

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Magisterský studijní program

Zvuková tvorba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**HUDOBNÉ A ZVUKOVÉ SPRACOVANIE SERIÁLU
STRANGER THINGS**

Viera Marinová

Vedoucí práce: MgA. et Mgr. Petr Neubauer

Oponent práce: doc. Pavel Rejholec

Datum obhajoby: 30.9.2021

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2021

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Master's Program

Sound Design

MASTER'S THESIS

**MUSIC AND SOUND DESIGN
OF THE STRANGER THINGS SERIES**

Viera Marinová

Thesis supervisor: MgA. et Mgr. Petr Neubauer

Thesis opponent: doc. Pavel Rejholec

Date of submission: 30.9.2021

Degree acquiring: MgA.

Prague, 2021

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Hudobné a zvukové spracovanie seriálu Stranger Things

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]

ABSTRAKT

Táto magisterská práca sa venuje analýze zvukovej stránky seriálu *Stranger Things*, pričom sa opiera o jeho prvé tri série. Analýzou hudby, zvukového dizajnu a ďalších zvukových zložiek si kladie za cieľ overiť predovšetkým ich dramaturgickú funkčnosť, a tým aj v konečnom dôsledku posúdiť zohranú úlohu zvukového spracovania v kontexte celkového diváckeho úspechu seriálu, či jeho odbornej kritiky. Podobne aj pri analýze zvukového mixu nesústreďuje pozornosť na technické - ale umelecké prostriedky a postupy ktoré ovplyvňujú vnímanie emócií a významov v príbehu, a ktoré posúvajú zmyslový a kinestetický divácky zážitok. Práca vychádza najmä z vlastného pozorovania, nasledovnej kategorizácie, popisu a zhodnotenia funkčnosti daných dramaturgických prostriedkov, a to špeciálne na poli rozsiahlejšieho televízneho formátu s kinematografickými ambíciami. V menšej miere čerpá aj z prevzatých rozhovorov s tvorcami seriálu, skrz ktoré približuje ich zámery a postupy, ktoré môže porovnať s naplneným diváckym dojmom, a zároveň čiastočne vyvážiť subjektivitu hodnotenia autorky textu. Táto magisterská práca je zacielená hlavne na študentov filmu, či začínajúcich filmárov, za účelom dodania inšpirácie či odvahy byť v tvorbe kreatívny a zároveň sa nebrániť aj zaužívaným zvukárskym postupom, pretože tým môžu dosiahnuť osviežujúci a zároveň divácky stráviteľný filmový či televízny zážitok, aký ponúkajú aj doterajšie tri série *Stranger Things*. Zároveň môže práca slúžiť ako podklad pre pozornejšie sledovanie nadchádzajúcej série (či sérií) tohto seriálu.

ABSTRACT

This master's thesis analyzes the sound perspective of the *Stranger Things* series, drawing on its first three seasons. By analyzing music, sound design and other sound components, it aims to verify their dramaturgical functionality above all, and thus eventually review the role of sound treatment in context of the overall success of the series among viewers, or its professional critique. Similarly, in analysis of the sound mix, it does not focus on technical - but artistic means and procedures that affect the perception of emotions and meanings in the story and shift the sensory and kinesthetic viewing experience. The work is based mainly on my own observation, subsequent categorization, description and evaluation of functionality of these dramaturgical means, especially in the field of a larger television format with cinematic ambitions. To a lesser extent, it also draws on the taken interviews with the creators of the series, through which it presents their intentions and methods, which can be compared with the fulfilled viewer-point impression, and at the same time partially balance the subjective evaluation of this thesis author. This master's thesis is aimed mainly at film students or beginning filmmakers, in order to provide inspiration or courage to be creative in their work and at the same time not to constrain from the usual sound production methods too, because they can achieve a refreshing and at the same time entertainingly consumable film or television experience, as are the three seasons of *Stranger Things* so far. At the same time, the work can serve as a basis for more thoroughful watching of the upcoming season (or seasons) of this series.

OBSAH

Úvod.....	1
1. HUDOBNÁ DRAMATURGIA V RÁMCI EPIZÓDY.....	4
1.1. Diegetická hudba.....	4
1.2. Nediegetická archívna hudba.....	7
1.3. Zastavenie/absencia hudby.....	11
1.4. Kontrast a Kontrapunkt.....	13
2. HUDOBNÁ DRAMATURGIA V RÁMCI SÉRIE.....	15
2.1. Leitmotívy.....	15
2.2. Repetície.....	19
3. ŽÁNROVÉ ZVUKOVÉ SPRACOVANIE.....	25
3.1. Policajná krimi dráma/akčný triler.....	26
3.2. Science-fiction.....	30
3.3. Horor.....	35
4. EDITAČNÉ/MIXÁŽNE RIEŠENIA A NÁPADY.....	43
4.1. Zvuk dimenzií.....	43
4.2. Dramaturgické zvýraznenie ruchov.....	47
4.3. Prechody a zvukové mostíky.....	49
4.4. Temporytmus a budovanie napätia.....	51
Záver.....	55
Bibliografia.....	58
Slovník niektorých anglicizmov.....	60

POĎAKOVANIE

Chcela by som sa poďakovať vedúcemu práce MgA. et. Mgr. Petrovi Neubauerovi, za skvelý prístup, a najmä cenné rady a pripomienky, ktoré mi pomáhali pri vypracovávaní tejto diplomovej práce.

ÚVOD

Keď sa v júli 2016 objavila na streamovacej službe Netflix prvá séria *Stranger Things*, a seriál sa už v priebehu prvého mesiaca zaradil medzi najsledovanejšie šou tejto produkcie, bolo jasné že bratia Matt a Ross Dufferovci (showrunneri a spolu-režiséri seriálu) trafili načasovanie a divácky dopyt po kvalitnom, osobitom, no žánrovo odlahčenom diele. Pre tridsiatnikov Dufferovcov, „odchovaných“ na akčných filmoch zo 70-tych a 80-tych rokov, bolo prirodzené, že najmä v začiatkoch svojej profesionálnej dráhy chceli do svojho diela pretaviť svoju divácku skúsenosť, či nostalgiu za niekdajšími filmovými hitmi Stevena Spielberga, alebo hororami Johna Carpentera. Rozhodnutím situovať príbeh do časopriestoru 80-tych rokov v americkom fiktívnom mestečku Hawkins, však stiahli do nostalgickej retro mánie veľkú časť divákov, ktorí buď v tomto naoko bezproblémovjšom období amerických dejín prežívali mladosť, alebo sa im predstava „kvázi - moderného“ sveta, v ktorom však ešte neexistovali preplnené mailové schránky a iné úzkosti súčasnej doby, zdá byť niečím hrejivo známa či lákavá. Hoci je seriál s detskými hrdinami orientovaný aj na mladšie obecnstvo (14+) a vážnejších spoločenských tém sa dotýka radšej len podprahovo, bez závažnejšej hrozby tematicky prináležiacej obdobiu 80tych rokov, by len ťažko vznikol koncept *Stranger Things*, žánrovo radených medzi horor, sci-fi, triler a dobovú drámu. Obavy z jadrovej vojny prameniace zo studenej vojny s Ruskom však tvorcovia alegoricky preniesli do hlavnej dejovej linky doterajších troch sérií, v ktorej sa skupinka detí a pár dospelých, jedno dievča s nadprirodzenými schopnosťami, a americké tajné služby pokúšajú čeliť nebezpečnému prenikaniu paralelného sveta „Upside Down“ do ich životov. Skrz rozmanitosť žánrov a možných perspektív ako vstrebávať dobre napísaný scenár, výborné herecké výkony v scénograficky uveriteľnom prostredí, hladkú a účelnú kameru v spojitosti s efektno-funkčným strihom či s pôsobivými virtuálnymi efektami, už takmer vyplýva že si tento seriál našiel širokú fanúšikovskú základňu.

Na pomery seriálovej tvorby, však bola prekvapivá aj miera záujmu o originálnu hudbu, ktorá sa hneď odzrkadlila aj v množstve mediálnych rozhovorov so skladateľmi Kyleom Dixonom a Michaelom Steinom, dvoma členmi texaskej synthwave hudobnej skupiny *S U R V I V E*. Podžáner elektronickej hudby - synthwave (označovaný aj retrowave) bol v tom čase už mnohým ľuďom známy napr. zo soundtracku filmu *Drive* (2011). No práve

Stranger Things, sci-fi – hororový retro seriál, vzdávajúci poctu filmom 70-tych a 80-tych rokov, sa stretol s podstatou tohto hudobného žánru úplne presne, keďže tak ako synthwave vychádza z rovnakého obdobia - jeho atmosféry a estetiky, no zároveň jeho spracovanie podlieha súčasným trendom. Dixon a Stein, ktorí sa v mnohých rozhovoroch taktiež odkazujú na Johna Carpentera (ktorý bol aj skladateľom hudby k svojim filmom), alebo nemeckú elektronickú skupinu *Tangerine Dream*, sa ale rozhodli udržať syntetickú hrejivosť ranných osemdesiatok, tak trochu ignorovať súčasné technicko-štylistické trendy produkcie elektronickej hudby, a skomponovať hudbu k Stranger Things takmer kompletne na vlastných analógových syntezátoroch. Práve s tým súvisí väčšina mediálnej pozornosti, ktorej sa im dostávalo od roku 2016. Tvorbu *Survive*, orientovanú na minimalisticky tajomnú melodickosť v kontrastne so širokou paletou syntetických zvukov, atmosférické harmónie a rytmiku tvorenú viac samotnými tónmi než bítmi, si Dufferovci všimli dávno pred samotnou produkciou seriálu, a podľa rozhovoru pre hudobný týždenník *Billboard* [1] si Dufferovci dokonca púšťali niektoré ich demo nahrávky cez videá hercov z castingu, aby si tým potvrdili nielen to, či sa ich hudba hodí ku charakterom hlavných postáv, ale aj aby im hudba pomohla vybrať tých správnych hercov. Aj to je jednou z nápodiev, že sila originálnej hudby Stranger Things nestojí len na analógových syntezátoroch, ale ide oveľa hlbšie. Zatiaľ čo retro-zvukovosť dokresľuje tvár a charakter seriálu, hudobná dramaturgia odhaľuje skryté súvislosti a rozohráva motivácie postáv, čím v nediegetickom zmysle funguje ako podstatná hybná sila príbehu.

V rovnakom svetle sa môžeme pozrieť na komplexnú zvukovú zložku seriálu, ktorá takisto vychádza zo zvukového sveta retro hororov, sci-fi či fantasy filmov. Zvukoví dizajnéri a editori však v rozhovoroch upozorňujú najmä na svoju vynaliezavosť pri tvorbe jedinečného originálneho sveta monštier a ďalších vplyvov temných paralelných svetov, zatiaľ čo mixéri približujú najmä intenciu dodať finálnej zvukovej stope hrejivosť analógového skreslenia, saturevaný charakter a úderný ráz 80-kových veľkofilmov, a to všetko podať v kryštalicke čistom a prehľadnom mixe [vid' 2]. Výsledkom toho všetkého je bezpochyby veľmi podstatná črta zvukového spracovania Stranger Things, o ktorej už bolo (podobne ako pri hudbe) napísané a povedané takmer všetko dôležité. Aj preto sa mi z profesijného (aj diváckeho) pohľadu zdá byť lákavé preskúmať opomínaný paralelný aspekt zvukovej stránky, vďaka ktorému elementy fantasticky-hororového sveta držia

pokope s hrejivou teenagerskou komédiou aj emotívnou drámou - teda hudobnú a zvukovú dramaturgiu.

Touto diplomovou prácou by som chcela čitateľovi priblížiť skryté zákonitosti zvukového sveta *Stranger Things*, ukázať ako nás zvuková stopa prevádza príbehom z perspektívy vševediaceho nadhľadu alebo skrz drobnohľad podivných nuáns a detailov, ktoré diváka zasvätia a vtiahnu do príbehu skoro tak účinne ako samotný scenár. V prvých dvoch kapitolách rozoberiem hudobnú dramaturgiu na poli situačného diania aj v rozmedzí medzi-epizódnych významov. Vo zvyšných dvoch kapitolách sa budem venovať zvuku ako celku, jeho žánrovej rozmanitosti a zároveň jednote akustických zákonitostí. Na početných príkladoch popíšem funkčnosť niektorých známych princípov zvukovej dramaturgie, hoci nie tak veľmi s ohľadom na pokrytie toho najdôležitejšieho zo zvukovej dramaturgie ako takej, ako skôr s ohľadom na pokrytie toho najzaujímavejšieho a najpodstatnejšieho zo seriálu *Stranger Things*. Rozhodne sa pri tom nebudem vyhýbať ani tematike retro štýlu, ktorá je miestami neoddeliteľná od atmosféry alebo funkcie zvukovej stopy. Na záver by som rada upozornila čitateľa na to, že tento text obsahuje veľa subjektívneho hodnotenia aj kritiky, a hoci sa toto hodnotenie ani nesnažím objektivizovať, možnosť, že má čitateľ iný názor, alebo možný fakt, že tvorcovia mali s dramaturgiou trochu iný zámer než ten ktorý som vypozerovala, je reálna. Zaujímavá je nakoniec aj skutočnosť ako niektoré mimovoľné nuansy, ktoré prejdú tvorcom cez prsty zaúčinkujú na jednotlivých divákov rôzne.

1. HUDOBNÁ DRAMATURGIA V RÁMCI EPIZÓDY

1.1. Diegetická hudba

Vykreslenie doby

Mohlo by sa zdať, že zvuková zložka *Stranger Things* je natoľko preplnená originálnou hudbou od Dixona a Steina, že tvorcom nemohlo zostať veľa voľného priestoru pre diegetickú hudbu. V niekoľkých prípadoch sa s diegetickou hudbou pracovalo už od scenáru (skladba *Should I Stay or Should I Go*, a ďalšie), no narážam teraz aj na prípady, keď v obraze nie je vidieť zapnutý televízor alebo rádio, kvôli ktorému by zvuková zložka musela byť doplnená o extra stopu. Napriek tomu to však pôsobí akoby chcel seriál *Stranger Things* ilustrovať to, že v 80-tych rokoch sa nikto bez hudby jednoducho nezaobišiel. S.T. danú éru predostiera všetkými možnými spôsobmi: scénograficky, kostýmovo, skrz rôzne popkultúrne odkazy typické pre danú dobu, alebo – čo je pre dej veľmi dôležité – cez vývojové štádium technológií ktoré majú hrdinovia k dispozícii. Napriek tomu je práve dobová hudba niečo, čo v divákovi zrejme najúčinnnejšie evokuje atmosféru 80-tych rokov. V prvom rade hudba vplýva na emocionálne prežívanie postáv v diegéze, ako aj na nás divákov, čím posilňuje našu imerziu do časopriestoru diegēzy. V druhom rade je soundtrack *Stranger Things* plný notoricky známych skladieb, ktoré prežívajú dlhé desaťročia, zatiaľ čo mnohé iné výdobytky z 80-tych rokov sú nenávratne preč. Či sú naše spomienky na 80-te z prvej ruky, alebo len sprostredkované cez našich rodičov, tieto skladby nám dokážu navodiť nostalgiu za starými časmi, so všetkým čo k tomu patrí, možno hlavne s pocitom mladosti. Tvorcovia našťastie neignorujú ani fakt, že sa staršia generácia v dobe 80-tych rokov upínala viac na hudbu z predchádzajúcich dekád (piesne z 60-tych a 70-tych rokov). Aj takýmto, na prvý dojem bezvýznamným, rozdeľovaním na teenagerskú a „dospelácku“ hudbu nám tvorcovia približujú generačnú priepasť medzi mladšími a staršími postavami, ich vzájomné nepochopenie a spočiatku aj veľmi nekooperatívne správanie.

S02E02 sa napríklad odohráva na Halloween. Medzi chlapcami je veľmi populárny film *Ghostbusters* (1984) a okrem toho, že hlavná hudobná téma tohoto filmu je viackrát

v druhej sérii použitá čisto nediegeticky, v scéne kde chlapci bicyklujú do školy v kostýmoch lovcov duchov si túto (sviežu a zábavnú) tému aj veľmi nadšene spievajú. V prvej epizóde, v scéne v ktorej Joyce šije synovi *Ghostbusters* kostým, ktorý je v porovnaní s kostýmami jeho kamarátov trochu predpotopný, počúva skladbu od Garyho Paxtona - *Spooky Movies* z 60-tych rokov, ktorej parodicky strašidelná nálada bola už aj na danú dobu naozaj zastaralá.

Text skladieb a jeho presah s dejom

Ďalší princíp v tej istej scéne, ktorý sa vyskytuje vo všetkých sériách, je popis situácie skrz text diegetickej hudby. V tomto prípade ide o vtipný kontrast textu piesne s dialógmi: Bob (priateľ Joyce) navštívi Joyce v jej obchode a vyruší ju od šitia kostýmu... keď odchádza, vraví jej aby Jonathan na halloweensky večer nevybral z požičovne strašidelný film, lebo strašidelné filmy neznáša, zatiaľ čo v piesni *Spooky Movies* sa spieva: „*My baby loves the spooky spooky movies*“.

Vtipne elegantné spojenie hudby a jej textu s dianím v obraze (S01E06) je country skladba od Dolly Parton - *The Bargain Store* (1975), ktorú počúť v army/loveckom obchode s prebytkovým tovarom, kde Nancy s Jonathanom (medzi ktorými už cítiť isté romantické napätie) kupujú pasce na medvede a ďalšie nebezpečné predmety ktoré chcú použiť k usmrteniu Demogorgona. Zatiaľ čo sa Nancy a Jonathan prehrabávajú v regáloch plných kladív z druhej ruky, plynových bômb a pod., Dolly Parton spieva rozochveným nežným hlasom:

*My life is likened to a bargain store
And I may have just what you're looking for
If you don't mind the fact that all the merchandise is used
But with a little mending it could be as good as new
Why you take for instance this old broken heart
If you will just replace the missing part
...*

Vo všeobecnosti býva text popisnejší skôr v nediegeticky použitých skladbách, a v diegetickej hudbe - pre odl'ahčenie - tvorcovia vymýšľajú skôr vtipne kontrastujúce

spojenia v štýle vyššie uvedených príkladov, keďže to aby náhodne pustená skladba priamo popisovala dej, pôsobí veľmi silene. V prípade že text diegetickej skladby popisuje niečo skutočné a aktuálne, prechádza hudba v tých správnych momentoch mixážne do nediegetickej roviny a tým zvýrazňuje význam daných slov. Napr. skladba od Patsy Cline - *She's got you*, ktorá hrá u Joyce v obchode, mixážne prejde do nediegetickej roviny pri slovách „*She's got you*“, pri ktorých sa Hopper pozerá na Joyce, a divák ktorý možno do tejto chvíle ešte pochyboval, či je Hopper do Joyce naozaj zamilovaný si tým od tejto chvíle môže byť istý. Alebo skladba *Toto - Africa* dokonca urobí viacnásobnú diegeticko – nediegetickú výmenu, vždy v refréne pri každom pokuse Steva zviest' Nancy, popri slovách: „*It's gonna take a lot to take me away from you / There's nothing that a hundred men or more could ever do / I bless the rains down in Africa / Gonna take some time to do the things we never had ...*“ zatiaľ čo vonku sa v tej chvíli spustí dážď. Táto scéna, vrátane veľkého nánosu kliše, dokonale odzrkadľuje prežívanie postáv, zachytáva ich aktuálne štádium dospievania, a pripravuje živnú pôdu pre neskorší postoj Nancy, že jej idylický vzťah so Stevom je v skutočnosti plný predstierania.

