti subjektivizace zvuku.

2 Osobnost Davida Finchera

David Andrew Leo Fincher se narodil v srpnu roku 1962 v Denveru v Coloradu.¹ Když mu byly dva roky, přestěhovali se s rodiči do San Anselma v Kalifornii.² Již v sedmi letech, po zhlédnutí filmu *Butch Cassidy a Sundance Kid* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, 1969), věděl, že „chce dělat filmy“.³ Uvědomil si, že je to cesta, kterou se v životě vydat.⁴ Přestěhování do Kalifornie považuje sám Fincher za jeden ze zásadních momentů svého života, protože se později stal jeho sousedem George Lucas, který ho inspiroval ke kariéře u filmu.⁵ Nikdy, stejně jako Quentin Tarantino, Stanley Kubrick nebo Christopher Nolan, nestudoval film. Začal jako asistent produkce, poté pracoval na různých pozicích ve společnosti *Industrial Light and Magic* v technické složce kamerového štábu na filmech jako jsou například *Hvězdné války VI: Návrat Jediho* (*Star Wars Episode VI: Return of the Jedi*, 1983), *Indiana Jones a Chrám zkázy* (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984) nebo *Nekonečný příběh* (*The Never Ending Story*, 1984). Ve svých dvaadvaceti letech pak natočil svůj první videoklip pro Ricka Springfielda k písni *Bob 'Til You Drop*. O rok později pak svou první reklamu *Kouřící plod*⁶ (*Smoking Fetus*, 1985) pro American Cancer Society.⁷

Fincher je známý tím, že nerad poskytuje rozhovory. Zastává názor, že film by měl mluvit sám za sebe a neměl by být dodatečně vysvětlován. Navíc o sobě prohlašuje, že filmy nezačal dělat proto, aby se z něj stala celebrita. Trefně to popisuje v rozhovoru pro FincherFanatic.com: „Kdybych chtěl být slavný, nevybral bych si takto osamocenou profesi, která vyžaduje dlouhodobé sezení v tmavém

¹ KNAPP, Laurence F. David Fincher: Interviews (Conversations with Filmmakers Series). Kindle Edition. Mississippi: University Press of Mississippi, 2004, Chronology. ISBN 978-1-62846-037-7 – překlad autora.

² Viz poznámka 1.

³ New York Film Festival - 'The Social Network' Director's Dialogue part 2 of 6. YouTube [online]. [cit. 2020-04-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=7v7Uj3wnu0g> – překlad autora.

⁴ FARBER, Stephen. THE NEW YORK TIMES. A Meeting Of Tough Minds In Hollywood [online]. 1997 [cit. 2020-03-13]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1997/08/31/movies/a-meeting-of-tough-minds-in-hollywood.html> – překlad autora.

⁵ Viz poznámka 1.

⁶ Název reklamy uvádím ve vlastním překladu.

⁷ Viz poznámka 1.

pokoji při sledování televize."⁸ Stojí za to připomenout, že se mohl učit a zdokonalovat bez toho, aniž by to poznamenalo jeho kariéru – začal u reklam, za které není odměnou jméno v titulcích, ale pouze finanční ohodnocení.

Bylo mu teprve sedmadvacet let, když natočil svůj debut pod produkční společností 20th Century Fox – *Vetřelec*³ (*Alien*³, 1992). Začínajícímu režisérovi bez jakékoli zkušenosti s celovečerním filmem tehdy svěřili rozpočet padesát milionů dolarů.⁹ Již během příprav byl však film velice problematický. Při natáčení se pak v klíčových pozicích štábu vystřídal několik osob a vyskytla se řada problémů a rozepří především kvůli financování. Po této zkušenosti Fincher pochyboval o tom, jestli ještě vůbec chce režírovat filmy.¹⁰

2.1 Od vesmírné příšery k záhadnému zmizení

Mezi prvním a posledním Fincherovým filmem uběhlo dvaadvacet let. Je patrně jedním z nejvlivnějších režisérů současnosti. Nutno podotknout, že Fincherova tvorba nezůstala pouze u filmů, ale stál také u zrodu těch nejúspěšnějších seriálů dnešní doby jako je *Domek z karet* (*House of Cards*, 2013-2018) nebo *Mindhunter* (2017-2019)¹¹. Dokonce se pustil i do režie série animovaných krátkých filmů *Láska, smrt a robot*¹² (*Love, Death & Robots*, 2019-2020). Níže uvádím výčet Fincherovy tvorby se stručným popisem děje a zajímavých zvukových prostředků.

*Alien*³ (*Vetřelec*³, 1992)

Vesmírná agentka nouzově přistane na planetě Fiorina 161, kam byli vystěhováni vyvrhelové společnosti. Cítí se nejistě, jelikož před havárií obýval její vesmírnou loď i *Vetřelec*. Boj s ním nakonec znamená boj o přežití. Film je zajímavý svými videoefekty a zvukovým designem, který vytváří uvěřitelnou

⁸ KNAPP, Laurence F. *David Fincher: Interviews (Conversations with Filmmakers Series)*. Kindle Edition. Mississippi: University Press of Mississippi, 2004, s. 204. ISBN 978-1-62846-037-7 – překlad autora.

⁹ *Alien*³ - Box Office Mojo. Home - Box Office Mojo [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 02.04.2020]. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0103644/?ref=bo_se_r_6 – překlad autora.

¹⁰ Viz poznámka 8, str. 25.

¹¹ David Fincher - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 04.04.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0000399/?ref=fn_al_nm_1

¹² Název série uvádím ve vlastním překladu, jelikož se nedostal do české distribuce.

atmosféru jiné planety, nadpozemských postav a přístrojů a podtrhuje žánr sci-fi. Ačkoli se na film snesla vlna kritiky, získal několik nominací na nejprestižnější ocenění včetně Ceny Akademie za nejlepší vizuální efekty. V roce 2013 obdržel také dvě nominace na cenách 20/20¹³ za nejlepší zvukový design a vizuální efekty.¹⁴

Se7en (Sedm, 1995)

Detektivové vyšetřují případ sadistického vraha, který si vybírá své oběti na základě sedmi smrtelných hříchů. Film je plný deště, ponurosti a napětí. Ve zvukové dramaturgii vyniká práce s výraznými atmosférami dotvářejícími prostředí hlučného města, které se ani na okamžik nezastaví. Zvuky deště a výrazné ruchové a atmosférické vrstvy propojují jednotlivé scény a udržují tím divákovu zvědavost a napětí. Jako sound designer na tomto filmu pracoval Ren Klyce a inspiroval se tvorbou Alvina Luciera¹⁵ – podobným způsobem vytvářel vrstvy různých zvuků a hlasů, které následně doplňují hudební složku.¹⁶

The Game (Hra, 1997)

Investiční bankéř obdrží od svého bratra tajemný narozeninový dárek – voucher ke „Hře“. V jeho životě se posléze odehraje řada mysteriózních situací. Později se ukáže, že to nebyly pouhé náhody. Ocitne se v bodě, kdy cítí, že nemůže nikomu věřit, že všichni kolem něj se spojili a chtějí ho nejen obrát o všechny majetek, ale také zabít. Film funkčně pracuje se zvuky vyvolávajícími divákovu napětí a navozujícími pocity, které prožívá hlavní protagonista. Je výrazný hudebními motivy, které podporují napětí filmu a ilustrují neustálé „ticho před bouří“ a též zvukovými efekty postavenými na akčnosti vybraných scén. Výrazně pracuje s velkými otevřenými prostory – domem bankéře počínaje a obchodními budovami konče. Interiérové i exteriérové scény San Francisca jsou však povětšinou tišší,

¹³ Ceny, kde akademie s novou perspektivou hodnotí filmy vytvořené dvacet let zpátky.