Džingle a sound design

Ďalším princípom používania diegetickej hudby v *Stranger Things* je jej premiešavanie s originálnou nediegetickou hudbou, pričom v takýchto prípadoch pôsobí diegetická hudba viac ako ruch v pozadí, či sound design, no môže mať aj istý dramaturgický efekt.

Napríklad jemná (až krehká) nediegetická skladba *Coffee & Contemplation*, ktorá kontrastuje s už od pohľadu drsnejšou náturou šéfa polície Jima Hoppera (no skryte divákovi prezrádza aj jeho citlivejšiu stránku osobnosti, či jeho osamelosť) znie počas jeho rannej rutiny pri ktorej má v pozadí zapnutý televízor. Až keď si Hopper berie na hlavu klobúk a odchádza do práce, sa v hudbe rozoznie ostrejšia syntetická basová linka, ktorá žánrovo posunie túto skladbu do oblasti akčného krimi seriálu, hoci divák hneď zistí, že prislúcha k znelke počasia z televízora ktorý Hopper nedbalo nechá zapnutý. Aj tým, že „krimi synták“ v skutočnosti nesúvisí s odchodom šéfa polície do práce, ale len s ranným spravodajstvom, naňho nepriamo vrhá svetlo, že do svojej práce nie je naplno vložený. Keď potom príde do práce, jeho aktívny nezáujem o dianie v Hawkins sa aj naplno prejaví.

Spravodajské džingle, alebo hudba z reklám sa v *Stranger Things* objavuje často hlavne v súvislosti s postavou Eleven, ktorá zvykne hľadať voľné frekvencie v televízoroch. Tento typ diegetickej hudby zväčša nemá vplyv na dramaturgiu, no tiež významnou mierou vykresľuje estetiku 80-tych rokov. Veľmi podarené hudobné soundscapy sú napríklad v druhej sérii, v hre *Arcade*, kde sa diegetická (zväčša popová) hudba mieša so zvukmi, či jednoduchými melódiami z herných automatov, čím seriál samovoľne podtrhuje aj samotný žáner synthwave, ktorý okrem hudobného, filmového či televízneho priemyslu ťaží aj zo sound designu dobových videohier.

1.2. Nediegetická archívna hudba

V tejto časti sa budem venovať prevažne prvej sérii - hoci s každou ďalšou sériou znateľne pribúda množstvo nediegeticky použitej archívnej hudby, jej kvantita je v tomto prípade na úkor kvality, konkrétnejšie, na úkor dramaturgickej sofistikovanosti. V prvej sérii má archívna hudba svoje špeciálne postavenie v hierarchii významov a odkazov, alebo je miestami ťažko rozoznateľná od originálnej hudby, pretože je jednou zo skladieb ktorých špecifický zvuk a štýl kompozície boli pre Dixona a Steina inšpiráciou pri vzniku originálneho soundtracku (napr. *Tangerine dream - Exit: S01E06/32:20*). Zatiaľ čo v druhej sérii sa začína s archívnu hudbou pracovať hravejšou formou, odľahčujúcou vážnejšie ladenú prvú sériu, v tretej sérii miera nediegetického použitia archívnych skladieb v istých momentoch spôsobuje efekt odosobnenia diváka od sveta diegézy. Keďže takáto hudba na seba strháva pozornosť príliš často - oslabuje tým aj význam či silu komponovanej hudby. Nadmerné užívanie skladieb z 80-tych rokov vplýva aj na to, že divák podvedome hľadá analógie s inými kultovými seriálmi či filmami a zo zážitku z pozerania sa pre mnohých divákov môže vytratiť osobitý čaro tohoto seriálu. Aby som však tretej sérii príliš nekrivdila, po prvé: hrdinovia čelia (mimo iného) aj rôznym nástrahám obdobia dospievania, takže istá miera povrchnosti sa môže odzrkadliť aj v soundtracku. Čo je hlavnejšie, v tretej sérii s príchodom nového nákupného a zábavného centra *Starcourt*, do Hawkinsu prichádza aj nová vlna výstrednej neónovej módy a všeobecného materializmu, ktorého atmosféra sa koniec koncov prenáša aj do originálneho hudobného soundtracku. Myslím si však, že hudobná supervízorka Nora

Felder a ďalší tvorcovia sa predsa len trochu nechali uniesť vyšším rozpočtom a zvolili overený mainstreamový prístup k hudobnej dramaturgii na úkor originality spracovania.¹

Vrátim sa ale k prvej sérii, k trojici skladieb z 3., 4. a 5. epizódy, ktoré podľa mojej teórie (ktorú vysvetlím neskôr) vytvárajú tematický celok: orchestrálna verzia skladby *Heroes* od Davida Bowieho a Briana Ena, (prespievaná Petrom Gabrielom); *Atmosphere* od *Joy Division*; a *Elegia* od *New Order*. Zaujímavé prepojenie týchto troch skladieb by sa dalo nájsť aj cez ich postupnosť: Bowie ako spoluautor *Heroes*, bol veľkou inšpiráciou Iana Curtisa, speváka skupiny *Joy Division*, ktorá bola najprv pomenovaná *Warsaw* po jednej z Bowieho skladieb. Po samovražde Iana Curtisa v roku 1980 sa *Joy Division* premenovala na *New Order* a skladba *Elegia* vznikla na Curtisovu pamiatku. Ak sa ale presunieme k *Stranger Things*, ukazuje sa tu ešte iná súvislosť.

Heroes znie počas scény keď Hopper, a následne aj chlapci s El dorazia k jazeru, kde štátna polícia vyťahuje Willovo telo z jazera. Väčšina divákov môže byť v tejto chvíli veľmi zmätená, pretože v predošlej scéne boli svedkami toho ako Joyce s Willom komunikujú cez vianočné svetielka.² Napriek tomu hudba pôsobí veľmi bolestne, v istej miere kvôli textu skladby „*We can be heroes, just for one day*“, nešťastne kontrastujúceho s tým, že zrovna v tejto chvíli sa na všetkých zosypalo len to najhoršie, a predovšetkým emocionálne gradujúcim orchestrálnym aranžmánom tejto piesne ktorá veľmi citlivo odzrkadľuje bolesť zo straty blízkeho, ktorá postupne vyviera na povrch. Napriek tomu, že asi tušíme, že Will žije, jeho stratu naplno prežívame cez jeho kamarátov. S Joyce zas prežívame absolútne zúfalstvo v situácií, ktorú jej nikto neverí a je v nej sama. V ďalšej epizóde znie skladba *Atmosphere*, potom čo Hopper povie Joyce, že našli telo, a hoci sa Joyce snaží presvedčiť Hoppera, že Will žije, Hopper odchádza („*Don't walk away in silence*“) a necháva zúfalú Joyce a nešťastného Jonathana samých so svojimi myšlienkami.

¹ Podobný osud postihol napríklad seriál *La casa de papel / Money Heist*. Zatiaľ čo prvé dve série stáli predovšetkým na originálnej hudbe, tretia a štvrtá séria, ktorých produkciu zaštil Netflix za výrazne vyšší rozpočet, je plná prevzatej hudby, ktorá akoby mala za účel prekryť nedostatočnú kvalitu vrstvou „zábavnej“ nadsázky, a tým vytvoriť alibi pre kreatívne vyhorenie jej tvorcov.

² To, že veríme tomu čo sa deje Joyce, vyplýva z našej diváckej skúsenosti. Hoci je vizuálne aj zvukové spracovanie Demogorgona vyliezajúceho zo steny naozaj expresívne dizajnované, nie je nijako pokrivené - halucinačné, čo by nás viedlo k tomu, že je to len výplod pomätenej mysle Joyce.

Na záver, v piatej epizóde keď pochovávajú Willa, znie pomalá rocková skladba s gotickou atmosférou Elegia, ktorá je veľmi chladná a definitívna. Všetky tri skladby sú použité v scénach, kde postavy trúchlia kvôli niečomu čo sa nestalo, ale svojou emotívnosťou a ponurou atmosférou sa pokúšajú nalomiť presvedčenie diváka, že by Will mohol mať ešte nejakú budúcnosť. Dramaturgicky je to zaujímavá hra s divákom, situovaným niekde medzi vševediacim pohľadom a diegetickým uviaznutím v emocionálnom svete postáv. Mám tiež hypotézu, že ak by napríklad pri scéne s objavením Willovho tela neznala archívna skladba, ale obdobne silná dojímavá originálna hudba, divák naučený na vševediaci a vysvetľujúci charakter komponovanej nediegetickej hudby by sa Willovým mŕtvym telom nechal jednoduchšie zmýliť.³

Ďalší princíp použitia nediegetickej archívnej hudby ktorý sa prvej sérii vyskytuje, je nenápadné zakomponovanie staršej hudby medzi originálny soundtrack, s ktorým funguje spoločne vo väčšom dramaturgickom celku. V S01E07 je takto použitá skladba od *Vangelis - Fields of Coral* z roku 1996, ktorá má pokojný ambientny charakter, hoci rýchlo stúpajúce arpeggio a jemná zvonkohrová (neskôr synteticky flautová) melódia spolu vytvárajú záhadný, až jemne mrazivý pocit, pripomínajúci znelku *X-Files* (1993). Chlapci s El sa konečne pripoja k starším súrodencom, Joyce a Hopperovi aby im vysvetlili vedeckú teóriu ohľadne prechádzania do iných dimenzií a spoločne vyriešili ako zachrániť Willa a Barbaru, čím sa pre aj doteraz nezasvätené postavy začína sci-fi, a s ním aj hudba z budúcnosti (z rokov 90-tych). *Fields of Coral* je v tejto sekvencii použitá dvakrát, vždy chvíľu predtým, ako sa El pokúša cez svoju myseľ vypátrať Willa s Barb, čím sa vytvára podmanivo záhadné napätie akoby vysielali El na tajomnú misiu do hlbín oceánu alebo vesmíru. O to väčšie je prekvapenie diváka, keď to na prvý pokus nevyjde. Počas Dustinovho odhodlaného vedeckého pátrania po recepte na výrobu senzoricky deprivačnej nádrže, a následných príprav okolo soľného bazénu znejú akčné originálne skladby *Over a Rolling out the Pool*, ktoré sú opäť výrazne 80-tkové, aj preto, že skupina okolo El môže znova prevziať kontrolu nad situáciou. Pri nalievaní vody do bazénu a primiešavaní soli začne opäť znieť *Fields of Coral*, čo má tiež milú spojitosť s tým, že

³ Niekoľko prispievateľov do komentárov pod skladbou Heroes, na kanály youtube tvrdí, že smrť Hoppera na konci tretej série, opäť prepojená so skladbou Heroes znamená, že nám chcú tvorcovia nenápadne odkázať, že Hopper stále žije, rovnako ako Will, keď sa našlo jeho telo. Teaser na štvrtú sériu, kde vidíme Hoppera v ruskom pracovnom tábore túto teóriu zrejme potvrdzuje.

uprostred školskej telocvične v malom detskom bazéniku chlapci a spol. vytvorili kúsok mora, no hlavne ide o to, že tento detský bazénik plný slanej vody je pre El médiom do druhej dimenzie. Ako El upadá do svojho „voidu“ (viac v 4.1.) zaznie ešte na okamih nepomenovaná vesmírne ambientná skladba od Dixona a Steina, no keď sa ocitne v nekonečnom čiernom priestore svojej mysle, jeho soundscape znie akoby z okolia prefukoval jemný vietor, pohukávajúci tóny skladby *Fields of Coral*. Až neskôr, keď sa El zameria z Barbary na Willa v jeho lesnom bunkri, sa tento soundscape premení na zvuk húkania sov, pokriveným dimenziou Upside Down ako aj Eleveniným voidom.

Posledná čisto nediegeticky použitá archívna skladba v poslednej epizóde prvej série je taktiež až z 90-tych rokov: *Moby - When It's Cold I'd Like to Die* (1995), no tentokrát sa charakterom veľmi vymyká od predchádzajúceho soundtracku. Hoci už predtým zaznela iná orchestrálna skladba s mužským vokálom - *Heroes*, *Mobyho* skladba znie - na pomery originálnej aj prevzatej hudby *Stranger Things* - veľmi klasicky hollywoodsky. Moje hlavné podozrenie, prečo sa tvorcovia rozhodli porušiť zaužitú a funkčnú formu a použiť túto skladbu, je jej text s tragickým nádychom, ktorý hovorí o strate, zatiaľ čo El zmizne nevedno kam, Joyce nechce prísť o syna a Hopperovi, ktorý Willa resuscituje, prebleskujú v hlave spomienky na zomieranie svojej dcéry. Funkciou danej skladby v takto emotívnej scéne je do istej miery aj upokojenie nervov diváka, pretože zatiaľ čo so smutnou orchestrálnou hudbou sú dané scény veľmi dojímavé, bez nej by to mohla byť ešte stále napínavá a veľmi nepríjemná dráma. Aj pomocou tejto skladby, ktorá typovo vybočuje od zvyšku, už seriál pripravuje diváka na to, že sa celá séria blíži ku koncu, ktorý by mal byť z väčšej časti katarzný, hoci samozrejme, niektoré záležitosti musia zostať nevyriešené, aby mal divák pádny dôvod rozpozerať aj ďalšiu sériu.

Ešte nečakanejšie odbočenie od zaužitého štýlu práce s hudbou, sa vyskytuje v tretej sérii. Na konci štvrtej epizódy, potom ako El ukončí súboj s Billom tým, že ho nechá telom preraziť stenu a pozerá sa za ním ako beží preč, začne znieť starý šláger z roku 1939 *We'll Meet Again*, pokračujúci do ďalšieho záberu v ktorom sa nám prvý raz odhalí už početná skupinka zjednotených zombie-spoluobčanov. Tvorcovia to istotne mysleli s veľkou dávkou nadsázky pre pobavenie tých divákov, ktorý tento seriál neberú zas až tak vážne, ako aj pre podráždenie labilnejších divákov, ktorým by tento kontrast mohol privodiť zimomriavky. Sama by som sa zaradila medzi divákov ktorí ešte skúšali brať tretiu sériu

vážne, ale po tomto nevyberanom momente som aj ja popustila zo svojich očakávaní. Celkovo je zvláštna bezkonceptnosť hudobného pokrytia scén so zombie-l'ud'mi. Pri podobnej scéne, na konci šiestej epizódy, opäť potom čo chce Bill (tentoraz psychicky) zničiť El, vidíme už v podstate malú armádu zombie, ktorí obetujú svoje rozkladajúce sa telá aby vytvorili odporné monštrum, pripomínajúce Shadow Monster z druhej série (ale zd'aleka nie také elegantné). Túto hororovú zombie scénu sprevádza hudba z druhého dejstva opery od Philipa Glassa – *Satyagraha* (1979). Okrem zákulisnej obsahovej súvislosti s touto operou (*Satyagraha* ako nenásilné povstanie za pravdu a lásku [3], vs. poddanie sa pre vytvorenie násilia) je to veľmi pôsobivé spojenie hudby a obrazu, znázorňujúce nekontrolovateľnú silu masy. Napriek tomu že pre samostatnú scénu táto skladba funguje veľmi dobre, v celkovom kontexte žiaľ taktiež nezapadá do osobitej estetiky *Stranger Things*, ktorá vznikla s prvou sériou, no ako-tak sa udržiavala aj počas druhej série. V druhej sérii, na konci piatej epizódy je síce taktiež použitá skladba od Philipa Glassa – *Open The Kingdom*, no len jej inštrumentálna časť, navyše použitá v rýchlej chaotickej montáži spomienok mentálne zdevastovanej mamy El, čo už si samo o sebe pýta trochu odlišné hudobné spracovanie. Možno aj použitím v druhej sérii sa tvorcovia cítili oprávnení opäť siahnuť po Glassovej hudbe, neuvedomujúc si, že celý efekt už vopred zhodili predchádzajúcim použitím skladby *We'll Meet Again*. Vrhá to na seba svetlo akoby si viacero l'udí v tvorivom tíme chcelo splniť svoju predstavu, a robili sa kompromisy, pričom by možno stačilo nechať Dixona a Steina aby prišli s vlastnými originálnymi nápadmi, na poli nimi nastavenej estetiky.

1.3. Zastavenie/absencia hudby

Jednou zo špecifických vlastností seriálu *Stranger Things*, je jeho balansovanie na hrane medzi drámou a komédiou. Znova platí, že miera a kvalita sú nepriamo úmerné (s nepriaznivou tendenciou pre pribúdajúce série), opäť sa teda budem venovať hlavne prvej sérii. Zaujalo ma aký veľký obrat v nálade môže vyvolať jednoduché pozastavenie hudby v tom správnom momente. V siedmej epizóde, po akčných naháňačkách s dodávkou prevrátenou vo vzduchu, sa konečne na chvíľu ukl'udní situácia keď chlapci s El nájdu úkryt v autobuse na opustenom vrakovisku. Skupine okolo Hoppera sa síce podarí chlapcov kontaktovať aby ich uistili, že sú na ich strane, no keďže agenti z Hawkins Labu sú v odpočúvaní profesionáli, divák už tuší, že to najhoršie príde práve v tejto

zdanlivo kludnej pasáži. Po nejakom čase naozaj dorazia na vrakovisko traja ozbrojení agenti, a za veľmi napätej hudby, ktorá akoby odpočítavala posledné sekundy detí, sa pomaly ale isto blížia k predným dverám autobusu. V poslednej chvíli, spolu s knockoutovaním agenta, prudko zastaví aj hudba, a zatiaľ čo sa pozeráme na šokované deti v autobuse, vo zvuku počujeme veľmi prefláklo prifarbené zvuky bitky a hlasných citosloviec. Je to zábavný moment, pričom divákovi odláhne ešte o pár sekúnd skôr než sa potvrdí, že sa Hopper s touto situáciou popasoval. Zatiaľ čo v prípade, že by už od začiatku v tejto scéne nebola žiadna hudba, alebo naopak, hudba by stále pokračovala aj v tejto bitkárskej pasáži a divák by napäto čakal ako situácia dopadne, je vďaka predostretiu nebezpečia a jeho zastavenia skrz hudbu pre diváka rýchla nápoveda, že obavy už nie sú na mieste. Skvelé je tiež pozorovať ako sa skrz hudbu a zvuk mení náš pohľad na to, čo vidíme. V situácii, obnaženej stopnutím nediegetickej hudby, sa divák z časti pobaví aj na tom, ako detskí herci zahrajú svoj šok s dosť vtipným podtónom, zatiaľ čo v prípade, že by napínaná hudba pokračovala, by nám zrejme na ich hereckej akcii neprišlo nič vtipné.