¹⁴ Alien³ - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 03.04.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0103644/awards?ref_=tt_awd

¹⁵ Nejznámější je Lucierovo dílo „I am sitting in a room,“ kde pracuje s nahrávkou svého hlasu, kterou přehrává z jednoho rekordéru a znovu nahrává na další. Výsledkem je pak neartikulovaná kompozice hudebního charakteru.

¹⁶ An introduction to Alvin Lucier – and his impact on the sound of Se7en. [online]. Dostupné z: <http://designingsound.org/2013/08/08/an-introduction-to-alvin-lucier-and-his-impact-on-the-sound-of-se7en/>

nežli by se čekalo. Většina filmu se odehrává v noci. Je tím tak podpořena tajemnost a nepředvídatelnost celého snímku a v závěru pak kontrast ke scénám v rušném Mexiku, které se odehrávají během dne.

Fight Club (Klub rváčů, 1999)

Příběh bezejmenného vypravěče, který žije nespokojeně kancelářským životem. Trpí nespavostí a pokaždé pod jiným jménem se účastní terapeutických sezení, kde předstírá různé nemoci a hledá uspokojení v utrpení druhých. Narazí na muže jménem Tyler Durden, který se věnuje výrobě mýdel. Po večeru stráveném v baru se mezi sebou začnou prát a následně utvoří takzvaný „Klub rváčů.“ Divák později zjistí, že když si Vypravěč myslí, že usnul, přichází na scénu jeho alter ego, kterým je onen tajemný Tyler Durden. Jedná se o velmi akční film využívající gradaci. Zvuková subjektivita je zde klíčovým prvkem, jelikož hlavní postava filmu jsou vlastně postavy dvě. Sound designerem tohoto snímku byl opět Ren Klyce. Podrobněji se tomuto snímku věnuji ve čtvrté kapitole.

Panic Room (Úkryt, 2000)

Čerstvě rozvedená matka se svojí dcerou se přestěhují do nového moderního domu v New Yorku. Ten přepadnou zloději s cílem vykrást tamní trezor. Matka však výtržníky spatří na bezpečnostní kameře a spolu se svou dcerou se schovají v úkrytu, který nechal v domě postavit předešlý majitel. Jenomže v něm se nachází i onen trezor. Zajímavostí filmu je, že David Fincher nechal celý čtyřpatrový dům postavit, aby odpovídal jeho představám do posledního detailu. Klyce v rozhovoru¹⁷ uvádí, že Fincher myslel i na to, aby podlahy správně vrzaly. Snímání kontaktního zvuku však zkomplikoval fakt, že v průběhu celého filmu prší, tudíž byly v nepřetržité akci dešťostroje. S tím pak měli problém dialogoví editoři, jelikož úroveň šumu byla v jednotlivých scénách či záběrech proměnná. Postsynchronní ruchy se vytvářely tzv. „guerilla“¹⁸ způsobem, kdy po konci natáčení filmu se celý zvukový tým v čele s Renem Klycem odebral na lokaci v domě, kde kromě prostoru měli k dispozici i veškeré původní rekvizity.¹⁹

¹⁷ Trapped in the Panic Room. Mixonline [online]. Copyright © 2020 MIX is part of Future plc, an international media group and leading digital publisher. Visit our corporate site. [cit. 24.07.2020]. Dostupné z: <https://www.mixonline.com/sfp/trapped-panic-room-369064>

¹⁸ Natáčení ruchů v reálném prostředí, nikoli ve speciálním studiu tomu určeném.

¹⁹ Viz poznámka 17.

Zodiac (Zodiac, 2007)

Film natočený na základě skutečných událostí, které se staly po roce 1968 v okolí San Franciska. Sériový vrah, který se vydává pod pseudonymem Zodiac, si zahrává s policií zasíláním zašifrovaných dopisů s důkazy o jeho minulých i současných zločinech. Redakční Karikaturista Robert Graysmith se dostane do role amatérského detektiva a snaží se brutálním vraždám přijít na kloub. Divák prožívá vyšetřování spolu s protagonisty. I pro tento film je klíčové napětí. V jeden moment získáme pocit, že je Zodiac na dosah a v druhém se vše ocitá zase zpátky ve výchozím bodě. Je to boj s frustrací. Ve zvukové dramaturgii se pracuje s očekáváním. Tvůrci vynaložili veliké úsilí především při natáčení zvuků dobových aut i při vytváření atmosféry prostředí kanceláří Chronicle a vládních budov, kde se značná část filmu odehrává. Použili desítky psacích strojů odlišných typů, které snímali v několika různých perspektivách. Do atmosféry redakce zakomponovali modernější typy a jako kontrast k nim na vládě použili starší mechanické. Výsledkem je velice bohatě vrstevnatá atmosféra, která je pro celý film signifikantní.

The Curious Case of Benjamin Button (Podivuhodný případ Benjamína Buttona, 2008)

Na smrtelné posteli požádá Daisy Williamsová svou dceru Caroline, aby jí předčítala z deníku jejího dávného přítele Benjamína Buttona. Ten se totiž narodil se vzezřením osmdesátiletého muže. Jeho biologický otec, zděšen jeho zevnějškem, ho opustil, a tak byl Benjamin vychován černošskou pečovatelkou pracující v domově pro seniory. Každým dnem se stával mladším a mladším. V domově se později seznámil s Daisy, vnučkou jedné ze seniorek a když dosáhli stejného věku, měli spolu milostný poměr. Příběh je retrospektivně vyprávěn prostřednictvím voice-overu. Film je z většiny dobový a odehrává se během osmdesáti let. Je bohatý rozmanitými zvukovými atmosférami a efekty, které se i se sbory projeví v začátku filmu během první retrospektivy. Lidé oslavují konec první světové války za zvuku ohňostrojů, hudby a klaksonů. Vyprávění se odehrává na mnoha exteriérových a interiérových lokacích a dává tak sound designerům velikou paletu možností k rozmanité tvorbě zvukových efektů a atmosfér.

The Social Network (Sociální síť, 2010)

Příběh inspirovaný skutečnými událostmi ze života zakladatele sociální sítě Facebook – Marku Zuckerbergovi. Platformu naprogramoval během studií na Harvardské univerzitě ve svém pokoji na kolejích. Na Marka se však později snesla řada soudních obvinění od lidí, kteří se též podíleli na vzniku ať už původního nápadu či projektu přispívali v průběhu růstu jeho popularity. Snímek je plný různých prvků subjektivizace ať už prostřednictvím kamery či zvuku. Častou jsou potlačovány zvukové atmosféry, které se v momentě, co nastoupí hudba, ztiší a omezí se pouze na výrazné ruchy. Film získal tři Ceny Akademie, za Nejlepší adaptovaný scénář, střih a hudbu a dalších pět nominací včetně nominace na Nejlepší zvukový mix.²⁰

The Girl with a Dragon Tattoo (Muži, kteří nenávidí ženy, 2011)

Henrik Vanger požádá žurnalistu Mikaela Blomkvista o vyšetřování zmizení jeho vnučky Hariette Vangerové. Její tělo nebylo nikdy nalezeno. On je ale přesvědčený, že se jednalo o vraždu, za kterou je zodpovědný někdo z rodiny. Mikael si přizve na pomoc chladnou, ale velice talentovanou programátorku a hackerku Lisbeth Salanderovou. Vznikne mezi nimi milostný poměr. Záhada zmizení je postupně vysvětlena, když vyšetřovatelé objeví Hariettu živou o několik set kilometrů dál pod jménem její sestry Anny. Díky motivu vyšetřování snímek podobným způsobem jako v *Zodiacovi* nechává diváka napjatého. Téma je velice vážné a intenzivní a vykresluje několik dramatických scén jako třeba znásilnění. Tvůrci pracovali s nervozitou a napětím. Používali ruchy, které vyvolávají pocit neklidu. Výsledkem je vrstevnatá kompozice složená z variací praskání, vrzání či ševlení větru.

Gone Girl (Zmizelá, 2014)

V den pětiletého výročí od svatby ohlásí Nick Dunne zmizení jeho ženy Amy. Postupně však na povrch vyplouvají zvláštní okolnosti, které naznačují, že za Amyino zmizení je odpovědný Nick. Ukáže se, že ona vše nastražila jako pomstu za jeho nevěru. Po několika týdnech se nečekaně objeví. Jelikož se z případu stala mediální kauza, nemůže ji Nick opustit, protože by byl terčem davové nenávisti.

²⁰ The Social Network - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 23.08.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1285016/awards?ref_=tt_awd

Po celou dobu vyšetřování totiž usiloval o její nalezení. Zajímavostí filmu je to, že Fincher nechtěl, aby se dialogové postsynchrony natáčely v umělém prostředí studia. Požadoval, aby zněly jako v reálném prostředí. Po několika neúspěšných pokusech Klycova týmu, kde postavili improvizované studio na různých místech, skončili na druhé metě baseballového hřiště ve Skywalkeru.²¹ Pracovali s různými směrovými charakteristikami mikrofونů. Zkoušeli také různé perspektivy, včetně toho, že herci běhali k mikrofонům a od nich. Vytvořili tak i sbory. Ty se z velké části skládali z reportérů a novinářů. Finchera během postprodukce napadlo, že by se sbory mohli pracovat jako se samostatnou postavou, která má svůj vlastní vývoj.²²

2.2 Významní spolutvůrci

Ren Klyce (1960)

Dalo by se říct, že Ren Klyce je takovým Fincherovým „dvorním“ zvukařem. Z deseti jeho celovečerních snímků spolupracoval na postprodukci devíti. Byl sedmkrát nominovaný na Cenu Akademie, z toho pětkrát za filmy Davida Finchera.²³ Na všech pracoval v postprodukčním studiu Skywalker Ranch poblíž San Francisca. V roce 2014 získal cenu za zvuk na Hollywood Film Awards za film *Zmizelá (Gone Girl, 2014)*.²⁴ Stejně jako Fincher, ani Klyce nenavštěvoval filmovou školu. Nastoupil na University of Carolina v Santa Cruz, kde studoval obor Elektronická hudba. Byl odchován na musique concrète, která v něm vzbudila zájem o analogový zvuk. Součástí studijního oboru byla i hra na klavír, se kterou Klyce spojuje i zlomový bod jeho života. Uvědomil si, že ostatní studenti jsou ve hře mnohem zdatnější nežli on. Začal tehdy přehodnocovat, zdali je hudba skutečně jeho „posláním“ a jestli by svou kariéru neměl namířit jiným směrem. Během svého studia měl štěstí na inspirativní lidi, kteří ho jednak neodradili od

²¹ Gone Girl. Mixonline [online]. Copyright © 2020 MIX is part of Future plc, an international media group and leading digital publisher. Visit our corporate site. [cit. 24.07.2020]. Dostupné z: <https://www.mixonline.com/sfp/gone-girl-387366>

²² Viz poznámka 21.

²³ Ren Klyce - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 08.04.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0460274/awards?ref_=nm_awd

²⁴ Viz poznámka 23.

kladného vztahu k hudbě, ale kteří ho i později navedli na cestu, po které se dostal až mezi nejúspěšnější sound designery dnešní doby.

Howard Shore (1946)

Howard Shore je kanadský hudební skladatel. Za svůj život obdržel řadu různých ocenění včetně třech Cen Akademie. Dvě z nich získal za ikonickou hudbu k trilogii *Pán prstenů*.²⁵ Pracoval po boku těch největších režisérů jako jsou právě Peter Jackson, Martin Scorsese, Al Pacino,²⁶ ale především David Fincher, kterému složil hudbu ke třem filmům – *Sedm*, *Hra* a *Úkryt*.²⁷

Trent Reznor (1965) a Atticus Ross (1968)

Trent Reznor je americký hudební skladatel, muzikant a producent, jenž se proslavil především díky hudební skupině Nine Inch Nails, kterou sám v roce 1988 založil. Atticus Ross, též hudební skladatel, muzikant a producent, se ke skupině přidal v roce 2005 a v roce 2016 se stal oficiálním členem. Reznor s Rossem spolupracovali na posledních třech Fincherových filmech. Za jejich debutovou práci na snímku *Sociální síť* obdrželi v roce 2011 Cenu Akademie a Zlatý glóbus za nejlepší hudební složku. Podle svých slov by oba rádi s Fincherem spolupracovali i nadále.

Jeff Cronenweth (1962)

Jeff Cronenweth je americký kameraman. V začátcích kariéry spolupracoval Fincher s Jordanem Cronenwethem, otcem Jeffa. Ten však po začátku natáčení *Vetřelce*³ začal bojovat s Parkinsonovou nemocí. Fincher si posléze pro film *Klub rváčů*, vybral jako kameramana Jeffa, kterého ale na další filmy vyměnil.²⁸ Znovu spolu pracovali na snímcích *Sociální síť*, *Muži, kteří nenávidí ženy* a *Zmizelá*.

²⁵ Howard Shore - Biography - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 27.07.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0006290/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

²⁶ Viz poznámka 25.

²⁷ Howard Shore's Feature Film Directors - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 27.07.2020]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/list/ls063334940/>

²⁸ Fight Club: Anarchy in the U.S.A. - The American Society of Cinematographers. The American Society of Cinematographers [online]. Copyright © [cit. 11.08.2020]. Dostupné z: <https://ascmag.com/articles/flashback-fight-club>

Angus Wall (1967) a Kirk Baxter (1972)

Angus Wall je americký střihač, který s Fincherem spolupracoval na filmech *Úkryt* a *Zodiac*. Na dalším snímku *Podivuhodný případ Benjaminina Buttona* měl po svém boku ještě australského střihače Kirka Baxtera, se kterým pak pracoval na dalších dvou filmech. *Zmizelou* stříhal Baxter sám. Jsou spoludržiteli dvou Cen Akademie za filmy *Sociální síť* a *Muži, kteří nenávidí ženy*.²⁹ Fincherovu preciznost a perfekcionismus hodnotí jako velice užitečné, díky nim je dosaženo to, aby z každého snímaného úhlu vyšla herecká akce na výbornou. Oni mají ve střižně volnou ruku a nejsou omezeni tím, že by museli vybrat jeden určitý záběr z důvodu chyby či nedokonalosti v jiném.³⁰

²⁹ Angus Wall - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 28.07.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0908370/awards?ref_=nm_awd

³⁰ DP/30: The Social Network, editors Angus Wall, Kirk Baxter - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2020 Google LLC [cit. 28.07.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=H8KekXAcWlQ>

3 Charakteristický filmový styl

Fincher za svou kariéru natočil několik výrazně odlišných filmů, proto je jeho tvorba těžko kategorizovatelná. Jak sám říká: „*Nelíbí se mi představa toho, že mám svůj styl, připadá mi to děsivé.*“³¹ Kameraman Mark Plummer tuto pestrost podtrhuje tvrzením, že se Fincher ve svých snímcích mnohdy inspiroje konkrétním filmovým žánrem či výtvarným dílem, které pak definují atmosféru jeho filmů.³² Často mu vyčítají, že točí scény až třeba na devadesát devět pokusů (úvodní scéna *Sociální síť*).³³ Této kritice se brání a říká: „*K natočení filmu potřebujete sehnat lidi, kteří přeletí tisíce mil, uložit je do hotelů, a věnovat dny na přípravu lokací. Jaký by byl smysl tohohle všeho, když pak natočíte scénu třikrát?*“³⁴