S princípom nečakaného zastavenia hudby sa pracuje napríklad aj v nasledujúcej ôsmej epizóde (16:30). Nancy, Jonathan a Steve napäto čakajú, či sa Demogorgon za dverami chytí do pasce, alebo sa aspoň ozve nejaký zvuk z chodby, zatiaľ čo vo zvuku nepríjemne graduje disonantná syntetická plocha. Keď už dlhšie nič nepočujú, plocha prudko zastaví s Jonathanovým zaklapnutím zapalovača, s ktorým sa chystal podpáliť Demogorgona. Hrobové ticho ktoré nastane a pozvoľné rozvibrovanie ďalšieho disonantného akordu v tomto prípade divákov pripravuje na príchod ďalšej hororovej pasáže. O niečo neskôr (20:30), keď sa vráti už sľubovaný Demogorgon a Nancy rýchlo dochádzajú náboje, začne znieť strhujúca *trance* hudba, ktorá skončí približne tri sekundy potom čo začala, čo má na svedomí Nancyno prekvapenie z toho, že na scénu vtrhne Steve aby ich predsa len zachránil. Hoci zastavenie ešte len rozbiehajúcej sa hudby tohoto žánru porušuje všetky nepísané pravidlá estetiky filmovej hudby, je to v tejto chvíli veľmi účinný spôsob ako aj v takto nahustenej scéne vytvoriť malý priestor pre postranne prebiehajúce medzilúdské interakcie (t.j. Nancyno prekvapenie, že Steve nie až taký zbabelec za akého ho mala).

Zaujímavé je pozorovať dva veľmi emotívne rozhovory medzi Joyce a Jonathanom v prvej sérii, v ktorých by sa vyslovene ponúkalo použiť sprievodnú nediegetickú hudbu pre ešte výraznejšie vyubľanie emócií, v ktorých sa obaja utápajú. Namiesto vykresľovania ich

vnútorného sveta, tvorcovia ponechali ostávajúci priestor zvukovej zložky pre vyznenie zvukovej atmosféry, ktorá vykresľuje okolitý svet a ich miesto v ňom. Vo štvrtej epizóde (14:30), v scéne kde Jonathan kričí na mamu, že zatiaľ čo ona sa rozpráva so svetielkami, tak oni ostatní budú na Willovom pohrebe, v pozadí začne odbíjať kostolný zvon, ktorý nie len podtrhuje tému blížiaceho sa pohrebu, ale najmä upriamuje pozornosť na skupinu prizierajúcich sa spoluobčanov - „normálnych a slušných kresťanov“, čím poukazuje na to ako úbohí Byersovci nezapadajú do spoločnosti. V siedmej epizóde (12:15) zas lepšie vnímame atmosféru policajnej stanice, ktorá si funguje ďalej po starom (nikto okrem Hoppera nevie, čo sa naozaj deje), zatiaľ čo Joyce, v kontraste s tým, emotívne presviedča Jonathana, že na riešenie vecí nie je sám. Obaja majú emotívne priškrtené hlasy, cítiť, že sa snažia nepútať veľa pozornosti na to ako sa citovo otvárajú v cudzom prostredí, čím ešte viac vyniká ich zraniteľnosť. Aj na tomto príklade je vidno rozdiel v sofistikovanosti medzi prvou a tretou sériou, kde sa hudbou nepremyslene dofarbuje takmer všetko.

1.4. Kontrast a Kontrapunkt

Hoci sa v *Stranger Things* pracuje pravidelne aj s kontrapunktom zväčša tvoreným akciou v obraze a charakterom hudby, všimla som si istú jednostrannosť v používaní tohto dramaturgického prostriedku. Vo väčšine prípadov totiž ide o nejakým spôsobom (prípadne aspoň „na oko“) negatívnu akciu v obraze, sprevádzanú charakterom protichodnou nediegetickou hudbou. Omnoho menej sa kontrapunkt využíva na prihoršenie obrazovo pozitívnej scény, čo bude asi dané tým, že sa v *Stranger Things* deje už toľko nepríjemných vecí, že naopak je žiaduce hľadať medzi riadkami aj dojemovo pekné či vtipné významy. Zosmiešňujúci efekt má dokonca aj príklad kontrapunktu, ktorý by sa dal zaradiť do tejto menšinovej kategórie. V druhej epizóde druhej série (12:00), napr. vidíme skupinu vysmiatych detí vystupovať zo školského autobusu, zatiaľ čo sprievodná hudba má až hororovitý ráz, čo vyjadruje mieru Dustinovho zhrozenia, že ostatní spolužiaci neprišli v kostýmoch.

Z početných príkladov spojitívňujúcich kontrapunktov ma najviac prekvapil záver druhej série (42:45), kde levitujúca El zatvára bránu (už monštruózných rozmerov) do Upside Down, a od enormného snaženia má okrem nosa a uší krvou podliate pomaly už aj oči. Pentatonický hudobný motív, ktorý prichádza v zlomovom okamihu najväčšieho (mentálneho, emočného aj fyzického) vypätia, je však melodicky banálny, zvukovo až

infantilný. Z komplexnejšieho pohľadu celej série táto dramaturgia dáva zmysel - divák v tomto momente už tak nejak tuší, že Elevenina cesta do Pennsylvánie za 008 sa zúročí úspešnou demonštráciou jej schopností, a hlavne - tak ako vždy, prichádza moment keď sa vyrieši aktuálny problém danej série, vďaka ktorému sa môže finálna epizóda uzatvoriť pozitívnejšími scénami zo života hlavných hrdinov. Skladba *Levitation* tento uzatvárajúci katarzný efekt má, a práve ten je asi tým želaným pocitom ktorý má kontrapunkt v divákoch vyvolať. Zaujímavý je však aj súbežný význam. Zo všetkých emočne bolestných scén počas dovtedajších dvoch sérii ktoré sprievodná hudba posúvala do ešte depresívnejších hlbín, je táto očividne najbolestnejšia scéna podporená pozitívnym energickým hudobným motívom. Tento kontrapunkt reprezentuje to ako sa El naučila pretaviť svoju bolesť do svojej novonadobudnutej sily - akoby si vynaložením tejto námahy v skutočnosti odľahčovala pocit na duši. Podprahovo tým tiež vysiela *girl power* signál.

Okrem kontrapunktu sa miestami v seriáli vyskytujú aj iné dramaturgické situácie využívajúce kontrast. Napríklad keď sa rovnaký hudobný motív objaví pri dvoch situačne až protichodných momentoch. V spomínanej finálnej epizóde druhej série (17:35) prichádza na scénu Maxin brat Bill za sprievodu rezavého syntetického motívu, pomaly *glissandujúceho* ako nejaká varovná siréna, ktorá ohlasuje prichádzajúce nebezpečenstvo. Pri pohľade na jeho približujúce sa auto, frekvencia tónu pomaly stúpa a hrozivo zvyšuje napätie. Keď Bill vystupuje z auta, frekvencia nepríjemne klesá a v nahromadenom tlaku spôsobuje až pocit závrate. Keď sa o pár minút neskôr Billovi zapichne do krku injekcia s uspávacím, stúpajúca frekvencia v tomto motíve vzbudzuje ešte stále obavy z toho ako Bill zareaguje na útok vlastnej sestry, pri klesajúcej dohre je však už jasné, že Bill pôjde k zemi a hudobný motív sa mu teraz akoby viac vysmieval, než ho podporoval.

2. HUDOBNÁ DRAMATURGIA V RÁMCI SÉRIE

Každá séria pracuje prevažne so svojim vlastným setom hudobných motívov ktoré sa v rámci nej podľa potreby opakujú, hoci príležitostne niektoré z nich prechádzajú aj do ďalších sérií. Opäť sa zameriam hlavne na prvú sériu, v ktorej sa hudobná dramaturgia tvorila od nuly a stala sa dramaturgickým manuálom pre tie nasledujúce. Pokúsim sa pritom príliš nepodľahnúť dojmu, že každá hudobná udalosť má nejaký hlbší význam a priamu súvislosť s jej predchádzajúcim použitím. Ako aj priznal jeden z autorov hudby Kyle Dixon:

„...Nie všetko musí byť vytvorené konkrétne pre nejakú scénu, skúšanie rôznych motívov k scénam pre ktoré neboli nutne zložené občas viedlo k veľmi dobrým výsledkom.“ [4]

Či už teda boli niektoré skladby vopred rozplánované pre viaceré epizódy, alebo bolo ich opätovné použitie len varením z vody, môžem sa na tomto mieste aspoň pokúsiť odhadnúť prečo toto znovu-použitie zafungovalo, (pričom výnimočne nemuselo fungovať kvôli predchádzajúcemu použitiu, ale napriek nemu). Pre sprehl'adnenie by som vybrané repetície rozdelila na skupinu leitmotívov a druhú skupinu dramaturgicky nezávislejšieho charakteru, ktorej obsah pravdepodobne vznikol inšpirovaním sa autorov od predchádzajúceho použitia daných skladieb.

2.1. Leitmotívy

Kids

Jedným z najdôležitejších a najviac opakovaných leitmotívov je skladba s názvom *Kids*. Hoci jej prvotný účel je popísaný nižšie Kyleom Dixonom, v priebehu času sa jej význam ešte konkrétnejšie vykryštalizuje.

„Touto skladbou vykresľujeme Hawkins ako kuriózne malebné mestečko, a predstavujeme našich hlavných hrdinov, ktorým sa onedlho navždy zmení život. (...) Je tu prvok očakávania ktorý sme potrebovali sprostredkovať, preto je tam trochu zvláštny basový tón, ktorý sa

opakuje počas celej úvodnej pasáže a pridáva napätie. (Niečo je zahrané na Prophet 6, ARP Avatar je použitý na basu, Univox Mini-Korg na melódiu a Oberheim SEM na vysoké arpeggio počas scény na bicykloch.)“ [4]

Kids, použitá hneď v druhej scéne prvej epizódy je naozaj výstižným úvodom do sveta partie 12-ročných chlapcov. Zatiaľ čo bezstarostná melodická linka svojou jednoduchosťou pripomína detské riekanky, jej ostrý syntetický zvuk a tvrdšia basová linka vyvažujú mieru infantilnosti a pridávajú skladbe akčnejší potenciál. Vyššie spomenutý začiatok basovej linky, ktorý podľa Dixona vytvára isté napätie, funguje zrejme na princípe posunutia melódie do paralelnej mólovej tóniny s ostrážitejším až varovným nábojom, ktorá sa zas neskôr úplne stratí v hravej arpeggiovej časti. Zaujímavá je aj tóninovo ambivalentná minimalistická časť uprostred, ktorá udržuje pozornosť diváka, no necháva ho v nevedomí, čo sa bude diať ďalej. Hoci je *Kids* ušitá na mieru pre túto otváraciu scénu, jej rôzne časti hudobne fungujú aj samostatne, takže sa s nimi dá ďalej pracovať a prispôsobovať situáciám.

Skladba *Kids* v spomínanej prvej epizóde začína koncom napínavej partičky *Dungeons & Dragons*, ktorá je zmarená povinnou večierkou detí, pokračuje cez hlučný odchod chlapcov z domu Wheelerovcov, a zastaví s prudkým pribrzdením bicykla udychčaného Dustina, zatiaľ čo Will mizne v tmavej dialke a partia sa rozpadá. Vo štvrtej epizóde znie druhá verzia tejto skladby – *Kids Two* – v scéne, kde sa chlapci snažia upraviť vzťah El aby v ich škole nepútala pozornosť svojimi krátkymi vlasmi a chlapčenským oblečením. Zo začiatku je melódia sprevádzaná chaotickým arpeggiom, až postupne sa viac vykryštalizuje melódia *Kids*, čo aj odzrkadľuje danú situáciu zveľaďovania El, ktorú doteraz niektorí z partie nazývali *Weirdo*. El je konečne zapojená do diania, a s novým výzorom ju už všetci (a poniektorí viac než len) akceptujú. Skladba sa opäť objaví v siedmej epizóde, pri ospravedlňovaní Lucasa s El, a taktiež uzmierovaní Mikea a Lucasa. Popisom týchto repetícií skladby *Kids* smerujem k tomu, že okrem toho, že je skladba leitmotívom konkrétnej partie detí, stále viac sa prediera na povrch aj všeobecnejšia téma priateľstva. Skladba *Kids*, ako leitmotív skupiny detí a ich priateľstva sa objaví a tiež opätovne potvrdí aj pár minút pred koncom prvej série, alebo v prvej epizóde tretej série, v ktorej sa napriek pokročilej puberte kamaráti na chvíľu vrátia do starých čias, a pomáhajú Dustinovi s výrobou super-antény. V tretej sérii však detský motív nahrádza

veľmi podobná skladba *Boys and Girls*, ktorá ho úmyselne pripomína, no miesto nostalgickej nálady akcentuje skôr teenagerský temperament (S03E02/13:23).

Priateľstvo je v celom *Stranger Things* jednou z ústredných tém, a zatiaľ čo sa prvá séria sústreďuje hlavne na chlapcov a El, v nasledujúcich sériách sa objavujú aj leitmotívy, zvukovo či melodicky podobné skladbe *Kids*, vyjadrujúce priateľstvo medzi Joyce a Hopperom, alebo Nancy a Jonathanom. Napriek tomu, že tieto dva páry medzi sebou časom musia vyriešiť aj hlbšie city, divák vie, že aj samotné priateľstvo z ktorého táto láska vychádza je pre dej veľmi dôležité, čo je do veľkej miery vyjadrené práve hudbou. Napríklad koniec skladby *Feel Safe* v S03E03/33:45 takmer kopíruje melódiu *Kids* o oktávu nižšie, je pomalšia a dalo by sa povedať – dospeláckejšia, no divák si tieto dve skladby, či už vedome alebo podvedome, prepojí a nechá sa viesť skúsenosťou nadobudnutou z predchádzajúcich epizód. Pekné je aj použitie podobného motívu (*The First Lie*) v siedmej epizóde tretej série: potom čo Steve vyzná lásku kolegyni Robin, a Robin mu sa mu zdôverí, že je zaľúbená do dievčaťa, Steve (aj keď na chvíľu zaskočený) sa snaží vtipkovaním odl'ahčiť citovo napätú situáciu. Použitím hudobného leitmotívu priateľstva je viac-menej zahojené srdce Stevea a divákov, ktorých dejový vývoj tretej série naschvál mylne viedol k tomu, že Steve a Robin budú spolu.

This isn't you

Špeciálne miesto medzi leitmotívmi má postava Nancy, ktorá má už od prvej série vlastný set skladieb, súvisiacich s jej vzťahmi, psychickým rozpoložením a sebapoznávaním. V prvej sérii je to predovšetkým skladba *This isn't you*, pomenovaná podľa scény v ktorej jej tieto slová povie jej najlepšia kamarátka Barb, no okrem toho je použitá v minimálne ďalších štyroch scénach prvej série, a v menšom počte aj v druhej sérii, vždy keď Nancy cíti niečo inšie než robí. V prvej sérii je to hlavne ona, kto prejde najpodstatnejším osobnostným rastom, no deje sa to veľmi pomaly, s mnohými závähiami. Cez leitmotív *This isn't you*, ktorý vyjadruje hlavne rozpor túžby zapadnúť s prijatím seba samej, spoznáваме vnútorný svet Nancy a zároveň súcitíme s chybami na ktorých postupne rastie. Táto skladba je minimalistická a pomalá, položená v nižších oblých tónoch s potlačenými vyššími frekvenciami no s tvrdším attackom, čo zvukovo celkom dobre ilustruje akýsi vnútorný pocit neistoty vo svete istôt.

(Výnimočne je však táto skladba použitá aj pri scéne s (inak veľmi zodpovedným) Jonathanom S02E02/30:00, ktorý sa miesto dozerania na Willa rozhodne ísť na party, na ktorú ho zvala Nancy).

Eleven

Skladba *Eleven*, svojim zvonkohrovým zvukom podobná s predchádzajúcou skladbou, funguje ako leitmotív pre El, vyjadrujúci hlavne jej zraniteľnosť a citové zanedbanie. Prvýkrát zaznie v momente, keď v druhej epizóde prvej série (3:13) El ukáže Mikeovi číslo 011 vytetované na ruke, keď sa jej spýta na meno. El je v Mikeovom bunkri viac-menej v bezpečí a vďaka jeho priateľskej povahe mu začne aj celkom rýchlo dôverovať, no skrz hudbu je v tento moment skôr cítiť ťažobu toho, čo má El za sebou, hoci divák sa to dozvie až neskôr. V tomto bode vieme len to, že El má isté super-schopnosti a hľadá ju nebezpečne pôsobiaci ľudia, no keďže takmer vôbec nerozpráva, divák nevie čo má od nej očakávať a nie je na ňu zatiaľ veľmi emočne napojený, čo dočasne substituuje práve hudba. Keď Mike odíde a El si v bunkri ľahne, hudba pôsobí zvukovo a hlavne kompozične ako nejaká veľmi depresívna uspávanka.