3.1 Pevnost a cit

Fincher je režisérem, který začal svou kariéru u kamery. To mu značně pomáhá při promýšlení záběrů a možností, které budou při natáčení spolu s kameramanem realizovat. Nevyhýbá se tradičnímu snímání celků, kterými jsou pak ve střihu uvozeny scény a situace, ve kterých se protagonisté nacházejí. Poté se postupně propracovávají k bližším záběrům.³⁵ Fincherova metoda snímání je většinou statická. Kameru „z ruky“ bychom našli v každém z jeho filmů jenom ve zlomku případů. Například ve filmu *Sedm* se tak stane až v závěru filmu, kde jsou hlavní postavy na louce ve střetu s antagonistou. Jediný, koho kamera snímá staticky je John Doe, jakožto ten, co má moc nad situací. Podobně jako se záběry z ruky je to i s detaily. Pokud na něco skutečně nechce upozornit, zobrazí to pouze v širší perspektivě. Nejvýraznějším prvkem, který se objevuje ve většině filmů je způsob,

³¹ KNAPP, Laurence F. *David Fincher: Interviews (Conversations with Filmmakers Series)*. Kindle Edition. Mississippi: University Press of Mississippi, 2004, Introduction. ISBN 978-1-62846-037-7 – překlad autora.

³² Viz poznámka 31, s. 20.

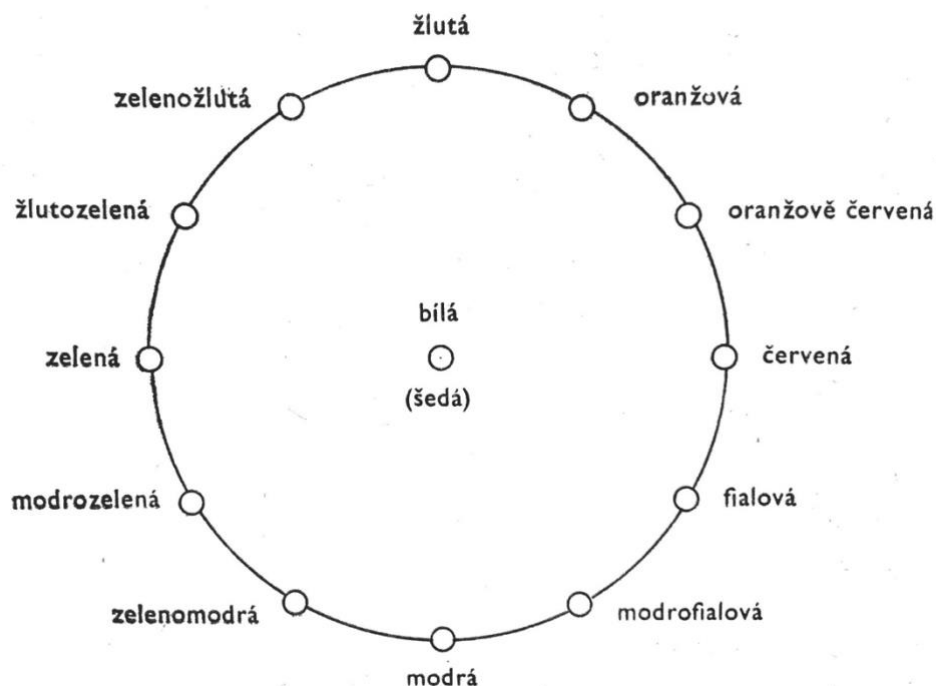
³³ The Vulture Transcript: An In-Depth Chat With David Fincher About The Social Network. Vulture - Entertainment News - TV, Movies, Music, Books, Theater, Art [online]. Copyright © 2020 Vox Media, LLC. All rights reserved. [cit. 21.08.2020]. Dostupné z: https://www.vulture.com/2010/09/vulture_transcript_david_finch.html

³⁴ Viz poznámka 31, s. 201.

³⁵ DP/30: The Social Network, editors Angus Wall, Kirk Baxter - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2020 Google LLC [cit. 28.07.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=H8KekXAcWIQ>

jakým snímá postavy v pohybu. Kamera sleduje každou sebemenší nuanci a získává tak divákovu pozornost.

3.2 Žlutá



Obr. 1. **Rozvrh barev v jejich kruhovém uspořádání**³⁶

Vjem barev je ovlivňován jednak návazností a jednotlivými přechody, ale také intenzitou osvětlení. Lidské oko zaostřuje objekty v ústřední části sítnice, kde také rozpoznává nejpřesněji barvy. V ostatních částech sítnice vidí pouze škálu od černé k bílé.³⁷ Jelikož naše oko reaguje na změny, tak se v audiovizuální tvorbě často pracuje s kontrastem barev. Fincher si oblíbil žlutou. V některých filmech s ní pracuje plošně (*Zodiac*, *Sociální síť*), v jiných ji využívá například pro práci s flashbackovými sekvencemi (*Podivuhodný případ Benjamin Buttona*). Jako kontrast k této barvě používá její opak – modrou. Ve filmu *Zodiac* je žlutou zvýrazněn vzhled šedesátých a sedmdesátých let. Dobovou atmosféru kromě kostýmů a scénografie často podporuje i teplým osvětlením. K zobrazení časového horizontu v redakci Chronicle použije nejprve žlutou barvu a pro scény odehrávající se o několik let později modrou.

³⁶ HANUŠ, Karel. Rozvrh barev v jejich kruhovém uspořádání. *O barvě*. 2. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1976, s. 7. ISBN 14-323-76.

³⁷ Viz poznámka 36, s. 49-50.

Ve snímku *Muži, kteří nenávidí ženy* využívá též výrazného kontrastu modré a žluté, které se pojí i s národními barvami Švédska, tedy místa, kde se film odehrává. S barevným kontrastem se setkáme jak ve flashbackových sekvencích, které zobrazují den, kdy zmizela Herrieta, tak při vytváření jasného rozhraní mezi zimou venku a teplem uvnitř. Jelikož jsou exteriérové scény laděny do modré, není nutné přidávat při kolorizaci žlutou barvu v interiérech, protože v rámci posloupnosti záběrů bílá barva v našem mozku automaticky zežloutne.

3.3 Retrospektiva a paralelní montáž

Jedním ze zásadních prvků stříhové skladby Davida Finchera je retrospektiva. Některé jeho filmy začínají v budoucnosti a posléze jsou celé odvyprávěny v minulém čase. Filmem provází vypravěč, ve zvukové formě voice-overu či ikonogenického hlasu, jako například ve filmu *Klub rváčů*. Naopak film *Zmizelá* sděluje divákovi útržky z minulosti pomocí krátkých flashbacků. Svou montáží je velice komplexní, jelikož pracuje s několika retrospektivními rovinami. Vracíme se buď k začátkům milostného vztahu Nicka a Amy, nebo k jejímu lstivému plánování, aby zapříčinila manželovo odsouzení k trestu smrti. Při práci s několika časovými liniemi využívá Fincher mezititulků, kde je často uveden datum, čas i místo, aby se divák snadno zorientoval. Ty jsou užity také ve filmech *Sedm*, *Sociální síť* a *Muži, kteří nenávidí ženy*.

Paralelní montáže často využívá pro podpoření toku myšlenek hlavní postavy. Ve filmu *Sociální síť* tímto způsobem pracuje v programátorské sekvenci odehrávající se na začátku snímku. Mark Zuckerberg pracuje ve svém pokoji na kolejích, kde tráví svůj volný čas produktivní prací na své, tehdy ještě nejasné budoucnosti, zatímco si v kontrastu k němu jeho spolužáci užívají mládí na večírcích, kde holdují alkoholu a drogám.

3.4 Subjektivizace

Co se týče práce se zvukovou složkou, je Fincher velice uvědomělý a i zde se projevuje jeho perfekcionismus. Pokud je na něco kladen důraz, je to subjektivní pohled. V něm nejčastěji využívá různé formy hlasu nad obrazem, který má v jednotlivých snímcích mnohdy různé úlohy.

Subjektivizace zvuku je nadřazený pojem jednotlivým způsobům nazírání na zvuk z pohledu jedince (subjektu). „*Subjektivita může být chápána jako konkrétní pozice nebo úroveň v příběhu, kdy vyprávění je přisouzeno určité postavě a přijato námi, jako bychom byli v situaci té postavy.*“³⁸ Nejtypičtějším příkladem zvukové subjektivizace je situace, kdy se postava stane obětí dopravní nehody a divák následně slyší pouze pískání. Lze z toho usoudit například, že rána byla velice intenzivní, postava přišla hlasitým nárazem o sluch a my jako diváci se ocitáme „v hlavě“ protagonisty. Subjektivizace zvuku je úzce spojována s obrazem, jelikož je často vnímána jako odklon od obrazu v nějaké formě stylizace. Ivo Bláha³⁹ se věnuje subjektivizaci v kapitole *Záměrný rozpor s obrazem*. Tento rozpor popisuje tak, že se pohybuje mezi „mírným nesouladem“ až „přímým protikladem.“ Tedy že se „*některé zvukové parametry, či zvuk sám, záměrně neshodují se zobrazovanou skutečností.*“⁴⁰ Subjektivizaci dále více specifikuje pojmem **subjektivního nazírání reality**, kde divák vnímá děj skrz smysly hrdiny.⁴¹

Point of audition

Point of audition (POA) je česky „*bod poslechu*“, tedy bod, ze kterého slyšíme zvuk. Úzce souvisí s kamerovými postupy při subjektivizaci, kde se uplatňuje metoda POV (*Point of View*) tedy **subjektivního pohledu kamery**. Mohli bychom říci, že se jedná o případ, kde jako diváci vidíme přesně to, co vidí postava, tedy sledujeme situaci z jejího úhlu pohledu. To ale neplatí vždy, jelikož subjektivní pohled kamery nemusí být pouze z pozice postavy, ale také zvířete či předmětu. Michel Chion⁴² poukazuje i na případ, kdy se POV dosáhne pomocí stříhu. Tedy pokud vidíme, že postava hledí z okna a následně záběr na exteriér skrz okno, automaticky si to spojíme s POV, i když ve skutečnosti to nemusí být pohled přímo dříve zobrazené postavy.⁴³ Otázka je tedy v určení samotného subjektu.

Chion dělí POA na dva významy – prostorový (spatial) a subjektivní (subjective). V prvním případě jsou kladeny otázky: „*Odkud slyším? Z kterého bodu*

³⁸ BRANIGAN, Edward. *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin: Mouton Publishers, 1984, s. 73. ISBN 90-279-3079-1.

³⁹ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014, s. 35. ISBN 978-80-7331-303-6.

⁴⁰ Viz poznámka 39.

⁴¹ Viz poznámka 39.

⁴² CHION, Michel a Claudia GORBMAN. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Second English edition. New York: Columbia University Press, 2019, s. 88. ISBN 9780231185899.

⁴³ Viz poznámka 42.

reprezentovaného v obraze či zvuku?".⁴⁴ V tom druhém pak: „Která postava, v daný moment příběhu, slyší (pravděpodobně) to, co slyším já?".⁴⁵ Edward Branigan ve své knize říká v podstatě to samé, ale na rozdíl od Chiona to nazývá *aural POV (sluchový subjektivní pohled)*, kdy slyšíme vše z pozice postavy, a *aural perception (sluchový vjem)*, kdy slyšíme pouze to, co slyší postava sama.⁴⁶ Příkladem by mohla být například scéna z filmu *Hra*, kde hlavní postavu zdroguje spoluorganizátorka projektu. Divák je svědkem celého incidentu a prožívá zážitek spolu s protagonistou. Zvukové atmosféry ustoupily do pozadí, v prvním plánu je hudba a občasné ruchy, které jsou spolu s dialogem ženy obohaceny o větší dozvuk.

Voice-over

Voice-over či komentář⁴⁷ je druh nediegetického mluveného slova vedeného „nad obrazem.“ Využívá se v několika formách, může mít objektivní i subjektivní charakter. V prvním případě se často využívá anonymního hlasu, který interpretuje dopředu připravený text nezaujatým způsobem. S touto formou mluveného slova se nejčastěji setkáváme v dokumentárních snímcích naučného charakteru.⁴⁸ V případě subjektivního charakteru se pak jedná o opak. „Spíkr“ není anonymní, ve snímku sám (nějakým způsobem) vystupuje a může i komunikovat s divákem. Často nese roli vypravěče filmu, nebo sděluje myšlenky jedné či více postav jako vnitřní hlas (monolog). Dříve se často obohacoval tento způsob mluveného slova o umělý dozvuk či ozvěnu. Dnes je však tento přístup každému divákovi tak srozumitelný, že takováto stylizace není nutná.⁴⁹ Výhodou užití voice-overového vyprávění je možnost sdělit divákovi více informací v krátkém časovém rozmezí. Ty by, vyprávěny klasickou filmovou řečí, mohly často zabrat několikanásobně více času. Tato forma je Fincherovi velmi blízká a využívá ji hned ve čtyřech svých filmech.

⁴⁴ CHION, Michel a Claudia GORBMAN. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Second English edition. New York: Columbia University Press, 2019, s. 89. ISBN 9780231185899.

⁴⁵ Viz poznámka 44.

⁴⁶ BRANIGAN, Edward. *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Berlin: Mouton Publishers, 1984, str. 94. ISBN 90-279-3079-1.

⁴⁷ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014, s. 20. ISBN 978-80-7331-303-6.

⁴⁸ Viz poznámka 47.

⁴⁹ Viz poznámka 47, s. 19.

Ikonogenický hlas

Ikonogenický hlas se může vyskytovat jak v diegetické tak nediegetické formě.⁵⁰ Chion⁵¹ se o ikonogenice zmiňuje ještě v kapitole „Textová řeč“, kde ho přirovnává k mezititulům v němých filmech, tedy že mluvené slovo, které zní „nad obrazem“ by mohlo fungovat i samo o sobě ve formě textu. Jelikož textová řeč lehce potlačí dojem audiovizuality, tak je s ní nakládáno střídavě. Často je tato forma omezena pouze na nějakou postavu na určitý čas.⁵² Příklad ikonogenického hlasu bychom mohli najít ve Fincherově seriálu *Domek z karet*, kde se hlavní postava Franka Underwooda přímo otočí na kameru a vysvětluje dění ze svého úhlu pohledu. Je to další způsob, jakým vtáhnout diváka do příběhu a získat si jeho pozornost, jelikož se pak stává takovou nepřítomnou postavou on sám.