Nasledujúca tretia epizóda (19:17) zrejme potvrdzuje, že táto podobnosť nie je náhodná. Keď El tajne vkročí do Nancynej izby a prehliada si ju, otvorí hraciu skrinku hrajúcu obohratú Brahmsovu uspávanku, ktorú však El určite počuje po prvý raz. Melódie sa líšia, no tóny diegetickej uspávanky a súčasne znejúcej nediegetickej *Eleven* sú rovnaké, hoci v paralelnej durovej tónine, takže tieto dve skladby môžu hrať cez seba. Po tomto momente prejde skladba *Eleven* do vyššej oktávy, v ktorej sa jej syntetický zvuk ešte viac podobá zvuku z hracej skrinky, čím si divák zafixuje spojenie s uspávkou. Zvukovo sa však podobá aj Nancyným leitmotívom, čo je možno zapríčinené jednoducho tým, že sa jemný zvonivý zvuk Dixonovi a Steinovi spája s dievčenskými charaktermi, no v tomto prípade skladba *Eleven* v Nancynej izbe diváka navádza skôr k porovnávaniu svetov Nancy a El. Zatiaľ čo sa El pozerá na fotky z Nancynho plnohodnotného detstva, v hudbe sa rozoznieva pulzujúci hlbší tón a zašumený flangerový zvuk, ktorý dookola sweepuje, čím sa zvukovo skladba snaží vystihnúť príliv emócií, keď sa v hlave aj v tele človeku postupne nazbierava bolesť a smútok, či pocit nespravodlivosti.

Hoci skladba *Eleven* v tejto scéne nezaznie, pri návšteve Terry Ives v šiestej epizóde (26:30) Hopper roztočí závesnú zvonkohru nad kolískou jej ukradnutej dcéry, a opäť sa rozoznie Brahmsova uspávanka, akoby to bol zdrojový hudobný motív pre Elevenin leitmotív *Eleven*.

V poslednej epizóde prvej série (29:40), Papa zdvíha zo zeme vyčerpanú El, hovorí jej, že je chorá, a utešuje ju, že sa o ňu postará a že je uňho v bezpečí. Keď mu chce El niečo povedať, tak ju umlčuje „ššš-kaním“ (ako keď sa utišuje bábätko). Opäť začne hrať motív *Eleven*. Situačne tento leitmotív súvisí s akoby zvráteným ukolísavaním El, no významovo skôr odzrkadľuje Elevenino konečne triezve rozlišovanie medzi pseudo-bezpečím manipulatívneho Papa a zdravým prostredím medzi jej kamarátmi.

Posledný raz je leitmotív *Eleven* použitý na konci ôsmej epizódy (46:20), keď sa Mike pozrie na Elevenin prázdny bunker. To, že El Mikovi chýba by bolo určite zrozumiteľné aj bez použitia jej sprievodného leitmotívu, no v závere celej série je na mieste aj istá dávka sentimentálnosti na ktorej sa dá ďalej stavať v nadchádzajúcej sérii.

2.2. Repetície

V tejto podkapitole preberiem práve tie opakovane použité skladby, ktoré sa nedajú chápať celkom ako leitmotívy, hoci scény v ktorých sú použité majú isté podobné znaky, alebo spolu aj priamo súvisia. Dá sa predpokladať, že väčšina z takto použitých repetícií nebola vopred naplánovaná a skladatelia sa jednoducho inšpirovali užitím týchto skladieb v situačne či významovo podobných scénach. Napriek tomu, je zaujímavé sledovať ako tá istá skladba dokáže ovplyvňovať význam týchto scén, niekedy aj odlišným smerom.

Breaking and Entering

Skladba *Breaking and Entering* je použitá v dvoch scénach prvej série, ktoré spolu situačne súvisia, no z pohľadu uchopenia deja postavami a ich aktuálnymi poznatkami s ktorými môžu pracovať sa naopak úplne odlišujú. V oboch prípadoch sa jedná o sekvenciu

prestrihov medzi Hopperom a skupinou chlapcov s El, ktorí v podstate v oboch prípadoch sledujú rovnaké stopy, prvý raz nastrčené a falošné, druhý raz ich vlastné a správne.

Koncom tretej epizódy Hopper hľadá kompro-materiály na Hawkins Lab v mestskej knižnici (neskôr odhalenému brlohu Demogorgona), keď mu podriadený zavolá cez vysielaciu, že sa zrejme našlo Willovo telo. Chlapci s El medzičasom dorazia k Willovmu domu v ktorom sa podľa El Will schováva. Chlapci jej prestávajú veriť a keď okolo nich prefrčia policajné autá, skočia na bicykle a začnú ich sledovať v nádeji, že Will sa našiel. Hneď vzápätí desivej scény v ktorej Demogorgon prelieza cez stenu vydesenej Joyce za svetla rozblíkaných farebných žiaroviek, nasleduje daná sekvencia so skladbou *Breaking and Entering* (46:00), ktorej rytmika stojí zo začiatku hlavne na cinkavom zvuku, veľmi podobnom zvuku rozblíkaných svetielok z predošlej scény, čím ešte viac umocňuje vizuálnu nadväznosť tejto sekvencie, v ktorej sa Hopperovo auto so silnými reflektormi a rozsvieteným majákom, a chlapci na bicykloch s rozsvietenými prednými svetielkami rútia nočným lesom smerom k miestu činu. Húkačky policajných áut akoby taktiež boli zvukovou súčasťou tejto skladby. Hudba je veľmi naliehavá, drsnými syntetickými akordami neútočne prízvukuje vážnosť situácie, no svojimi ďalšími rýchlymi arpeggiovitými hlasmi navodzuje pocit súboja s časom, akoby existovala nádej, že keď prídu včas, môžu Willa zachrániť. Chlapci dúfajú v to, že nájdu Willa v poriadku, a Hopper do poslednej chvíle dúfa, že vylovené telo nie je Willovo, no keď polícia vytiahne telo na breh, všetci uveria tomu, že je to naozaj Will.

Počas štvrtej epizódy sa situácia zmení, keďže chlapci počujú Willov hlas cez rádiový vysielaciu v škole, a Hopper zistí, že Willovo telo je atrapa. Na začiatku piatej epizódy (5:10) začne *Breaking and Entering* zniet' v scéne v ktorej sa chlapci snažia zrekapitulovať čo počuli cez rádio a pochopiť čo Will myslel tým, že je akoby doma, no je tam tma a chlad. Spomenú si ako ich El predtým zobrala k Willovmu domu, a pomaly začnú prichádzať na to, čo Eleven: „Upside Down“ môže asi znamenať. Počas toho Hopper, ktorý vtrhol do Hawkins Labu, rýchlo prehľadáva miestnosti, v nádeji, že tam nájde Willa. (Hudbu tentoraz zvukovo doprevádza spustený alarm). Nevedomky sa však dostáva do toxicky zamorenej oblasti labáku. Hudba, ktorá pokrýva sekvenciu prestrihov z chlapcov na Hoppera, sa podľa diania v obraze dramaticky zahusťuje a zrieduje, vo všeobecnosti však

stále viac graduje čím sme bližšie (u Hoppera aj fyzicky, u chlapcov vedomostne) k odhaleniu Upside Down.

Zatiaľ čo v prvom prípade hudba umocňuje čisto emočné popieranie zdanlivo objektívnej pravdy, v druhom prípade vedie Hoppera a chlapcov až za hranicu rácia, pripúšťaním až potvrdzovaním existencie para-normálneho sveta.

Castle Byers

Castle Byers sa prvýkrát objaví koncom siedmej epizódy prvej série (34:50), pričom je veľmi cítiť, že bola komponovaná konkrétne pre danú scénu. El sa v tejto scéne snaží cez svoj void vyhladať Barb a Willa v Upside Down. Po veľkom citovom rozrušení z nájdeného tela mŕtvej Barb, nájde Willa v jeho lesnom bunkri, pomenovanom - *Castle Byers*. Keď sa mu El prihovorí, pričom ich rozhovor počuje aj Joyce s ostatnými, začne znieť skladba *Castle Byers*, ktorá ešte viac zosilňuje pocit bezmocnosti v danej situácii, no zároveň odráža silnú potrebu bojovať ďalej. Svojou intenzívnou gradáciou uprostred, skladba vytvára pocit istého zlomového bodu v príbehu, (ktorý je skutočným medzníkom medzi dovtedajším tápaním v tme a nasledovným aktívnym riešením problémov). Potom čo Eleven stratí kontakt s Willom a jeho bunker sa rozplynie do prázdna (cez void nemá fyzický dosah do dimenzie Upside Down), pokračuje skladba oveľa pokojnejšie, čím podporuje pocit bezpečia v pevnom zovretí Joyce, ktorá sa snaží upokojiť a utešiť otrasenú El.

Druhá časť *Castle Byers* sa tiež objaví koncom série (43:10), v scéne v nemocnici kde už je Will v bezpečí, obklopený rodinou a kamarátmi. Hudba začína až pri pohľade na Nancy, ktorá po chvíli odchádza z nemocničnej izby. Hoci má radosť z Willa, trápi sa kvôli Barb, ktorú sa jej napriek veľkému úsiliu nepodarilo zachrániť. Nešťastný koniec Barb a záchrana Willa (ktorý sa schoval v bunkri) je v podstate isté pojítko, medzi týmito dvoma scénami. Nemocničná scéna končí pri pohľade na Hoppera, ktorý taktiež odchádza s rozhodnou náladou. Aj keď to tentokrát nie je zobrazené, záchrana Willa ho privádza k spomienkam na jeho dcéru, ktorú sa kedysi taktiež nepodarilo zachrániť. Pomocou hudby tak divák lepšie chápe emočné nevyrovnanie sa so situáciou týchto dvoch postáv, počas zdanlivo veľmi pozitívnej scény. V prvej epizóde druhej série (33:50), v scéne v

ktorej Nancy plače kvôli Barb, sa dá pozorovať nápadná podobnosť akordickej postupnosti tejto časti *Castle Byers* s prítomným motívom *Eulogy*.

V druhej sérii sa pri použití skladby *Castle Byers* opakuje motív bezmocnosti, a nezávisle na tom aj motív bunkru, ktorý okrem úkrytu vyjadruje aj akúsi bezpečnú osobnú zónu. El, ktorej Hopper zakázal komunikovať s vonkajším svetom, cez svoj void navštevuje Mikea v jeho domácom bunkri, ktorý sa s ňou zas pokúša naviazať spojenie cez vysielacčku. El sa koncom druhej epizódy (51:15) pokúsi dotknúť Mikea a dať mu tým znamenie, že je s ním v spojení, no Mike práve vtedy sklamané vstáva a odchádza. *Castle Byers*, ktorá začína znieť až v tomto momente umocňuje pocit nespravodlivosti ktorú El prežíva. Zároveň, tak ako v prvej sérii, predstavuje určitý zlom v príbehu, po ktorom sa dajú veci viac do pohybu. El sa hneď na začiatku ďalšej epizódy rozhodne čeliť Hopperovi a jeho príkazom či zákazom.

Všetky vyššie spomenuté príklady ukazujú, že skladba *Castle Byers* má potenciál otvárať citové rany a v súvislosti s nimi dodať postavám odhodlanie ich vyriešiť. Dramaturgicky tým účinne zhŕňa dovtedajší dej, no jej účinok smeruje do budúcnosti. Možno aj preto tvorcovia túto skladbu nepoužili v tretej sérii pre scénu v ktorej si Will, nešťastný zo svojich pubertálnych kamarátov, zbúra svoj lesný bunker *Castle Byers*, hoci by sa situačne aj tematicky táto skladba pre danú scénu hodila. Will sa síce opäť uzmieri s ostatnými, no v štýle „za pochodu“ keďže musia vyriešiť dôležitejšie veci. Namiesto nej zaznie skladba *Destroying The Castle* – v podstate remix skladby *Tribulations* (S03E03/36:11), ktorá predtým zaznela napr. v prvej sérii (ep6/8:40) keď nešťastný a nahnevaný Mike rozkopával svoj domáci bunker, v ktorom predtým schovával Eleven. Je to ďalší príklad toho, ako tvorcovia funkčne recyklujú hudobné motívy pri situačne podobných scénach.

Photos in the Woods

Skladba *Photos in the Woods* sa často vyskytuje v prvej aj druhej sérii, ako hudobný motív nejakej skrytej hrozby. Napriek jej jednotnej funkcii by som ju nezaradila medzi leitmotívy, keďže jednotlivé prípady použitia tejto skladby sa týkajú rôznych druhov nebezpečia a dejú sa rôznym postavám. Jej disonantné zvonivé rezavo-pulzujúce plochy, ktoré sa stabilne tiahnu skladbou bez akéhokoľvek vývoja, vytvárajú pocit veľmi znepokojujúcej neistoty. Hlavný prvok v hudbe je vocoderovaný hlas, znetvorený do

neľudskej podoby, ktorý priamo znázorňuje predmet nášho strachu. Ďalším veľmi pôsobivým prvkom je pomaly pulzujúci basový oktávový interval. Tento tlmene prадúci harmonický zvuk mi veľmi pripomína jeden motív zo soundtracku k seriálu *Černobyl* od skladateľky Hildur Gudnadóttir, ktorý síce vznikol neskôr ako prvé série *Stranger Things*, no nepredpokladám, že by Gudnadóttir ťažila inšpiráciu práve od Dixona a Steina. Každopádne sa však v oboch prípadoch ukazuje, že takýto hudobno-sound designový prvok je veľmi funkčný pri vyjadrení nevidenej a neuchopiteľnej hrozby.

Prvý raz tento motív začne zniet' keď El, takmer bez použitia mimiky, odmietne navrhovaný Mikeov pomocný plán ktorý by ju mohol prezradiť (S01E02/10:10). Paradoxne, zo začiatku tento motív vrhá zlé svetlo najmä na El, o ktorej Mike nič nevie a ktorá sa chová veľmi podozrivo. Chvíľkovo zaskočený Mike, pri snahe pochopiť čo sa deje, sa postupne od El dozvie, že sa schováva pred zlými ľuďmi, ktorí by im mohli ublížiť.

Ešte v tej istej epizóde sa motív objaví znova, keď Jonathan ide večer autom okolo miesta v lese kde sa našiel Willov bicykel (42:00), a rozhodne sa urobiť na mieste zopár fotografií. Divák, ktorý si ešte čerstvo pamätá hrozný výjav neľudskej siluety z toho istého miesta, pri použití tejto skladby nadobudne správny dojem, že konkrétne miesto naozaj súvisí s výskytom zatiaľ nepoznaného nebezpečenstva. Keď Jonathan počuje v diaľke výkrik a beží na pomoc, skladba prejde do melodicky klesajúceho mólového motívu, ktorého chaoticky rozdelayovaný zvuk reflektuje Jonathanove rozrušenie aj veľkú citovú zainteresovanosť. Vo štvrtej epizóde znie *Photos in the Woods* počas toho, ako Nancy rozpráva Jonathanovi, že videla niečo divné v lese za Stevovým domom (na rovnakom mieste) (32:50). V prvej sérii sa už viac táto skladba nevyskytuje, čo ma privádza k myšlienke, že keby táto skladba nezaznela aj v scéne s El ktorá hovorila hlavne o ľuďoch z Hawkins Labu a nie o Demogorgonovi, mohol byť tento motív viazaný len na Demogorgona a na dané miesto v lese, čo by bolo dramaturgicky oveľa elegantnejšie riešenie. Demogorgon sa tiež zaslúžil o svoj leitmotív, ten však čoskoro spomeniem v podkapitole hororového žánrového spracovania.

V druhej sérii je prekvapivo táto skladba používaná pri záberoch na Maxinho nevlastného brata Billa, ktorý (až dokým sa z neho v tretej sérii nestane zombie vodca) je na rozdiel od vražedných agentov z Hawkins Labu, alebo Demogorgona, vlastne „len“ agresor

a šikanátor. Na druhú stranu je pochopiteľné, že skladatelia „oprášili“ túto skladbu aj v druhej sérii, keďže väčšina divákov si nepamätá konkrétne scény, ale nanajvýš pocit, ktorý im táto skladba vyvolávala už v prvej sérii, čím sa vytvorí pole očakávania z Billového počínania si v budúcnosti.

3. ŽÁNROVÉ ZVUKOVÉ SPRACOVANIE

Seriál *Stranger Things* pokrýva žánrovo veľa kategórií, predovšetkým zvykne byť radený pod žánre: horor, sci-fi, fantasy, dobová dráma či triler, alebo dostáva aj (k jeho názvu príznačné) označenie: mysteriózny. Toto množstvo prívlastkov vyzerá prehnane a môže vzbudzovať obavy o zachovaní všeobecnej miery a vkusu spracovania, no vo výsledku do seba všetko príbehovo aj esteticky zapadá, aj keď treba rátať s pomerne výrazným prejavom sa každého zo žánrov. Už aj samotná tematika straty syna a pocitu bezmocnosti v malom americkom zapadákovom by, spolu s vynikajúcimi hereckými výkonmi, pravdepodobne dokázala pokryť jednu plnohodnotnú minisériu. Bratom Dufferovcom však pri vymýšľaní námetu išlo hlavne o to urobiť žánrovku, do ktorej by mohli pretaviť ich divácku skúsenosť a vzdať poctu svojim obľúbeným filmom zo 70-tych a 80-tych rokov na ktorých vyrastali, čím sa myslí - ukradnúť z nich to najlepšie. Je však sympatické, že sa týmto výrobným procesom kreatívneho vykrádania Dufferovci nijako netaja, a práve naopak, ak už aj z niektorých obľúbených filmov nečerpajú inšpirácie pre hlavnú dejovú linku, vizuál alebo charakter postáv, snažia sa ich aspoň začleniť do diegézy skrz rôzne filmové plagáty a postavičky superhrdinov, alebo sa na tieto filmy postavy pozerajú v televízii, či dokonca sa o nich rozprávajú. Početný, no stále nie úplný zoznam filmových referencií Dufferovci odhaľujú v rozhovore pre magazín WIRED [5]. Z približne tridsiatky filmov, sa najčastejšie spomínajú akčné trilery a fantasy filmy Stevena Spielberga, alebo hororové filmové adaptácie Stephena Kinga.

Podobne by sa dalo nazerať aj na zvukovú stránku *Stranger Things* ktorá (podobne ako vizuál) ťaží inšpiráciu práve zo žánrových filmov 80-tych rokov, pričom sa drží súčasných trendov a prístupu k filmovému a televíznemu zvuku, (nehovoriac o hudbe a synthwave žánri ako takom). Rozseparovanie zvukovej zložky do viacerých žánrov alebo štýlov síce neodpovedá štruktúre zvukového spracovania, ktorá drží pokope omnoho organickejším spôsobom, avšak pre ukážku pestrosti celkového zvuku, alebo prístupu k jednotlivým scénam môže byť rozdelenie podľa žánrov nápomocné.