Subjektivní ruchy

Stejně jako s mluveným slovem lze subjektivně pracovat i s ruchy. Subjektivita je pak většinou vnímána z pohledu postavy. Jenom lehkým zvýrazněním nějakého zvuku lze vytvořit vzpomínku na událost v minulosti, nějakou konkrétní postavu či místo a později pak s těmito zvuky pracovat jako s leitmotivy. Obecným příkladem by mohlo být to, když postava v dětství málem utonula v jezeře a kdykoli poté slyší zvuky vody, vrací se jí onen traumatický zážitek. Také se dá metody subjektivních ruchů využít při zvýraznění nějaké konkrétní postavy. Ve filmu *Klub rváčů* tak tvůrci pracují s postavou Marly Singer. V úvodu snímku jsou zvýrazněny její kroky, škrtnutí zapalovače a pálení cigaret. Je tím zdůrazněno především to, jak moc na ni Vypravěč upínal pozornost, jelikož mu začala vstupovat do jeho „revíru“ terapeutických sezení. Subjektivní ruchy se mohou vázat k tématu filmu, nebo i místu, kde se odehrává. V prostředí osamělého protagonisty žijícího v horách bez moderních technologií mohou být výraznější, nežli například v Newyorské kanceláři plné lidí a městského života. Každý snímek vyžaduje svůj individuální přístup a je na tvůrcích, jak ho ztvární.

⁵⁰ CHION, Michel a Claudia GORBMAN. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Second English edition. New York: Columbia University Press, 2019, s. 207. ISBN 9780231185899.

⁵¹ Viz poznámka 50, s. 151.

⁵² Viz poznámka 50.

4 Subjektivizace ve zvukové dramaturgii vybraných filmů Davida Finchera

Fincher s Klycem komponují zvukovou složku ve vrstvách. Scény formují tak, aby diváka vtáhli co nejvíce do příběhu, zaujali ho, a navodili mu takový pocit, které by zažíval v pozici protagonistů. Pracují se subjektivizací a s voice-overem. Rozhodla jsem se popsat tyto principy na výrazných příkladech z několika filmů, ve kterých je klíčovým prvkem zvukové složky buď hlas protagonisty nad obrazem (jako VO) nebo zajímavá zvuková subjektivizace.

4.1 Nespolehlivý vypravěč (Klub rváčů)

Klub rváčů je snímek, který se zprvu nesetkal s přílišným úspěchem a byl označován za fašistický a agresivní. Zařadila bych ho mezi ty, jež jsou svou zvukovou stylizací ze všech Fincherových filmů nejvýraznější. Kromě toho, že je v něm užito voice-overu, byl také jedním z revolučních filmů, co se týče práce s postsynchronními ruchy. Klasické „*punche*“ (*úder*y), které se běžně v tu dobu i dnes používají při akčních rvačkách, by šly proti jisté uvěřitelnosti filmu a ubíraly by mu energii a vášeň, kterou film má. A tak se tvůrci v čele s Renem Klycem rozhodli, že všechny úder y a mlácení nahrají, a to přímo ve studiu George Lucase. Zde si našli suterén, který svými rozměry a konstrukcí odpovídal podzemním prostorům Klubu rváčů, kde se většina rvaček odehrává. Zvukoví designeři naplnili kuřata vlašskými ořechy, aby docílili působivého křupání kostí a kloubů. Následným vrstvením s dalšími zvuky jako např. mlácení do steaků či zvukařů samotných vznikl zvukový design, který dodává rvačkám osobitý charakter, surovost a uvěřitelnost.⁵³

Film začíná sekvencí animovaných titulků, která je tvořena záběry zevnitř lidského těla. S ubíhajícími jmény se dostaneme z těla ven až na hlaveň pistole v ústech hlavní postavy – Vypravěče.

⁵³ Punch sound design from Fight Club explained by Ren Klyce - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2020 Google LLC [cit. 18.08.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=zVSz-Eogq48&t=89s>

„Lidé se mě pořád ptají, jestli znám Tylera Durdena.“

První slova filmu, ve kterých jednak zjistíme, že filmem nás bude provázet vypravěč, a také v nás vyvolává zvědavost, kdo je onen Tyler Durden, když ho všichni znají. Tímto na jednu stranu konkrétním, zároveň ale tajemným způsobem si Fincher během akčních titulků doprovázených hlasitou energickou hudbou získá většinu diváků v prvních dvou minutách filmu. Vypravěč poté prozradí divákům (nutno podotknout, že v přítomném čase), že v podzemních prostorách budovy, ve které se právě nacházejí, je ukryta nálož výbušnin. Umístili ji tam členové klubu *Chaos* (*Mayhem*⁵⁴). Bezejmenný Vypravěč prostřednictvím vnitřního monologu retrospektivně sděluje své myšlenky, provází příběhem, vysvětluje souvislosti a představuje další postavy.

„Šest měsíců jsem nemohl spát.“

Jeho postava trpí poruchou spánku, tudíž se dostává do pozice, kterou jsem si definovala jako *postavu nespolehlivého vypravěče*. Na konci snímku dojdeme totiž k závěru, že Vypravěčem je Tyler Durden sám. V některých scénách je vystavěn dialog přímo mezi vnitřním monologem Vypravěče a jeho diegetickým hlasem. Je třeba říci, že se ve filmu neobjevuje pouze jako voice-over ani jako „standartní“ postava (diegetická), ale také jako jistá forma ikonogenického hlasu. V úvodu filmu, poté co Tyler řekne Vypravěči: *„Chci abys mě praštil, jak nejvíc umíš,”* takzvaně „zamrzne obraz“ a zní nediegetický voice-over Vypravěče: *„Povím vám něco o Tylerovi Durnenovi.”* Následně už však nevystupuje jako voice-over ani jako postava ve filmu, ale právě jako ikonogenický hlas, kde se dívá do kamery a prezentuje nám osobu Tylera a jeho práci promítače.

4.2 Telefon a dech (Zodiac)

Na rozdíl od ostatních filmů, které jsou součástí této kapitoly, se v *Zodiacovi* neuplatňuje voice-over ani žádná jiná forma hlasu nad obrazem. Přišlo mi ale zajímavé zaměřit se na způsob, jakým sériový vrah Zodiac komunikuje s redakcí *Chronicle* a do jisté míry i širokou veřejností (vystupuje v živém televizním vysílání). I tyto formy komunikace jsou výraznou formou subjektivizace zvuku.

⁵⁴ Název uveden v originálním znění ve filmu.

„Mluví k vám Zodiac.“

První dopis obdrží kancelář Chronicle v San Franciscu. Zodiac v něm píše, že je zodpovědný za vraždu dvojice z minulých Vánoc a také za tu, které jsme byli svědky v úvodu filmu. Vedoucí editoři redakce dopis nahlas čtou. Začátek dopisu může dokonce divák číst spolu s nimi. Neznáme jeho jméno, nevíme o něm téměř nic. Je to tedy naprosto anonymní a objektivní forma, kterou je vrah představen. Součástí dopisu je i šifra. Když do redakce přijde druhý dopis, v němž Zodiac zmiňuje více detailů ohledně druhé vraždy, už není třeba, aby ho někdo četl, jelikož filmové vyprávění umožnilo divákovi být svědkem vraždy. Redaktor hodí dopis na stůl se slovy: *„Tentokrát nám prozradil své jméno.“* Následuje detail na dopis, kde stojí – „Mluví k vám Zodiac.“ Je to první moment, ve kterém se ve filmu objeví jméno vraha. Divákovi je zde ponechán prostor, aby si jméno přečetl sám na vlastní oči, čímž dojde ke zdůraznění jména zločince.