3.1. Policajná krimi dráma/akčný triler

Aj keď tento seriál primárne nezameriava svoju pozornosť na procedurálnu rolu polície v prípade hľadania strateného Willa Byersa (a ďalších ľudí, ktorí sú v príbehu značne opomenutí), najmä cez postavu šéfa polície Jima Hoppera sa divák predsa len ocitá aj vo zvukovom prostredí malej policajnej stanice, či rojnice policajtov a dobrovoľníkov, rozprestretej po Hawkinských lesoch. Úloha miestnej polície v zmysle inštitúcie, je v príbehu zmenšená na rolu krátkozrakého protagonistu, ktorý vyjadruje limitované chápanie spoločnosti, ktoré musia hlavní protagonisti prekonať na to aby mohli vyriešiť väčší problém, presahujúci kompetenciu bežného policajného zákroku. Zrejme aj preto je zvukové spracovanie orgánu mestskej polície veľmi civilné a neefektné, čím sa divákovi (okrem náznakov vyplývajúcich zo scenáru) od začiatku podprahovo podsúva, že ich kroky nikam významne nepovedú.

Práve v takto nepodnetnom zvukovom spracovaní polície môže vyniknúť dôležitosť postavy Jima Hoppera, ktorého vyraňovanie do akcie (zdarenej, aj nezdarenej) vždy sprevádza akčná hudba, typická pre krimi žáner (viac v stati o hudbe). Až s jeho postavou prichádzajú štylizované prifarbené foley vŕzgania koženého postroju so zbraňou, „svišťavých a mäsitých“ úderov pästí, alebo SFX škrípania pneumatík, ktoré v tomto žánri majú svoje síce zastaralé ale právoplatné miesto, či už ide o veľkofilmové trháky, alebo béčkové televízne krimi seriály. Krátko by som sa preto vrátila ku zvukovému spracovaniu Hawkinskej polície, ktorý v istom zmysle viac vypovedá o kvalite a vkuse v rámci súčasného prístupu k zvukovej zložke, čím (aj keď nepatrne) napomáha udržiavať úroveň seriálu zaraditeľného do kategórie „quality TV“. Zďaleka sa nejedná len o scény s políciou, ale možno práve na nich sa dá pozorovať nevnujúco realistická zvuková estetika, na úkor toho čo by sa žánrovo ponúkalo. Ako príklad môžem uviesť spomínanú rojnicu policajtov a dobrovoľníkov, hľadájúcich strateného Willa. Decentný zvuk krokov v opadanom lístí a bohaté zbory - akusticky veľmi verne rozprestreté v prostredí lesa, sú síce trochu nadmerne doplnené štekotom psov, no ináč zostáva zvukové spracovanie veľmi vecné a „objektívne“. Naproti tomu (S01E01/17:10) prehallené 'MISSING' čo Hopper vyťukáva na písacom stroji, ktoré znie akoby sa s každým písmenom zatvorili dvere cely s nejakým kriminálnikom, je úplne ukážkovým výdobytkom žánru krimi. Je to

klišé, no použité s nadsázkou - keďže sa šéf polície ešte pred chvíľou vôbec nezaujímal o dianie v jeho meste. Často práve nadsázka ako umelecký zámer pomáha koexistencii dvoch prístupov zvukového spracovania - žánrového a „nežánrového“. Výskyt žánrového klišé tak nepôsobí ako lacný trik, ale ako (niekedy aj vtipné) zvukové osvieženie, a v podstate aj ako istá referencia doby v ktorej sa takýto dizajnerský efekt využíval.

V roli druhého najhoršieho antagonistu v príbehu vystupujú americké tajné služby - konkrétne pobočka agentov a vedcov z *Hawkins National Laboratory*, ktorí sa špecializujú v rozširovaní schopností ľudskej mysle pomocou neetických experimentov na ľuďoch, za účelom využitia podarených exemplárov pre špiónážne či vražedné účely v období studenej vojny s Ruskom. Keďže skupina vedcov je žánrovo spracovaná hlavne sci-fi estetikou, prejdeme priamo k scénam s agentmi.

Na nižšej špiónážnej úrovni sa jedná o odpočúvaciu jednotku, ktorá sa v prvej a druhej sérii divákovi miestami pripomína v krátkych prestrihoch, popri scénach kde si hlavné postavy vymieňajú informácie po telefóne. Skrz satelity na streche Hawkins Labu, prechádzame za zvuku sweepovitého a distortovaného preladovania rádiových vln, do odpočúvacej miestnosti. Dalo by sa povedať, že žánrovo prifarbený je hlavne mix týchto scén, keďže počujeme zvuk zachytený nejakým zariadením aj keď sa na toto zariadenie pozeráme z diaľky a nie sme naň napojení. Tak ako pri satelitoch, aj v odpočúvacej miestnosti majú pracovníci nasadené slúchadlá, no divákovi sa dostáva zvuková informácia (na rozdiel od obrazovej) z prvej osoby. Hudba v týchto scénach zvykne pozostávať z tiahlych znepokojivých plôch, ktoré prisľubujú budúce nepríjemnosti pre hlavných hrdinov (napr. S01E01/18:40, S01E02/11:20, S02E03/12:35).

O úroveň vyššie je štátna polícia, ktorá dostáva pokyny od tajných služieb ako CIA, alebo NSA, od armády, či priamo od vlády (k takýmto záverom prichádzajú hlavné postavy v seriáli - divákovi, ktorí sú nadobudnutými informáciami zväčša o krok pred hlavnými postavami, nie je pozadie agentov a policajtov počas doterajších troch sérií upresnené). Štátna polícia najprv pomáha kryť zlyhanie v laboratóriu, tým že finguje nájdenie Willovho tela, neskôr už otvorene pátra po El. Oproti malej a nevybavenej Hawkinskej polícii je tá štátna zvukovo zastúpená plejádou auto-sirén, zvukom helikoptér (ktoré niekedy ani nevidíme priamo v obraze, no skrz zvukovú zložku výrazne znásobujú dojem

veľkosti pátracej akcie), a predovšetkým - presýteným druhým plánom, ktorý tvoria hlavne neprestajné hlásenia cez policajné vysielacky. Je otázne či pri podobnej akcii v realite (napr. prehľadávanie domu) prebieha takto aktívna komunikácia, no filmová a televízna tvorba s kriminálnou tematikou nás roky učí, že presne takto by to prebiehať malo. Veľmi funkčný dramaturgicko-mixážny moment nastane v S01E07/31:00, keď sa manželom Wheelerovcom prihovori Dr. Brenner, ktorý sa taktiež zúčastňuje pátrania po svojej zverenkyňi (keďže ju pozná najlepšie). Inak aktívna komunikácia a rušné chodenie a šramotenie v dome ustúpia minimálne do tretieho plánu, zatiaľ čo Brennerov pokojný pomalý hlas sprevádzaný pomalou a naopak nepokojnou hudbou na seba prevezmú všetku pozornosť. Absencia druhého plánu zároveň prezrádza, že Brennerova manipulácia na pani Wheelerovú úspešne zaberá - jej vnímanie prestáva byť kriticky objektívne.

Nakoniec, v závere prvej série keď Hopper prezradí agentom polohu detí, nastupuje na scénu vojenská polícia, po predchádzajúcich incidentoch s El - už výrazne ozbrojenejšia. Tu sa krimi žáner preklápa skôr do akčného trileru. Zvukovo nie sú scény s komandom ničím špeciálne, aj napriek nečakanému príchodu Demogorgona a následnej ostrej palbe zo samopalov. Zaujalo ma však hudobné vykreslenie vyražania do akcie, ktoré svojím tempom a rytmikou pripomína vojenský pochod, no v závratne distortovanom syntetickom prevedení. Zvukový charakter hudby udržiava dojem hrozby, a pochodový ráz napovedá, že sa jedná o militantnú operáciu, čo by mohlo vzbudzovať zatiaľ najväčšie obavy, no z časti to má za následok aj opačný efekt. Miera popisnosti sa blíži mickey-mousingu, navyše obe scény v ktorých za hudobného pochodu prichádza vojenská polícia sú prestrihnuté scénou v Upside Down, čo je natoľko nepoznané a nekontrolovateľné nebezpečenstvo, že popri ňom pôsobí vojenská polícia až smiešne ľudsky. V kontexte celého seriálu je však takéto hudobné spracovanie skôr dobrým príkladom toho ako zvuková dramaturgia elegantne osciluje medzi vážnym tónom a komickejším podtónom.

Krimi hudba

Originálna hudba seriálu Stranger Things sa pohybuje medzi rôznymi podžánrami synthwave žánru, pričom scény „krimi charakteru“ sú takmer vždy sprevádzané hudbou asi najlepšie zaraditeľnou do synthwave podžánru *dark outrun*, no ešte o niečo

špecifickejšou. Je však potrebné vysvetliť čo v tomto prípade myslím scénami krimi charakteru, pretože sa zďaleka nejedná len o scény s Hopperom pátrajúcim po súvislostiach v starých novinových článkoch, či naskakujúcim do policajného auta za sprievodu skladby *Dispatch* (v prvej aj druhej sérii). Čaro soundtracku (a viac menej aj celého seriálu) tkvie aj v tom, že pristupuje k svojim hrdinom rovnocenne, bez ohľadu na vek, pohlavie, vzhľad alebo spoločenské postavenie. Akčné skladby z prvej série ako *Leap of Faith*, *Over* alebo *Rolling Out the Pool*, by sa kludne uchytili v nejakom serióznom krimi seriáli z 80tych rokov, zatiaľ čo v tomto seriáli pokrývajú akciu detských hrdinov. Ďalej by sme pod krimi hudbu mohli zaradiť o niečo menej akčné „investigatívnejšie“ motívy ako napr. skladbu *In The Woods*, prípadne aj hŕstku epickejších (až trochu „bad-ass“) motívov: *She'll Kill You*, *Soldiers*, *The Return*, *I Can Save Them*⁴, ktoré síce viac vyjadrujú nejaký prelomový až katarzný moment, než že by podporovali napätie alebo zvedavosť - napriek tomu svojou „frajerskou“ zvukovosťou a melodickosťou vzdialene pripomínajú hlavne znelky akčných krimi seriálov ako: *Miami Vice*, *The Renegades*, *Hunter*, alebo *Something Is Out There*.

Čo teda spája vyššie spomenuté skladby býva najčastejšie rýchle tempo, ťahané ostrejším mólovým arpeggiom - vždy so špecificky poprehadzovaným poradím tónov. Často však tempo a rytmiku môže udávať aj jeden tón, ktorý prípadne rozlišuje doby v takte pomocou hlasitosti, filtrovania alebo jemnej modulácie (ako napr. v spomínanej skladbe *Dispatch*).⁵

⁴ Na týchto skladbách z prvej a druhej série ma zaujalo, ako veľmi sa podobajú, a to nielen tým, že sú v rovnakej tónine, ale niektoré prvky úplne kopírujú. Napriek repetitívnosti, sa prekvapivo nezdá byť onen prelomový moment dramaturgicky významovo oslabený.

⁵ Podľa rozhovoru so skladateľmi v ich štúdiu môžeme predpokladať, že táto vrstva často vznikala na polyfonickom analógovom syntezátore Oberheim TVS-1. Táto základná štruktúra býva nadstavená napr. dvakrát pomalšou melodickou slučkou, ktorá nastavuje atmosféru skladby. V prípade spomínaných epickejších skladieb býva často prítomná aj basová linka (vytvorená zrejme na syntezátore Roland SH-2) a hlavne ona „frajerská“ ťahavá sólová linka (pravdepodobne Roland jupiter 8). Tempo býva pomalšie, no rytmiku zastupujú už aj efektovjšie perkusnejšie bity, vytvorené na ARP 2600, vyvážené jemnými padmi (Ensoniq SQ80). [4], [6]

3.2. Science-fiction

Samotná prítomnosť Upside Down ako nejakej paralelnej dimenzie, ktorá sa cez narušený časopriestor prepojí s naším svetom je materiál, ktorý tematicky patrí do žánru sci-fi. Napriek tomu rozoberiem svet Upside Down až v podkapitole žánru horor, keďže ten je pre audio-vizuálne spracovanie Upside Down výrazne dominantnejší. Na tomto mieste by som len spomenula scénu v záverečnej epizóde tretej série (27:40), v ktorej monštruózne chápadlá prehľadávajú zákutia obchodáku a k ich štandardnému hororovému zvukovému prejavu sa pridáva mechanicko - elektronická vrstva zvuku, jemne pripomínajúca (už aj tak vizuálne veľmi podobnú) scénu zo Spielbergovej *Vojny svetov* (2005). Aj keď Dufferovci v rozhovore pre WIRED priznávajú aj inšpirovanie sa o niečo súčasnejšími filmami, zvukový dizajnér Craig Henighan v rozhovore pre *A Sound Effect* takúto predlohu nespomína, no hovorí, že cieľom bolo ozvučiť chápadlá tak aby pôsobili vnímavo:

„Oni boli tá chytřejšia časť monštra...to oni prišli na to, kde sa deti schovávajú. (...) Skvelá vec na tejto scéne je dynamika, snaha zahrať veľké monštrum v týchto tichých chvíľach, keď počujete ako sa chápadlá kľžu spoza rohu a hľadajú deti. Bolo zábavné hrať sa s týmito dvomi rovinami, a zaistiť že to čo robíme so zvukom podporuje rozprávanie príbehu.“ [9]

Túto intelektuálnejšiu vokalizáciu chápadiel Henighan údajne vytvoril pomocou vlastného hlasu, vŕzgania žehliacej dosky a kávovaru, ktoré ďalej upravoval rôznymi plug-inami.

Primárne však môžeme vychádzať z vedecko-experimentálnej činnosti v Hawkins Laboratory. Už navonok budova zvukovo pôsobí akoby bola jeden umelo-živý organizmus. Obkolesená lesom, ktorý je v nočných scénach nasiaknutý kŕkaním, cvrlikaním a húkaním všemožných tvorov, vytvára skrz rôzne alarmy, už spomínané satelity, a ďalšie zariadenia podobný paralelný soundscape, len v elektronickom prevedení (napr. úplný začiatok prvej série). Rovnako vo vnútri budovy väčšina prístrojov vydáva pri používaní nejaké retrofuturistické signalizačné zvuky, v prvej sérii je však cítiť, že tvorcovia kladú aj dôraz na obdobie v ktorom sa seriál odohráva, a tak sa nesnaží

technologicky prikrášľovať zvuk všetkých prístrojov a dopriava divákovi aj realistickejší pohľad do minulosti. V druhej sérii môžeme pozorovať výraznejší posun k súčasnejšiemu prístupu k zvukovej zložke žánru sci-fi, kde sa kladie väčší dôraz na „high-tech kvalitu“ zvuku (plnší a „šťavnotejší“ mix) ako na originalitu zvukového sveta. Napríklad v prvej epizóde (28:45) stačí pozorovať cestu Dr. Owensa od (už dobre známeho) výťahu, cez dvere do riadiacej centrály, odkiaľ cez dekontaminačnú komoru vstupuje vojak až k bráne Upside Down, pričom každé dvere cez ktoré sa prechádza, znejú akoby sme sa nachádzali na palube vesmírnej lode. Podobný charakter zvukového dizajnu sa určite objavuje aj v prvej sérii, avšak častejšie v nediegetickej rovine, než diegetickej - napr. S01E04/37:50.⁶ V tretej sérii, v ktorej už nie sme v budove Hawkins Laboratory ale v podzemnej základni ruských špiónov, je sci-fi žánru venovaný najväčší priestor zo všetkých doterajších sérii, keďže otváranie brány medzi dimenziami už nie je nehoda ale strategický plán, ktorý si vyžaduje až nepredstaviteľne pokročilé technologické prostriedky.

Hneď v úvode sa po sérii cvrlikavých kontroliek dverí na čip (ktoré neznejú ani retro, ani retrofuturisticky) dostávame k akejsi „ultra high-tech“ turbíne, chrliacej elektromagnetický lúč, ktorý sa dokáže prevrátať (čas) priestorom medzi dimenziami. Nielen že dizajn turbíny je alibisticky nadčasový, aj zvukový dizajn je zjavne poskladaný z dnešných SFX bánk (prípadne vytvorený pomocou softwaru akým je napr. TURBINE), ktoré používa tak veľa zvukových produkcií, že už pre divákov postrádajú objaviteľské čaro. Nemyslím si, že s plynúcimi rokmi a dospievaním hlavných hrdinov majú tvorcovia nutne zachovávať rovnakú minimalistickú atmosféru z čias prvej série, no je škoda ak z kinematografickej a televíznej súčasnosti preberajú do seriálu práve tuctovosť. Treba však priznať, že vzhľadom na vizuál turbíny, je takéto zvukové spracovanie presne to, čo divák v súčasnosti od zvuku podvedome očakáva.

⁶ V tejto, a v mnohých ďalších scénach počujeme zvukovú plochu, ktorá akoby vychádzala zo zvuku prístrojov používaných v laboratóriu. Svojím nepríjemne oscilujúcim disonantným charakterom a jej vytrhnutím z akustického prostredia diegézy však slúži ako nediegetický prostriedok, vyjadrujúci subjektívne vnímanie El. Sužujúcu statickosť tejto zvukovej plochy, ktorá visí vo vzduchu niekde medzi nediegetickou hudbou a diegetickou atmosférou, občas uzemní hlboké zadunenie. To už je tak výrazne nediegetické, že pôsobí viac ako významový vhlád pre diváka (upozorňujúci na Brennerove nečisté úmysly), než že by zrkadlil aktuálne emócie Eleven.

Vráťme sa však k oblasti elektromagnetizmu, ktorá je významná pre všetky doterajšie a zrejme aj budúcu štvrtú sériu. Keďže prechody medzi dimenziami sú v seriáli úzko späté so zmenami v elektromagnetickom poli, fungujú predovšetkým blikajúce lampy (ale aj iná elektronika ako „kazeták“, či telefón) ako symptóm sprítomnenia onej paralelnej dimenzie. Dramaturgicky neprekáža neexaktnosť, napr. keď blikot žiarovky znie ako bzukot žiarivky a pod. Keďže sa jedná o fikciu a nie pravdivé udalosti, s trochou nadsázky môžeme povedať, že nikto nevie ako by zneli elektrické zariadenia pod vplyvom interdimenzionálneho zakrivenia časopriestoru. Naopak je sympatické ako sa zvukový tím usiloval o čo najväčšiu pestrosť elektrického bzukotania vo vnútri blikajúcich žiaroviek, ktoré by sa rytmicky dopĺňalo s hudobným motívom lúč (One Blink For Yes) ktoré zas svojimi krátkymi oblými tónmi ilustruje ich oblú sklenenú banku. Craig Henighan prezradil, že pri dizajnovaní zvuku lúč pracoval okrem iného aj so spomaleným zvukom cvrčkov a iného hmyzu.