Po další dvojité vraždě už zazní i Zodiacův hlas. Zvuková subjektivizace je zde komplexnější – při záběru na boční dveře auta, kde jsou souřadnice místa Zodiacova činu, je slyšet vytáčení telefonu, jako bychom byli spolu s volajícím. Když však člen policejního oddělení v Napě zvedne telefon, divák se dostane do pozice prostředníka mezi policistou a Zodiacem, jelikož zvukový charakter obou hlasů je spektrálně přizpůsoben barvě hlasu znějícího z telefonu. Slyšíme zde také poprvé Zodiacův přebuzený dech v telefonu, který je zásadní pro zvukovou dramaturgii tohoto filmu. Vyprávění cíleně vytváří vazbu postavy a jejího dechu, který se takto stává jeho charakteristickým prvkem. Tuto zvukovou linii završuje scéna, ve které karikaturistovi Graysmithovi zavolá sám vrah domů. Nic neřekne, ale slyšíme pouze jeho zkreslený dech. Karikaturista si uvědomí, že Zodiac je o krok před ním a sleduje jeho práci. Našel místo jeho bydliště a Graysmith je i se svým synem v ohrožení.

4.3 Vzpomínky (Podivuhodný případ Benjamin Buttona)

Podivuhodný případ Benjamin Buttona je film, jenž se z Fincherovy tvorby vymyká svým žánrem, jímž je fiktivní drama. Ve filmu se objevuje více forem

zvukové subjektivizace. Metoda, se kterou se zde pracuje je opět retrospektivní vyprávění s využitím voice-overu, ale jiným způsobem než v Klubu rváčů.

Film začíná roztmívačkou z černé za zvuku kardiografu, ke kterému se posléze přidá i těžké dýchání. Diváka ihned uvede do prostředí nemocničního pokoje. První záběr je na starou paní – Daisy, se kterou se nám spojí i onen dech. Pípání kardiografu se brzy ztiší, jelikož situace byla zvukově navozena a není tedy důležité, aby byl stále výrazný. Divák se tedy může soustředit na dialog mezi Daisy a její dcerou Caroline.

Úvodní scéna je výrazná především zvukovými můstky, ve kterých jsou vytvořeny volné přechody mezi současností a nahodilými vzpomínkami. Například skrze houkání vlaku se vyprávění přeneso do retrospektivy a za hřmění hromu se vrátí zpět. V přechodech je zvuková dramaturgie velice subjektivizovaná a omezuje se pouze na ty nejdůležitější ruchy a voice-over, ve kterém Daisy vypráví příběh. Tento postup je velice funkční, jelikož pracuje s kontrastem k následujícímu vyprávění Benjaminova, kdy je jeho příběh do detailu popsán v deníku. Daisyno vyprávění v retrospektivě je pouze útržkovité, jelikož leží na smrtelné posteli a z posledních sil vzpomíná na své zážitky, aby nemusela myslet na utrpení a bolest.

„Moje jméno je Benjamin.“

Výrazný prvek, který se ve filmu objevuje, je voice-over, kterým je uvedena hlavní linie filmu o životě Benjaminova Buttona. Divák se do ní dostává skrze Carolinino čtení Benjaminova deníku. Její vyprávění se prolne s jeho hlasem, když přečte větu: „Moje jméno je Benjamin.“ V tento moment vznikne okamžitá vazba mezi jménem a hlasem.

Charakter mluveného slova je neutrální. Benjaminův hlas povětšinou není nijak zvlášť citově zabarvený a je omezen na obsahovou stránku. Snímek má téměř tři hodiny a přítomnost voice-overu zde značně zrychluje filmové vyprávění.

4.4 Myšlenky v číslech (Sociální síť)

„Budeme hackovat.“

Ve snímku *Sociální síť* se jako forma zvukové subjektivizace opět vyskytuje voice-over, který však tentokrát není součástí celého snímku, ale vyskytuje se pouze v expozici filmu, v takzvané „hackerské“ scéně. Mark zde během pár hodin v opilosti naprogramuje webovou aplikaci Facemash, kterou později rozešle svým spolužákům. Odkaz se dostane během dvou hodin ke dvaadvaceti tisícům lidí a „shodí“ tak harvardský server.

Voice-over zde má funkci vnitřního hlasu, skrze který Mark sděluje své myšlenky a pocity a současně je píše na svůj blog. Jako diváci se tedy nedozvíme nic, co by se nedozvěděly ani další postavy snímku, jelikož Mark vše publikuje veřejně. Zároveň situaci sledujeme skrze subjekt hlavní postavy samotné. Zvuky okolního světa kampusového pokoje jsou potlačeny, tedy neslyšíme, co říkají ostatní postavy, pokud na ně Mark neupře pozornost. Je tím podpořena jeho nadprůměrná inteligence a schopnost dělat více věcí zároveň. Ve stejný čas bloguje o svém čerstvém rozchodu, baví se s kamarády a při tom popíjí. Voice-over e zde využit proto, aby se urychlilo filmové vyprávění dané scény. Zároveň také „ulevuje divákovi“, jelikož by si v opačném případě musel vše přečíst z obrazovky sám. Scéna by byla příliš dlouhá a neměla by vyžadovaný spád a energii.

Funkční je i hudba, která má digitální charakter jedniček a nul a obsahuje hudební motivy připomínající melodie počítačových her z devadesátých let. Součástí této scény je i paralelní stříhová skladba, ve které je zachycen večírek studentského klubu Phoenix a zároveň Markův osobní „hackovací večírek“ v jeho pokoji.

Tento film je také ze zvukového hlediska slavný pro své řešení hlasitých scén. Té úvodní, ve které je veden rozhovor mezi Markem a Ericou, ale především obchodní schůzky Marka a Seana Parkera. V první verzi mixu pracovali tvůrci se scénou tradičním způsobem. Ocitneme se na večírku v klubu, hudba burácí a v momentě, kdy přijde na řadu dialog, se hudba ztiší, abychom snadno rozuměli mluvenému slovu. Fincher chtěl ale vytvořit pro diváky pocit toho, že jsou na večírku spolu s protagonisty. Klyce a jeho tým nakonec pracovali velice jemně a při každém dechu hudbu nepatrně přidávali na hlasitosti, aby zachovali realističnost,

kteřou Fincher vyžadoval.⁵⁵ Ve finální verzi této scény je dialog na hraně srozumitelnosti, ale domnívám se, že to vede diváka k ještě větší pozornosti a soustředěnosti než původní verze mixu.

4.5 Deník vs. realita (Zmizelá)

Posledním filmem Fincherovy tvorby a zároveň i této kapitoly je snímek *Zmizelá*. Jedná se o mysteriózní psychologické drama. V díle zazní obou hlavních postav – Amy i Nicka.

„Když přemýšlím o své ženě, myslím vždy na její hlavu.

*Představuji si, jak rozbívám její krásnou lebku, probírám se jejím
mozkem a snažím se najít odpovědi na základní otázky každého
manželství. Na co myslíš? Jak se cítíš?*

Co jsme si to udělali?“

Těmito slovy film začíná. Divák si ihned propojí autora voice-overu s rukou muže hladícího ženu po temeni hlavy spíše chladným a nemilujícím způsobem. Hlavní hrdina je představen nejdříve skřes svým hlas, což dává prostor naší představivosti a chuti dozvědět se více souvislostí. Tvůrci si tak během prvních třiceti sekund získají divákovu pozornost.

Zpracování voice-overu je čisté a technicky perfektní. Je též obohacené o reverb, čímž získává jistý pocit zasněnosti. V porovnání s ním je voice-over Amy bez přidaného efektu, čímž je jednak odlišen od Nickova úvodního slova a také vytváří dojem, že Amy bude hlavním důležitějším vypravěčem filmu.