„Pre väčšinu elektronických zvukov som nahral rôzne elektrické spotrebiče čo som našiel v dome. Hlavná vec ktorú som používal bola nabíjačka bateriek s prepínačom na 50 ampérov. K tomu som pridal zvuk vlákna žiarovky. Rozbil som pár žiaroviek a vianočných svetielok a nahral zvuk ktorý robia vlákna vo vnútri žiarovky keď ňou zatrasiete. (...) Ďalšia dôležitá vec čo som chcel urobiť, keď Joyce alebo Holly nasledujú svetielka, bolo to aby každá žiarovka trochu zaznela nejakým tónom. Tento tón som vyrobil na syntezátore (...). Inšpiroval som sa filmom Close Encounters of the Third Kind, v zmysle toho ako jednoducho docieľiť aby niekto niečo sledoval. Tieto tri vrstvy zvuku (nabíjačka, vlákna a syntetický tón) som ďalej časovo a frekvenčne upravoval, tak aby sa zdali byť rovnaké, no zároveň sa dostatočne líšili natoľko aby vytvorili cestičku zvukových návnad, ktoré by hrdinov zlákali k nasledovaniu. (...) Snažím sa ukotviť môj sound design v reálnych zvukoch. Bola to skvelá príležitosť nahráť reálne zvuky a následne im dodať hudobnú povahu.“ [7]

Typické pre takto žánrové poňatie zvuku je aj ozvučovanie predmetov, ktoré v reálnom svete nijak počuteľne neznejú. Z množiny lúč by som vybrala hlavne zvuk svetelného lúča z baterky - ostré zasvišťanie vždy keď svetlo Hopperovej baterky prejde cez kameru (S01E05/04:00 a ďalej) ktoré sa najprv zdá byť použité len ako nediegetický efekt, no konzistentnosť tohto efektu v čase (aj s presahom do ďalších sérií) diváka postupne možno presvedčí o jeho (žánrom schválenej) diegetičnosti. Ešte väčšmi prekvapia scény

v nasledujúcej epizóde (S01E06/28:00 a 36:40) kde ručička Lucasovho kompasu vydáva pri pohybe tenký vysoký bzukot, akoby jemnú vlnovú interferenciu (čo síce významovo sedí, keďže na kompas pôsobí súčasne magnetický pól zeme a brána do Upside Down) avšak nehlasné elektromagnetické vlnenie je znázornené zvukovým. Podobne štylizovaný je aj nasledujúci moment, keď Lucas vytiahne d'alekohľad a objekty na ktoré ho zamieri sú skrz optické priblíženie náhle počuteľné aj vo zvuku.

Superschopnosti Eleven

Keďže nadprirodzené schopnosti El majú pôvod vo vedeckých experimentoch na jej mame počas tehotenstva, príbehovo tiež patria pod žáner sci-fi, hoci by sa z malej časti možno ponúkal aj žáner fantasy. Zvuková stopa však miestami vykresľuje aktivitu Eleveninej mysle ako nejakého sofistikovaného nástroju, kopírujúceho mechaniku predmetov ktoré ovláda - hlavne ak ide o jej telekinetické schopnosti. Napríklad v scéne, v ktorej sa deti snažia uniknúť agentom a spredu sa na nich rúti dodávka, počuť pri zameraní sa El na dodávku zvukový efekt ktorý akoby prelad'oval zvuk približujúceho sa motora dodávky na výkonnejší motor trebárs lietadla ktoré ide vzlietnuť - následne im dodávka preletí nad hlavami.

Dochádza tu žiaľ aj k istej nekoncepčnosti spracovania týchto scén. Niekedy sa totiž zdrojom zvukového efektu zdá byť hlavne samotný predmet na ktorý pôsobí vonkajšia sila (napr. ventilátor - S01E01/28:50), inokedy počuť prirodzený zvuk daného predmetu súčasne s konkrétnym zvukovým efektom pripomínajúcim škripavo hlboké kovové šmahnutie (napr. zlomenie ruky - S01E06/40:40 , zabuchnutie dverí S01E02/29:30). V ďalších prípadoch, napr. keď El necháva vznášať vo vzduchu plastový model lode *Millennium Falcon* (S01E02/12:30) a vo zvuku počuť trochu krotkejšiu verziu jej zvukového dizajnu zo *Star Wars*, je možné, že zvuková stopa sleduje Eleveninu imagináciu, no vzhľadom na to, že Eleven vo svojom živote asi veľa filmov nevidela, sa zrejme jedná len o nediegetický sound designový komentár pre diváka. Dramaturgicky podobne funguje ďalšia scéna (tak ako všetky aktuálne príklady, tiež z prvej série), ktorá ma zaujala najviac. Mike ktorý v snahe zachrániť Dustina skočí zo samovražednej výšky obrovského lomu (E06/39:50) ostane visieť uprostred útesu vo vzduchu, potom ho neviditeľná sila začne vynášať smerom nahor, až ho bezpečne vyvrhne naspäť na okraj

lomu. Vo zvuku pritom cítiť prímes sound dizajnu vznášajúcej sa *Millennium Falcon*, fázovo rotujúceho swooshovania pripomínajúceho zvuk helikoptéry, a tiež svišťania vetra. Či už ide o zvukové sprítomnenie neviditeľných síl pôsobiacich na Mikea, sprostredkovanie Mikeových subjektívnych vnemov, alebo nediegetické pripodobenie, podstatné je, že zvuková zložka vytvára veľmi živý kinematický divácky zážitok.⁷

Problematiku zadefinovania zvukového zdroja pri super-schopnostiach El popisuje aj Henighan:

„Keď máte niekoho ako Eleven, chcete počuť zvuk jej super-schopností, ktorý však vychádza z jej mysle ako sa sústreďuje na to aby tieto sily fungovali. Bolo výzvou prísť na to, koľko z toho bude počuteľné.“ [8]

Henighan to ďalej popisuje na príklade toho ako sa El v druhej sérii snaží zväčšiť otvor v stene, aby mohla preliezť z Upside Down naspať do školy:

„Bolo zaujímavé, zobrať jej zvuky, ktoré sú skôr syntetické a metalické, a postaviť ich proti tej štrbine, ktorá je mazľavá a slizká. Počujete praskanie úponkov a pulzovanie štrbiny. Našou úlohou bolo urobiť zvuk múdro z pohľadu príbehu, tak že diváci pochopia, že to je Eleven využívajúca svoju silu na rozťahnutie štrbiny. Použil som frekvenčne stúpajúce zvuky (...), to nám umožnilo znázorniť, že sa jej to naozaj darí dosiahnuť, keď sa do niečoho oprie a koncentruje sa na to - či už je to otváranie štrbiny, zabuchovanie dverí, alebo čokoľvek iné.“ [8]

Paralelný zvukový element, ktorý (v rozpore s predošlými variantami) akoby vyjadroval hlavne krehkosť tohto pomyselného nástroja Eleveninej mysle je vždy rovnaký reverbovaný kovový škripot, ktorý pôsobí ako nejaký bolestný výkrik do tmy, (alebo do

⁷ Ešte zaujímavejšie funguje moment predtým, keď Mikeovi spolužiaci bežia k okraju útesu aby sa pozreli či Mike zoskok prežil. Ich zostupujúci pohľad dolu je pritom znázornený len zvukom – akoby prílivovou vzdušnou vlnou, ktorá sa v polovici cesty nečakane zvrtnie do reverzného smeru (čo si však divákove ucho uvedomí až v závere zvuku, keďže reverzný šum vzduchu nie je poznateľný). To veľmi trefne ilustruje nie len to čo sa stalo samotnému Mikeovi, ale aj závrtný pohľad chlapcov z výšky, pozastavený nečakaným javom, ktorý (kým to ich mozog spracuje) udrie chlapcom do hlavy až po zlomkoch sekundy. Na takto krátkom zvuku je prekvapivo vystavaná malá mikro-dráma - od kolízie hraničiacej s krízou sa cez nečakanú peripetiu dostaneme o dve sekundy neskôr ku katarzii.

hlbín Eleveninho voidu). Často predchádza momentu kým sa El pod tlakom podarí použiť jej schopnosti, alebo naopak prichádza po jej úplnom mentálnom vyčerpaní. Myslím, že zvukovým dizajnérom išlo o to vymyslieť zvukovú paralelu k Eleveninmu krvácaniu z nosa, a prípadnému odpadávaniu od únavy. Ďalším sprievodným javom je napríklad aj zvuk tinitu, ale keďže ten sa v kinematografii používa podľa môjho názoru už nadmerne, je záslužné, že tvorcovia vyskúšali prísť aj s niečím originálnym.

Okrem telekinézy netreba zabudnúť ani na Elevenine telepatické schopnosti, tie však rozoberiem v poslednej štvrtej kapitole.

3.3. Horor

Hororové prvky sa v tomto seriáli žánrovo prejavujú rozhodne najvýraznejšie. Hoci sa môže zdať, že má na tom hlavný podiel vizuálna zložka seriálu, bez nápaditého (až hravého) sound dizajnu monštier a soundscapeov, sviežej „retro-originálnej“ hororovej hudby a odvážnych mixážnych nápadov, by seriál stratil svoje jedinečné hororové čaro. Napriek režisérскеj požiadavke aby zvuková zložka pocitovo pripomínala sci-fi/hororové filmy z 80-tych rokov, sa zvukovému tímu podarilo vystavať (aj na základoch toho najkvalitnejšieho zo starého a súčasného) niečo nové a vlastné. Hlavný sound designér seriálu Craig Henighan v rozhovore pre *A Sound Effect* priznal, že vo viacerých prípadoch ruchových objektov či soundscapeov pracoval na zvukovom dizajne ešte predtým, než videl ich finálnu (alebo aspoň nejakú) vizuálnu podobu, riadil sa teda zadaním od bratov Dufferovcov a vlastnou fantáziou. Možno je čiastočne aj preto sound dizajn *Stranger Things* natoľko epický a imaginatívny - pretože vie do veľkej miery rozprávať aj bez obrazu. Keďže práve hororové prvky zvukovej zložky v S.T. sú hlavným terčom pozornosti zvukárskej komunity, boli aj hlavným predmetom diskusií s tvorcami. V tejto podkapitole budem teda netradične – viac ako zo svojej vlastnej analýzy (*v tomto prípade uvádzanej kurzívou*) vychádzať z rozhovorov s tvorcami: dizajnérom Craigom Henighanom a supervízorom Bradom Northom pre prvú a druhú sériu - [7] a [8], a C. Henighanom a mixérmi - Willom Filesom a Markom Patersonom – pre tretiu sériu - [9]. Keďže niekoľko vlastných postrehov z hľadiska dramaturgie mixu spomeniem v nasledujúcej štvrtej kapitole, zameriam sa na tomto mieste viac na samotnú tvorbu hororového sound designu a hudby z pohľadu jej tvorcov.

Zvuk monštier

Demogorogon:

Aj z dôvodu, že v úvodnej časti seriálu nevidíme Demogorgonovu podobu, ale len jeho zvukový prejav, bolo pre Henighana dôležité vymyslieť identifikovateľný hlas, na základe ktorého by sme tohto tvora identifikovali aj spätne. Henighanovým cieľom bolo vytvoriť dojem strašidelného predátora, ktorého hlasový prejav by naznačoval aj istú úroveň intelektu. *(Možno preto sa neuspokojil len so zmiešaninou klasických revov zvierat - mačkovitých šeliem, goríl a pod., ale hľadal niečo komplikovanejšie).* Po neúspešnom nahrávaní vlastných zvukov sa nakoniec rozhodol použiť hlas tuleňa zo zvukovej banky. Tento hlas ďalej výrazne upravoval - skracoval, pitch shiftoval, a maskoval ďalšími vrstvami zvuku - tak aby vznikol originálny vokál, nepripomínajúci tuleňa. *(Časová štruktúra - stakatové hekanie, s nabiehajúcim a potom spomaľujúcim tempom - v spojení so stúpajúcou výškou hlasu, evokuje dojem akéhosi napriahnutia, prípravy na útok, čo vytvára intenzívne napätie - väčšie než jednoduché zrevanie, ktoré naopak viac značí o „vypustení pary“ nejakého tvora).* Čo sa týka pohybov a dotykov tela, Henighan zostavil ich zvukový dizajn z rôznych nahrávok čvachtania vody, plieskania mäsa, vrzgotu dvier a gumovej lopty *(čo veľmi funkčne dopĺňa obraz slizkého šľachovitého tvora akým Demogorgon je).* Pri hlasnejších revoch Demogorgona dokonca používal aj zvuk suchého ľadu.

D'Artagnan a demodogy:

Hoci sú demodogy niečo ako vzdialení príbuzní Demogorgona, vymýšľať ich dizajn bolo taktiež výzvou, keďže sa počas druhej série vyvíjali z malého (potencionálne roztomilého) tvora pripomínajúceho žubrienku skríženú s mlokom, až po štádium dospelosti v ktorom vyzerali ako psia verzia Demogorgona. Keďže D'Artagnan (ako ho nazval Dustin) do istej miery s Dustinom „komunikuje“, alebo skôr prejavuje svoje emócie, najefektívnejšie bolo pre Henighana použiť jeho vlastný hlas, a priamo na obraz nahráť rôzne reakcie - upravené hlasovým procesorom *Dehumaniser*. Ako D'Artagnan rástol, musel Henighan znižovať výšku jeho hlasu, a používať viac hrdelné zvuky, či pridávať vibrato, pre väčšiu fluktuáciu jeho hlasu *(zrejme evokujúcu už zväčšené hlasové ústrojenstvo).* Pri plne vyvinutom Demodogovi tiež použil pár zvukov revu a vrčania od spriazneného Demogorgona. Ako však povedal supervízor Brad North:

„To, že je Demodog (viac-menej) Demogorgon neprezrádzame až do neskorších epizód série. Pre Craiga bola výzva spraviť to tak, aby znel ako úplne odlišný tvor, no potom ako (D'Artagnan) rastie a stáva sa viac Demogorgonom, vedel pospájať súvislosti.“ [8]

Okrem spomínaných zvukov, Henighan s Northom údajne použili pri malom D'Artagnanovi napr. hlas Northovho malého syna pri rannom natáhaní, a pri zavíjaní väčších demodogov použili napr. aj Henighanove nahrávky opíc - vrešťanov.

Shadow Monster (chlapcami označovaný aj „Mind Flayer“):

Shadow Monster je na rozdiel od ostatných monštier takmer vševidiaca „podpozemská“ bytosť, ktorej prítomnosť sa prejavuje nielen obrovským pavúkovitým útvarom na oblohe, ale aj sprevádzajúcou búrkou a vetrom. Jeho nohy pripomínajú tornádo, nemá ani ústa ktorými by zvukovo stelesnil svoju existenciu. Napriek tomu sa zvukári rozhodli zosobniť ho aj hlasom. Použili na to hlavne revy a iné zvukové prejavy väčších cicavcov ako napr. slona, ale aj pitch-shiftované zvuky supov, či divokého prasaťa. Súčasťou vyššieho zúrivejšieho revu tieňového monštra, ktoré dokáže zvukovo lepšie preraziť cez hlboké hrmenie jeho tela, je dokonca aj nahrávka malého psa Matta Duffera.

Pri veľmi netypickom tele Shadow Monstera, pripomínajúcom viac nejakú poveternostnú anomáliu než skutočne hmotnú entitu, siahli zvukári prirodzene po zvuku hromov a vetra, alebo rôznych explózií, praskania a bzučania elektriny, ktoré ďalej procesovali phaserom alebo flangerom, aby pôsobil Shadow Monster až „elektromagneticky“ *(čo je zrejme veľmi správny zámer, keďže dianie v dimenzii Upside Down mimovoľne (a niekedy úmyselne) vyvoláva zmeny v elektromagnetickom poli našej dimenzie.*⁸

Vrcholné predstavenie Shadow Monstera koncom tretej epizódy druhej série popisuje Craig Henighan takto:

⁸ Možno práve skrz ovládnutie tohto elektromagnetického rozhrania vie Shadow Monster vplývať napr. na Willove vidiny. Bude to však zrejme len jedna stránka existencie „kolektívnej mysle“ s ktorou sa v seriáli pracuje, keďže obeť posadnuté tieňovým monštrum (alebo aj Mind Flayer-om) sú so svetom U.D. prepojené aj fyzickejším spôsobom.

„Keď Shadow Monster prenasleduje v tretej epizóde Willa, jeho obrovské tornádové končatiny zostúpia dole a Will je uprostred nich. Tento zvuk som vytvoril pomocou spracovaných včelích rojov, a zvuku vodopádov ktoré som spracoval s rýchlym nastavením tremola, pre pocit chvenia. Ďalej som použil dopplerov efekt pre pocit menšieho, rýchlejšieho pohybu uprostred väčšieho tornáda. Bradov tím taktiež pridal vietor a ďalšie prvky pre priblíženie veľkosti a rýchlosti.“ [8]

Zvukové stvárnenie Shadow Monstera jednoznačne pridáva týmto scénam na efekte. Taktiež treba oceniť ako sa zvukárom podarilo vytvoriť aj na poli kontinuálnych zvukov vetra, vodopádov, hrmenia či bzučania dojem špecifických pohybov a prejavov tohto tvora. Hoci rozumiem potrebe skĺbenia už známej zvukovosti zo sveta U.D. s niečím novým a nepoznaným, zdá sa mi byť toto zvukové stvárnenie možno príliš pestré a nekonzistentné, oproti jasnému a jednotnému vizuálu tejto podivnej existencie.

The Spider Monster:

Spider Monster, ktorý sa zhmotňuje počas tretej série, je akoby fyzickejšia paralelná reinkarnácia Shadow Monstera z druhej série, ktorého časť čo obsadila Willovo telo zostala existovať v našej dimenzii. Keďže telo je postupne vybudované z rozložených tiel ľudských aj zvieracích obetí, režisérom aj zvukovému tímu išlo o čo najkrvavejší a najnechutnejší zvukový dizajn, aký doposiaľ v Stranger Things zaznel. (Samozrejme, zvukári v tomto prípade nemali veľmi na výber, keďže vizuálne prevedenie tohto monštra je explicitne odpornejšie. Ak som však v úvode tejto stati písala o hororovom čare, toto je jediný subjekt pre ktorého tento popis neplatí. Je diskutabilné či sa mali režiséri vydať týmto smerom a opustiť jedinečne elegantné vody hororu z predošlých sérií). Nechutné zvuky pohybov tela tohto monštra sa dosiahli tradičnou metódou nahratia surového mäsa, rozmačkaného ovocia a zeleniny, a ďalších slizkých substancií. K vrstve burácajúcich krokov či úderov⁹ nahral Henighan (obutý v gumákoch) taktiež slizkejšiu vrstvu krokov a nárazov v rozbahnenej mláke na svojej záhrade.