*„Jsem strašně bláznivě šťastná. Poznala jsem kluka. Skvělého,
milého, nádherného kluka s krásným zadkem.“*

⁵⁵ Oscars 2011: Crystal-Clear Conversation Amid the Pounding Music - The New York Times. 301 Moved Permanently [online]. Dostupné z: <https://carpetbagger.blogs.nytimes.com/2011/02/16/crystal-clear-conversation-amid-the-pounding-music/>

Amy ve svém voice-overu čte divákovi svůj deník. Slyšíme ji vyprávět o začátcích jejich vztahu s Nickem. Popisuje okolnosti toho, jak a kde se poznali, kdy jí Nick požádal o ruku, jaké byly jejich začátky v manželství a kdy se přestěhovali do domu v Missouri.

Láskyplný vztah však přestal fungovat a být idylickým. Amy začne s popisem toho, jak jí Nick již nevěnuje tolik pozornosti a nemá zájem o sex. Nakonec dojde i na násilí. Nick do Amy strčí během hádky a Amy upadne.

„Nevyděsilo mě, že do mě strčil. Vyděsilo mě, jak moc mi chtěl ublížit víc. Vyděsilo mě to, když jsem si uvědomila, že se bojím svého vlastního manžela.“

Ve scéně navazující na tento voice-over vyšetřovatelé zjistí, že si Amy dokonce pořídila pistoli. Všechno tedy naznačuje tomu, že se skutečně bála o svůj život a žila ve strachu několik měsíců před svým zmizením. To si také napsala do svého deníku. Vyvstává ale otázka – můžeme Amy skutečně věřit?

„Jsem mnohem šťastnější teď, když jsem mrtvá.“

Jedná se opět o princip nespolehlivého vypravěče, jenže tentokrát je to odhaleno až v polovině filmu. Voice-over je zde užit především z důvodu vedení diváka se záměrem, aby ho zmátl. Podporuje Amyin strach z Nicka a tím indikuje pocit toho, že on je tím, kdo je zodpovědný za její zmizení.

5 Závěr

V této bakalářské práci jsem se pokusila představit vztah režiséra Davida Finchera k filmové tvorbě obecně a především k její zvukové složce. Zmínila jsem důležité profesionály z dalších oborů, kteří se spolupodíleli na vícero jeho snímcích. Ve stručných profilech jsem představila všechny režisérové filmy, abych tím poukázala na rozmanitost jeho tvorby. Popsala jsem způsob, jakým pracuje s kamerou a se žlutým tónováním nejen ve scénografii, ale především v barevných korekcích. Uvedla jsem některé výrazné prvky filmové řeči, které se zdají být klíčové pro jeho styl. Jedná se především o paralelní montáž a retrospektivní vyprávění, což jsou principy, které často využívá ve svých filmech. Definovala jsem hlavní prostředky subjektivizace v obecné zvukové dramaturgii a ty jsem později aplikovala na vybraných příkladech z několika Fincherových snímků. Ukázky jsem volila na základě toho, zdali obsahovaly voice-over nebo nějaký další výraznější prvek subjektivizace zvuku. Došla jsem k tomu, že Fincher nepracuje s voice-overem prvoplánově, ale používá ho jako funkční prvek zvukové dramaturgie. V každé ze mnou vybraných ukázek zastává voice-over jinou funkci, ale vždy napomáhá zrychlení filmového vyprávění. Subjektivizaci využívá proto, aby posílil divákovo ztotožnění s příběhem filmu. Dostal ho do jednotlivých scén způsobem, jako by tam byl spolu s protagonisty. Fincher si oblíbil divácky populární žánry jako je detektivní či mysteriózní drama. Využívá klasických principů filmové řeči k vytvoření funkčního moderního díla, perfektně zpracované i v těch nejmenších detailech.

6 Seznam použité sekundární literatury, citovaných článků a elektronických zdrojů

KNAPP, Laurence F. David Fincher: Interviews (Conversations with Filmmakers Series). Kindle Edition. Mississippi: University Press of Mississippi, 2004. ISBN 978-1-62846-037-7

HANUŠ, Karel. Rozvrh barev v jejich kruhovém uspořádání. *O barvě*. 2. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1976. ISBN 14-323-76.

BRANIGAN, Edward. Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film. Berlin: Mouton Publishers, 1984. ISBN 90-279-3079-1.

BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014. ISBN 978-80-7331-303-6.

CHION, Michel a Claudia GORBMAN. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Second English edition. New York: Columbia University Press, 2019. ISBN 9780231185899.

New York Film Festival - 'The Social Network' Director's Dialogue part 2 of 6. YouTube [online]. [cit. 2020-04-01]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=7v7Uj3wnu0g>.

FARBER, Stephen. THE NEW YORK TIMES. A Meeting Of Tough Minds In Hollywood [online]. 1997 [cit. 2020-03-13]. Dostupné z: <https://www.nytimes.com/1997/08/31/movies/a-meeting-of-tough-minds-in-hollywood.html>

Alien³ - Box Office Mojo. Home - Box Office Mojo [online]. Copyright © IMDb.com, Inc. or its affiliates. All rights reserved. [cit. 02.04.2020]. Dostupné z: https://www.boxofficemojo.com/title/tt0103644/?ref_=bo_se_r_6

David Fincher - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 04.04.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0000399/?ref_=fn_al_nm_1

Alien³ - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 03.04.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt0103644/awards?ref_=tt_awd

An introduction to Alvin Lucier – and his impact on the sound of Se7en. [online]. Dostupné z: <http://designingsound.org/2013/08/08/an-introduction-to-alvin-lucier-and-his-impact-on-the-sound-of-se7en/>

Trapped in the Panic Room. Mixonline [online]. Copyright © 2020 MIX is part of Future plc, an international media group and leading digital publisher. Visit our corporate site. [cit. 24.07.2020]. Dostupné z: <https://www.mixonline.com/sfp/trapped-panic-room-369064>

The Sound and Music of 'The Girl With The Dragon Tattoo' | Epic Sound. Epic Sound - music, sound design and voice-over [online]. Copyright © [cit. 24.07.2020]. Dostupné z: <https://www.epicsound.com/2012/01/the-sound-and-music-of-the-girl-with-the-dragon-tattoo/>

Gone Girl. Mixonline [online]. Copyright © 2020 MIX is part of Future plc, an international media group and leading digital publisher. Visit our corporate site. [cit. 24.07.2020]. Dostupné z: <https://www.mixonline.com/sfp/gone-girl-387366>

Ren Klyce - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 08.04.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0460274/awards?ref_=nm_awd

Howard Shore - Biography - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 27.07.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0006290/bio?ref_=nm_ov_bio_sm

Howard Shore's Feature Film Directors - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 27.07.2020]. Dostupné z: <https://www.imdb.com/list/ls063334940/>

Angus Wall - Awards - IMDb. IMDb: Ratings, Reviews, and Where to Watch the Best Movies & TV Shows [online]. Copyright © 1990 [cit. 28.07.2020]. Dostupné z: https://www.imdb.com/name/nm0908370/awards?ref_=nm_awd

The Vulture Transcript: An In-Depth Chat With David Fincher About The Social Network. Vulture - Entertainment News - TV, Movies, Music, Books, Theater, Art [online]. Copyright © 2020 Vox Media, LLC. All rights reserved. [cit. 21.08.2020]. Dostupné z: https://www.vulture.com/2010/09/vulture_transcript_david_finch.html

DP/30: The Social Network, editors Angus Wall, Kirk Baxter - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2020 Google LLC [cit. 28.07.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=H8KekXAcWlQ>

Punch sound design from Fight Club explained by Ren Klyce - YouTube. YouTube [online]. Copyright © 2020 Google LLC [cit. 18.08.2020]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=zVSz-Eogq48&t=89s>