⁹ Mixér Will Files popisuje pre časopis *The Hollywood Reporter* prostriedky k dosiahnutiu zvukovej mohutnosti monštra (okrem využitia basových frekvencií) takto: „...s vkusným skreslením viete získať d'aleko,

Rev Spider Monstra vo vyšších polohách sa až tak veľmi nelíši od revu Shadow Monstra z predošlej série, no nepochybne bolo potrebné vytvoriť prezentnejší a zdivočelejší hlasový charakter. Hlas Spider Monstra pozostáva opäť z agresívnych revov väčších zvierat (levy, tigre, mrož...), pitch-shiftovaného suchého ľadu či vtáčích spevov. Henighan opäť pre flexibilnejšiu tvárnosť experimentoval s vlastným hlasom, zrejme opäť pomocou Dehumaniseru. Cez tento procesor rovnako nahrával aj piskľavo rozvrzganú žehliacu dosku a kávovar, ktoré sú súčasťou zvuku už spomínaných chápadiel Spider Monstra.

Zvuk Upside Down

Diera/Trhlina/Brána do U.D.:

To že brána do inej dimenzie nie je len nejaký zvláštny objekt, ale skrz zvuk pôsobí skôr ako organizmus sám o sebe, je výsledkom náhody a kolektívneho inštinktu režisérov, dizajnérov a mixérov. Vizuál brány bol hotový až pred mixom, takže Henighan sa pri dizajnovaní riadil len režisérskeym popisom, že brána bude živá no hnilobná, mäsitá a vlhká. Nahromadil teda rôzne zvuky pulzovania a tepania, dychu, a ďalších zvukov podporujúcich dojem pohybu a predal ich mixérom na prispôsobenie k vizuálu. Hoci to nebol ich pôvodný zámer, režiséri si priali čo najviac vyzdvihnúť práve zvuk chrapotavého hlbokého dýchania (*čo z tejto brány robí nie len hororovú entitu, ale zvukovým charakterom tak trochu aj rozprávkovú bytosť*).

Brána má okrem tohto živého tajomného sound designu aj prezentnejšiu formu slizkých vlákien. Je vyplnená blanou – o ktorej sa zmieňujem aj v nasledujúcej kapitole – no tu mi nedá nešpekulovať nad tým, či napr. scéna na začiatku druhej ep. druhej série keď sa El vyklubáva cez blanu do nášho sveta nemá podvedome pripomínať akt narodenia, a či aj to možno nebolo podvedomým vodítkom pri dizajnovaní záhadného tepania z hlbín brány. Zdá sa však, že zvuk tepania funguje obojsmerne, dokonca mám podozrenie že slúži ako trigger

ak chcete navodiť dojem veľkosti - navodením dojmu, že tá vec je tak veľká a hlasná, že nielen že sa trasie kamera, ale aj mikrofón sa prepaľuje, čo spôsobuje skreslenie.” [10]

nenápadnej side-chain kompresie pre zvyšok atmosféry - čím by podporil dojem zmeny pol'a v okolí medzi-dimenzionálnej brány, dojem nejakej protichodnej interferencie. Či už to mali tvorcovia naozaj premyslenejšie, alebo bol výsledok viac o nasledovaní intuície, sound design brány klbi dojem niečoho živého s mŕtvolným, a tým veľmi dobre funguje ako priestor kde sa prepájajú podobne protichodné svety.

Upside Down:

Pri soundsape Upside Down Hanighan pracoval opäť väčšinu času bez vizuálu, podľa zadania od bratov Dufferovcov: zvuk mal vzbudzovať dojem tmavého a vlhkého miesta (bez toho aby postavy skutočne kráčali v močiarioch), mal pôsobiť mátožne ale zároveň aj povedome, keďže v podstate odzrkadľoval rovnaké miesta a objekty ako náš svet, len v hororovom prevedení. Keďže väčšina kráčania v U.D. sa odohráva v lese, Henighan pracoval napr. s nahrávkami vŕzgania stromov, pri ktorých využil špecifické nastavenie hrebeňového filtra (no tak aby zvuk nepôsobil roboticky), a ďalej sa tento efekt snažil schovať a spôvabniť ďalšími úpravami v softwari *GRM Tools*. Základný soundscape Upside Down zrejme vznikol dosť organicky, až experimentálne:

Henighan: „Je to niečo medzi reverbom a delayom. Nahrával som na sampleri v loope dlhé pasáže s týmito rôznymi zvukovými nahrávkami. Potom som ich re-samploval a znovu re-samploval. Pri druhom, či treťom navrstvení som prišiel k základnému zvukovému podkladu sveta Upside Down.“ [7]

Okrem toho je v Upside Down mnoho ďalších organických zvukov podivných spór, stonania a nadpozemských vetrov. Henighan dostal priestor skutočne sa s Upside Down vyhrať, dať ho do pohybu:

Henighan: „Čo slúži ku cti Dufferovcov, nepokryli všetky scény v Upside Down hudbou. Vybrali pre ňu strategické miesta. Nechali pracovať zvuk, a to je polovica triku, spoľahnúť sa na sound design, takže nepotrebuješ dať hudbu všade. Keď nastúpi hudba, je to pre nejaký dôvod, a robí to scénu silnejšou.“ [7]

Hororová hudba

Kyle Dixon a Michael Stein sa v rámci zhudobnenia žánru hororu zaslúžili o rozsiahle, intenzívne znekl'udňujúce dielo, ktoré odvádza taký kus práce na desení diváka, že z tohto pohľadu zastrešuje sound design skôr spomínanú hororovú čarovnosť. Opäť ide o hudbu často využívajúcu bity, ktoré však na rozdiel od iných prípadov bývajú menej frekventované, zato zvukovo absolútne dominantné čo sa týka prerážania do prvého plánu (ukážková je napr. skladba *Lights Out* keď si Demogorgon ide po Willa). Rovnako šokantný efekt však dokážu mať aj skladby z ostrými nábehmi, hlasitostne nepoľavujúcim distortovaným priebehom a roladzujúcim sa doznievaním tónov – skladba *Descent Into The Rift* – ktorá svojím charakterom pripomína zrevanie nejakého obrovského monštra, alebo – vďaka svojej syntetickosti – niečoho ešte neprirodzenejšieho. Rozlad'ovanie tónov ako aj využívanie nepohodlných hudobných intervalov je vo všeobecnosti veľmi zaužívaný skladateľský prostriedok pôsobenia na ľudský inštinkt strachu. Dixonovi a Steinovi však treba uznať, že túto disciplínu sa napriek priehľadnosti jej funkcie snažili „vyladiť“ do esteticky mrazivej dokonalosti. Týka sa to aj hlavného leitmotívu Demogorgona, trochu nepochopiteľne pomenovaného ako *The Upside Down*, ktorého veľmi presne cielené uplatňovanie v dramaturgii a tiež jeho jednoduchá chytlavá melódia majú na svedomí to, že sa veľkej časti divákov zaryl zo všetkých motívov najhlbšie do hlavy. Pre časopis *Sound On Sound*, o ňom hovoril aj Michael Stein v obsiahlom rozhovore [vid' 4], ktorý veľmi odporúčam všetkým ktorých zaujímajú synteziátory, a *Stranger Things*.

„*The Upside Down* bolo výsledkom toho, že režiséri od nás požadovali hudobný motív monštra. Jedinou referenciou bolo mať leitmotív podobný tomu v *Čel'ustiach*, v zmysle niečoho jednoduchého a ľahko rozpoznateľného. Základom tejto skladby je osem-kroková sekvencia, ktorá využíva len štyri tóny. Keď ju počujete, viete, že odkazuje na monštrum, alebo že je monštrum prítomné. Čo robí niečo tak jednoduché tak efektným je sčasti to, že táto sekvencia bola účelovo naprogramovaná na osem-krokovom analógovom sekvenceri v mojom 5U modulári, ktorý nie je kvantizovaný - uzamknutý na nejakej špecifickej tónine. Každá nota je jemne [a inak] rozladená aby vytvorila požadovanú mieru disonancie a napätia. To je niečo, čo nemôžete zahrať na klávesoch a dosiahnuť rovnakú

náladu. Je to hudobné, ale taktiež veľmi znepokojujúce. V kombinácii so stúpavými disonantnými padmi z veľmi kinematograficky znejúceho *[Moog]*

Polymoog, rozkolísanú sub-bassovú linku a bombastické perkusné údery z *ARP 2600*, je to dosť intenzívne.“ **[4]**

4. EDITAČNÉ/MIXÁŽNE RIEŠENIA A NÁPADY

4.1. Zvuk dimenzií

Ústredná dejová línia seriálu sa odvíja od skutočnosti, že popri svete ktorý poznáme je paralelne prítomná aj temná dimenzia sveta Upside Down, ktorá sa prostredníctvom Eleveniných nadprirodzených schopností omylom pretne s tou našou. Eleven, ktorá svojimi schopnosťami prekonáva hranice nášho časopriestoru a jeho fyzikálnych zákonov, má navyše niečo ako svoju vlastnú dimenziu - v angličtine pomenovanú ako *void* (prázdno) - z ktorej má určitý dosah do oboch týchto svetov. Keďže práve okolo tohto para-normálneho prieniku dvoch dimenzií sa odvíja väčšina dramatických situácií, v ktorých sa po čase začne objavovať určitý vzorec alebo aspoň jednotná logika, bolo dôležité nastaviť aj vo zvukovej dramaturgii isté zákonitosti. V tejto stati sa teda pokúsim odhaliť tieto nové „akustické“ princípy komplikovanej diegézy sveta Stranger Things. Hoci nie je ťažké odhadnúť používané zvukové efekty, musím zdôrazniť, že presný účel a logiku ich užívania poznajú možno len samotní zvukári či režiséri, a moja analýza bude zrejme v tejto stati sčasti špekulatívna.

Ako som už spomenula v stati o hororovom žánre, zvuk dimenzie Upside Down je viac-menej odvodený od zvukov našej dimenzie, no skreslených takmer na nepoznanie. Okrem množstva špecifických premien rôznych zvukových objektov, sú v sériách rozoznateľné aj opakované postupy práce s niektorými zvukovými efektami ako ekvalizácia, reverb a echo, flanger, či side-chain kompresia.

Finálna epizóda prvej série je dobrým podkladom na analýzu sveta Upside Down, keďže Joyce s Hopperom v ňom strávia pomerne dlhý čas. Atmosféra prostredia znetvorená touto dimenziou pôsobí veľmi stiesňujúco a (v zvláštnom kontraste s neprirodzeným echom) zahustene. Štylizovaná ekvalizácia (ktorej predchádzali úpravy spomínané Henighanom) sa ani tak nevzťahuje na ruchy a hlasy Hoppera s Joyce, ako na zvukovú atmosféru prostredia, čo síce nie je logicky správny postup ak sú naši hrdinovia súčasťou tejto dimenzie, no mixéri možno chceli pre divákov podprahovo vymedziť živé organizmy (našich hrdinov) od mŕtveho nehostinného prostredia. Odfiltrovanie vysokých frekvencií

súvisí jednoznačne s aj vizuálne zahusteným toxickým ovzduším, a spolu s tiahlymi priebehmi jednotlivých zvukov je vytvorený dojem sveta pod vodnou hladinou, čo pomerne dobre zapadá do predstavy Upside Down ako nejakého sveta pod povrchom. Poryvy vetra v konároch Hawkinského lesa občas zaznievajú ako podvodný prúd bubliniek, a sound designový „ponorkový“ náraz (podobný echo-lokačnému sonaru), ktorý sa niekedy celkom záhadne objavoval počas prvej série pri potrebe upozorniť diváka na možné nebezpečenstvo, akoby konečne našiel svoje miesto v dimenzii Upside Down. (Samotný element vody je zrejme niečo čo tvorcovia uchopili ako pojítko medzi znázornením dimenzií, keď sa El v senzoricko-deprivačnej nádrži vedela pozrieť do Upside Down zkrz void, v ktorom tmu a prázdno rozčerovala len vodná hladina po ktorej El kráčala).

Omnoho výraznejším akustickým prvkom, vďaka ktorému by sa dala dimenzia U.D. rozpoznať aj výlučne zvukom je zvláštne echo (nie Henighanov štylizovaný delay atmosféry), ktorého existencia a charakter vzhľadom na vizuál prostredia nemá žiadne racionálne vysvetlenie. Navyše som si všimla, že časový interval medzi priamym a odrazeným zvukom sa pre rôzne scény v U.D. líši, čo by nasvedčovalo meniacej sa vzdialenosti od nejakej odrazovej plochy, ktorej vzhľad a poloha však taktiež nie sú nijak explicitne ozrejmené. Možné vysvetlenie, ktoré by aj zapadalo do príbehu, som spätne našla v šiestej a potom piatej epizóde prvej série. Keď sa Nancy na začiatku šiestej epizódy snaží nájsť cestu von z U.D., zatiaľ čo Jonathan sa ju snaží nájsť v lese, navzájom na seba volajú aby sa našli podľa zvuku. Čím bližšie sú Nancy a Jonathan k otvoru v strome - bráne medzi dimenziami, tým kratšia (a multiplovanejšia) je odozva ich hlasov. Keď v piatej epizóde Dustin predčíta chlapcom z príručky *Dungeons & Dragons* píše sa v nej nasledovné:

„The Vale of Shadows is a dimension that is a dark reflection or echo of our world. It is a place of decay and death. A plane out of phase. A place of monsters. It is right next to you and you don't even see it.“

Hoci ani tri série nám zatiaľ neobjasnili presnú podstatu sveta Upside Down, môžeme predpokladať, že teórie s ktorými prišli hlavní hrdinovia sú blízko skutočnosti, keďže aj zvukové spracovanie akoby vychádzalo z povahy dimenzie *Vale of Shadows*. Znamenalo

by to, že ona odrazová plocha by v skutočnosti bola samotná (blanovitá) brána do Upside Down, ktorá by zrkadlila náš svet a obrátene ho premietala za seba. Vo všeobecnosti by však išlo zrejme len o jednostrannú reflexiu (s výnimkou vplyvu na elektromagnetické pole), keďže napr. zbúranie *Castle Byers* Demogorgonom sa v prvej sérii nepremietlo do zbúraného bunkru v našom svete. Zaujímavé je, že pri Nancy, Joyce aj Hopperovi, ktorí v U.D. strávili nejaký čas, sa ozvena prejavila len na ich hlasoch a dychu, zatiaľ čo napr. ich kroky, alebo klepotanie bateriek neboli takto akusticky reflektované, rovnako ako ďalšie zvuky tohto prostredia. Mohli by sme teoreticky predpokladať, že len živé organizmy ktoré nemajú pôvod aj v U.D, ale len „originálnej“ dimenzii znejú v Upside Down zdvojené, no myslím si že dôvod takto selektívnej štylizácie je oveľa pragmatickejší. Keďže ozvena sa pri hlasoch postáv uplatňuje aj pri najjemnejších hlasitostných úrovniach (šepot a dych), ak by bola táto akustická logika uplatnená aj pre všetky ruchy, namiesto mrazivého dramatického efektu by vznikol zvukový „guláš“. Prvú možnosť navyše vyvracia aj začiatok druhej epizódy druhej série, kde sa kroky El mnohonásobne ozývajú chodbami základnej školy.

Textom v *D&D* ... „*A plane out of phase*“... sa možno zvukári inšpirovali aj pri používaní ďalšieho efektu – phasera a flangeru. (Hoci je flanger, na rozdiel od phasera, založený na meniacej sa časovej odchýlke medzi zdvojenými signálmi, fáza tu hrá v konečnom dôsledku podobnú rolu (oscilujúci hrebeňový filter) ako pri použití phaseru. Podľa harmonického priebehu zvuku však odhadujem, že v *Stranger Things* je o niečo častejšie používaný flanger). Možno preto, že tieto efekty sú v porovnaní so spomínaným echom pocitovo ešte nestabilnejšie, nevyskytujú sa ani tak v samotnom svete Upside Down, ako skôr v momentoch keď sa dimenzia U.D. nestabilne prelína s naším svetom skrz myseľ, vnemy či pocity hlavných postáv, akoby postavy boli a zároveň neboli v Upside Down. Napríklad diegetická koleda *White Christmas*, ktorá spríjemňuje Byersovcom vianočnú večeru na konci prvej série sa pomocou phaseru nepríjemne rozladí v momente keď Willovi príde zle a vyvracia kus slizkého chápadla (budúceho demodoga). V tom čase zrejme Willa začnú trápiť aj epizodické vidiny, či akési vnemové priesaky dimenzie U.D. ktoré sa následne objavujú počas niekoľkých epizód druhej série, a v ktorých bývajú búrka alebo iné atmosférické javy skreslené flangerom. V tretej sérii takúto búrku zažíva aj El (Ep6/51:25), ktorá sa pomocou svojich schopností dostane až do útrob Billyho mysle. Dramaturgicky najvplyvnejší je tento efekt zrejme v druhej epizóde tretej série (31:45). V

tejto chvíli už len pomocou zvuku vieme rozoznať, že Billy (posadnutý Mind Flayerom) už vníma náš svet pokrivené skrz perspektívu Upside Down, keďže spolu s rozechovaným a pitch-shiftovaným hlasom jeho kolegyne počuť sweepujúci flangerový prúd vody zo sprchy, pomaly oscilujúci v stereu. Ak by tento efekt v scéne chýbal, štylizovaný hlas kolegyne spolu s výstražným hudobným sound designom by mohli vyvolať dojem, že báť sa máme kolegyne, nie Billyho posadnutia.

Elevenin Void

Napokon, Elevenina osobná dimenzia reflektuje akustické princípy oboch svetov, pričom je jej zvuková podoba závislá na tom, či sa v daný moment prepája viac s naším svetom, alebo svetom U.D. Približne tak nastavila pravidlá prvá séria. Naprieč sériami však vzniklo toľko rozličných situácií a dimenzionálnej kombinatoriky v zmysle Eleveniných prechádzok voidom, že sa zrejme aj zvukový tím rozhodol upustiť od nimi nastavených pravidiel a podať divákovi zvukovú informáciu čo najsugestívnejším spôsobom pre konkrétnu situáciu. Už v prvej sérii sa dá pozorovať rozdielnosť v uplatňovaní pravidiel pre fyzickú a v podstate metafyzickú návštevu U.D. Kým hlasy Joyce s Hopperom boli pri ich fyzickej prítomnosti v U.D. sprevádzané ozvenou, keď sa El v siedmej epizóde stretne s Willom v dimenzii Upside Down skrz svoj void, ich hlasy nepodliehajú echu (mimo uzavretého priestoru Castle Byers vlastne len dozvuku veľkého neznámeho priestoru voidu), zatiaľ čo upokojujúce slová Joyce, ktorá v normálnej dimenzii pevne drží El za ruku, k Eleven doliehajú rozechované zo všetkých smerov prázdnej temnoty. Naproti tomu v situáciách keď sa El dostane skrz void ďalej do spomienok sledovanej osoby, začne byť reflektovaný aj jej vlastný hlas, čo sa ukazuje v piatej epizóde druhej série, pri prepojení s jej mamou, alebo (trochu menej logicky) v šiestej epizóde tretej série ešte moment predtým než sa prepadne do Billyho spomienok.

Jedným z najzaujímavejších momentov prvej série zachycujúcim El vo voide, je jej retrospektívna spomienka na pomerne nedávnu minulosť v Hawkinskom laboratóriu (S01E05/42:20). Už v momente keď sa traumatizovaná El ponára do tejto spomienky sa Mikeov hlas rozechuje podobne ako pri medzi-dimenzionálnom dorozumievaní. Už to je jedným z prípadov, keď zvukári porušujú nastavené princípy no zároveň nemožno poprieť, že tento zvukový efekt (v tomto prípade pôsobiaci ako nediegetický prostriedok)

funguje veľmi dobre pre znázornenie Eleveninho strácania kontaktu s realitou, a zároveň funguje ako štylistický mostík do jednej z para-normálnejších scén. Následne sa ocitáme s El vo vodnej nádrži, a tak ako aj v iných prípadoch, chvíľu jej trvá kým sa jej v chaotickej spleti náhodných konverzácií vykryštalizuje cesta k hľadanej osobe. Hlas ruského dôstojníka/agenta je taktiež rozechovaný. Hoci je to jedna z prvých scén ktoré znázorňujú Elevenin void, a divák rozhodne netuší, že v tejto situácii by jeho hlas mal znieť normálne (t.j. so zvýrazneným dozvukom prináležiacim akustike priestoru v ktorom sa nachádza), pri opätovnom vzhliadnutí by už divákovi dokázala táto ozvena napovedať, že sa El nepreniesla priamo do reality k ruskému dôstojníkovi, ale že ho omylom sleduje spoza okraju dimenzie Upside Down, čo sa o chvíľu prejaví aj na nečakanej prítomnosti Demogorgona vo voide. Špecifická je v tejto scéne aj atmosféra voidu. Na rozdiel od tajomne strašidelného zvuku podobnému prievanu, ktorý v mnohých iných scénach umocňuje pocit osamelosti v Eleveninej dimenzii, sa v polovici tejto scény začne sprava aj zľava vynárať nepríjemne detailný mechanický zvuk, navodzujúci dojem tikotu hodínok, čo môže diváka na chvíľu zmiasť keďže hlava El je v tom momente asi na podobnej úrovni ako dôstojníkové náramkové hodinky. Tikot sa však po rozplynutí dôstojníka ešte zvýrazní a nadobudne rolu oznamovateľa, že El má čo dočinenia s prítomnosťou druhej dimenzie. Ešte intenzívnejšie sa tikot prejaví v nasledujúcej epizóde, predtým, než El (donútená Dr. Brennerom) vykoná „prvý kontakt“ s Demogorgonom. Odkedy sa dimenzie U.D. a nášho sveta pretnú, tikot vo voide už nezaznie. V tomto prípade som veľmi zvedavá, čo nám budúce série Stranger Things prezradia o existencii sveta Upside Down, a či sa potvrdí alebo vyvráti mnohými fanúšikmi podporovaná teória, že Upside Down je v skutočnosti náš svet v dystopickej budúcnosti - teda súvislosť tikotu s dimenziou času.

4.2. Dramaturgické zvýraznenie ruchov

Väčšina výrazných zvukov v seriály by sa dala popísať v jednej z podkapitol žánrového spracovania. V tejto časti teda preberiem pár príkladov zvukových dôrazov, ktoré nutne nemusia vyplývať zo žánrového kontextu, ale dramaturgicky sú zaujímavé z pohľadu vykreslenia postáv, vnímania deja, alebo nastavenia atmosféry.

Na základe toho, že zvuk v Stranger Things je všeobecne veľmi čistý a uhladený, a mimo mnohé žánrové špecifiká aj (v dobrom zmysle) konvenčný, dá sa usúdiť, že väčšina ruchov a SFX pochádza z postprodukčného nahrávania foley, alebo zo zvukových bánk. Foley sú

zamixované akusticky aj hlasitosťou veľmi prirodzene, nepútajú pozornosť žiadnymi zvláštnosťami ani zbytočnosťami, okrem zvukového zreálnenia diegézy však nepozorovane ovplyvňujú aj vnímanie kvality celej produkcie. Táto jednoduchosť a konvenčnosť vyhovuje seriálu z dvoch hľadísk. Jednak v tom, že reprezentuje tú časť „normálnej“ reality, o ktorej boli aj hlavní hrdinovia presvedčení, že je tá jediná, kým nezažili jej druhú para-normálnejšiu stránku. V druhom prípade, (ktorý je pre túto stať podstatnejší), v tom, že vytvára základnú homogénnu rovinu neštylizovaných ruchov, v ktorej niekedy aj drobné zvýraznenia a štylizujúce nuansy vedú na seba ľahko upútať pozornosť, a tým nadobudnúť určitý význam, napr. v zmysle hodnotiaceho komentára deja.

Začnem s jedným explicitnejším príkladom z úvodnej epizódy druhej série (23:45), v ktorej Will absolvuje jednu zo (zrejme pravidelných) prehliadok u Dr. Owensa z Hawkins Laboratory. Scéna začína malou montážou lekárskeho výkonu - meranie na váhe, pripájanie k EEG, vpichovanie injekčnej striekačky (obsahujúcej nevieme čo) a podobne. Ruchy sú aj na pomery detailných záberov veľmi zvýraznené a spektrálne prifarbené, pri striekačke vpichujúcej sa do útrobov žili aj nepríjemne štylizované telesné. Montáž vypätých ruchov a úzkostnej atmosféry sa prekvapivo rýchlo zvrtnie naspäť do normálnej roviny vkročením Dr. Owensa do ordinácie. Tento štylistický skok vo zvuku v rámci scény je nápomocný z viacerých uhlov pohľadu. Po prvé, divákovi, ktorí si počas prvej série vypestovali nedôveru k ľuďom z Hawkins Labu a ich nekalým praktikám, je demonštrovaný kontrast ich zažitého úsudku s novou realitou, v štýle „nie je všetko tak zlé ako sa zdá“. Ústup nepríjemnej atmosféry a štylizácie ruchov s príchodom nového riaditeľa Dr. Owensa je presne opačný signál ako vysielal v prvej sérii Dr. Brenner (výstražný syntetický basový úder, nepríjemná hudba alebo atmosféra vždy keď sa zjavil). Po druhé, úvodná štylizácia a zveličenosť zvuku vo veľkej miere odzrkadľuje Willovo vnútorné prežívanie. Umožňuje divákovi pochopiť jeho strach, že nie je normálny - ukázať ako k nemu takmer všetci pristupujú s prehnanými obavami, či je s ním mentálne všetko v poriadku. Toto subjektívne vnímanie okolia sa taktiež rozptýli, keď k nemu kamarátsky pristúpi Dr. Owens, a Will sa s ním môže otvorene rozprávať.

Naopak nenápadnejším príkladom môže byť napr. scéna v úvodnej epizóde prvej série (34:15). Mike, ktorého trápi nedostatočný záujem o Willovo zmiznutie, sa háda s mamou

pri rodinnej večeri o tom či by ho mali pomáhať hľadať. Po tom, čo ostražitá pani Wheelerová zakáže deťom vychádzať z domu sa do hádky pridáva aj Nancy. Ruchy stolovania sú v tejto scéne maximálne decentné, aby nerušili prebiehajúce dialógy. Len keď sa pani Wheelerová otočí na manžela s nádejou, že sa konštruktívne zapojí do debaty, prevezme na seba všetku pozornosť štrngajúci ľad v jeho pohári (hoci v obraze ani nie je vidieť, a pri ďalšom napití zvuk ľadu dokonca chýba). Ako scéna pokračuje, jediné výraznejšie ruchy sa prejavujú len u pána Wheelera (napr. hlasné prežúvanie) a hoci prehlási, že mu na nájdení Willa tiež záleží, prezrádza ho (okrem hereckého prejavu) aj edit a mix ruchov, ktorý naznačuje, že ešte viac mu záleží na svojom jedle.

4.3. Prechody a zvukové mostíky

Jedným z hravejších trikov, ktoré tvorcovia *Stranger Things* často využívajú naprieč všetkými sériami, je zvukový mostík, vďaka ktorému môžu plynule prepojiť aj tematicky či atmosféricky veľmi odlišné scény. Pri niektorých scénach, vzhľadom na mieru detailu v obraze, pôsobia zvukové mostíky ako efekt s ktorým sa rátalo už pri storyboarde, ďalšie (divácky možno menej postrehnuteľné) sa nepochybne vymysleli až vo zvukovej postprodukcii či dokonca mixe. Pokúsím sa teda vybrať niekoľko rôznorodých príkladov zvukových mostíkov, ktoré ma zaujali z dramaturgického alebo mixážneho hľadiska.

Jeden z opakujúcich sa princípov použitia zvukového mostíka je pri strihu zo strašidelnej scény na nestrašidelnú, konkrétnejšie - využitie zvukovej podobnosti hlasu nejakého monštra so zvukom niečoho úplne neškodného a banálneho. Už na začiatku prvej série seriál nastavuje štýl a predostiera viaceré umelecké prostriedky, s ktorými sa bude v priebehu série ďalej pracovať. Trochu netypický druh zvukového mostíka prepája prvé dve scény predovšetkým na základe vnútornej rytmickej štruktúry dvoch zvukov. Ešte len akuzmatický hlas Demogorgona, ktorému z tiahlejšieho chrapotu prechádza hlas do stakatovitého vysokého hrdelného sipotu sa v ďalšom zábere premení na zvuk ostrekovača trávniky, ktorý v rýchлом tempe jedným smerom rozprskáva vodu a plynulejším postrekom sa vracia sa naspäť. V prvej epizóde ďalšej série (29:50) sa podobný piskľavejší vreskot chápadiel z *Upside Down* prelína s krákaním vrán vysoko nad hlavami v ďalšej scéne, (podobne ako jedenásť minút predtým, keď sa v rámci scény zmení akuzmatický hlas malého demodoga na vranu, ktorej sa Hopper v napätej chvíli zľakne). Z tretej série môžem vybrať napr. siedmu epizódu, v ktorej sa ručiace kvílenie

slizkého spider monštra preladí do zvuku motoru vozidielka, s ktorým Dustin a malá Erica zachraňujú zdrogovaných kamarátov.¹⁰

Myslím, že tento princíp zvukového mostíka môže, okrem efektného prepájania dvoch scén, pôsobiť aj na hlbšie (osobnejšie) prežívanie diváka. Citlivejší diváci si totiž môžu začať uvedomovať ako desivo alebo nepríjemne vlastne znejú niektoré bežné predmety či tvory, a po dopozieraní epizódy sa pri večernej prechádzke nemusia cítiť úplne komfortne keď trebárs započujú zvuk ostrekovača. Je však celkom zaujímavé sledovať ako rovnaký efekt po repetitívnom používaní nielen stráca silu, ale začína fungovať opačným smerom. Po čase sa totiž zdá, že tvorcovia sa aj takýmto trikom vlastne snažia odľahčiť počiatočný strašidelný impulz a preklopiť páku viac na stranu komédie, ktorá ma v *Stranger Things* tiež svoje podstatné miesto. Možno neúmyselne tým ale uberajú váhu hororovým scénam, ktoré divák v tretej sérii už možno sleduje s istým nadhľadom, a ani vizuálne desivejšie monštrum než bol pôvodný Demogorgon v ňom nemusí vyvolať skutočný pocit strachu.

Nasledujúce príklady síce nebudú stopercentne spĺňať klasické kritérium zvukového mostíka, definované na základe zvukovej podobnosti, no keďže v dramaturgii čiastočne plnia podobnú úlohu, rozhodla som sa ich zaradiť do tejto state.

Prvý z vybraných príkladov funguje na hudobno – ruchovom princípe (2/4/14:50). Will v tomto momente po prvýkrát vysloví niečo, čo nesie známky toho, že ho ovládajú cudzie sily, alebo že je niečím posadnutý. Pri pohľade na konsternovanú Joyce sa s náhlým úderom vynorí gradujúci pulzujúci basový tón, ktorý pripravuje diváka na ďalší napínavý moment, alebo aspoň nejakú oneskorenú reakciu na túto šokantnú informáciu, no strihom zrazu prejdeme do ďalšej scény, v ktorej Hopper (opravujúci škody na chatrči) klincom priam zatlačie hudbu - v tempe pulzu - do steny. Tým (z pohľadu diváka) akoby už po x-tý raz zanecháva Joyce na všetko samu, aj s jej situáciou, pretože rieši svoje veci. Keď sa Hopper o chvíľu dostane k vysielacke, jeho asistentka mu hneď predhadzuje, že Joyce mu za to ráno volala už osemkrát.

¹⁰ V úplnom začiatku tejto epizódy sa dokonca objavuje akýsi medzi-epizódny zvukový mostík, keď sa z revu tohto monštra na konci šiestej epizódy, v siedmej epizóde rozohráva podobný rev ešte v obrazovom blanku, ktorý sa však rýchlo vymixuje do revu a výkrikov detí na kolotočoch.

Ďalší príklad funguje na akustickom princípe, a hoci je použitý len za účelom elegantného prepojenia dvoch scén, alebo posilnenia údernosti záveru prvej scény, zvukársky ma zaujal svojou nekonvenčnosťou. V šiestej epizóde druhej série (18:40), zabuchne detektív Murray Bauman pri lúčení dosť nečakane dvere Jonathanovi a Nancy pred nosom, a veľmi razantne sa znova zamkne. Hlasné cvaknutie zámku akusticky doznieva v nasledujúcej scéne, odohrávajúcej sa v prostredí riedkeho lesa s vysokými stromami, pričom na dozvuk cvaknutia je veľmi pravdepodobne použitá konvolučná odozva podobného lesa. Je časté, že dozvuk posledného zvuku prezníva do nasledujúcej scény, no nie je časté aby charakter dozvuku prislúchal novej scéne a nie tej pôvodnej. Je to detail, ktorý zrejme nemá vplyv na divácky zážitok, no rozhodne ho ani neruší, tým pádom funguje.

Posledný zvláštny príklad sa úplne netýka prechodu z jednej scény na druhú, ale prechodu zo sna do reality (S01E04/8:50). Will v tomto sne volá na Joyce, ktorá sa prebudí a s nádejou sa obzerá za hlasom. Will zvolá znova, no jeho hlas je neprirodzene zmutovaný, na čo sa Joyce už naozaj prebudí zo sna, a zistí, že na ňu volá starší syn Jonathan. Štylizované zvolanie pitch-shiftované nadol, ktoré sa zvukovo zlieva ešte s akýmsi nahalleným zahrmením, veľmi efektne ilustruje vnem zmohutnenia zvukov okolia premietnutých do sna, spojený s až fyzickým vytrhnutím do bdelého sveta. Ignorujúc Willov naozajstný hlas, v samotnom pitch-shiftovanom hlase (aj keď sa zdá byť jeden) sa dá rozoznať neoktávový interval dvoch hlasov, pričom veľmi pravdepodobne ide o frekvenčne posunutý hlas Willa aj Jonathana dokopy. Okrem toho, že táto štylizácia zvuku funguje dobre pre vytrhnutie zo sna, môže byť teoreticky aj príkladom zmeny hlasu vplyvom dimenzie Upside Down, pokiaľ sa v tomto momente Will naozaj snažil kontaktovať mamu z druhej dimenzie.

4.4. Temporytmus a budovanie napätia

Hoci hlavným „ťaháčom“ napätia a „udávačom“ tempa je hudba od Dixona a Steina, hneď po nej sa na práci s temporytmom podieľajú aj ruchy a sound design. Samozrejme, na budovaní napätia zvukom sa podieľa viacero vlastností hudby či sound designu premenlivých v čase (dynamika, tonalita, farba...). Práca s temporytmom je však v *Stranger Things* natoľko explicitne hravá, že si zaslúži špeciálnu pozornosť. Keďže

príkladov kde je dominantným nositeľom napätia hudba by sa našlo hneď niekoľko snád' aj v každej epizóde, zameriam sa hlavne na scény kde sa na práci s temporytmom podieľajú obe zložky súčasne.

Nie tak napínavá ako skôr pútavá hra s temporytmom sa odohráva v tretej epizóde prvej série (26:00). Šéf polície hľadá kompromateriály na Hawkins Lab v starých novinových článkoch skrz dobový diapojektor. Obrazový strih je editovaný takmer určite podľa hudby, keďže jednotlivé snímky v projektore, a synchrónne s nimi aj ich predizajnované zvukové efekty sa neprvoplánovo triafajú do dôb, čím podporujú údernosť už aj tak veľmi serióznej a cieľavedome pôsobiacej a hudby. Pri strihu do ďalšej scény preberie tempo investigatívneho hudobného motívu kuchynský časovač u Joyce. Hoci je naň detail len na začiatku scény, tikot časovaču zreteľne počuť aj naďalej počas rozhovoru Joyce s pani Wheelerovou, čím sa vytvára znervózňujúca až napätá atmosféra, ktorá presmerováva pozornosť od preberaných tém k pocitu očakávania. Po chvíli sa k tikotu časovaču synchrónne pripojí blikot vianočných svetielok, čo si všimne len malá Holly. Keďže (diegetická) rytmika je už zastúpená, nástup novej nediegetickej hudby je veľmi prirodzený. Ako Holly nasleduje smer začínania svetielok, vytratí sa za ňou zvuk časovaču, a už pomalšie blikanie žiaroviek vytvára organickú rytmickú zložku novej okúzľujúco tajomnej hudby. Keď vstúpi do Willovej izby, (kde sa zrejme aktuálne nachádza Will), rozostavené lampy sa bláznivo rozblíkajú, zatiaľ čo v hudbe nastáva pomalá hlasitosťná gradácia pri rovnakom pokojnom tempe, takže aj keď sa audiovizuálny zážitok zo scény umocňuje, jej nálada neprechádza do napätia alebo pocitu strachu. O to viac diváka prekvapí náhly zlom do tmy a do ticha, v ktorom sa vzápätí začne vynárať zo steny už známy stakatovitý hlas Demogorgona, doprevádzaný pomalými perkusnými údermi, ktoré (podobne ako predtým časovač) opäť neúprosne odratávajú čas kým sa niečo stane. Spolu s hlasitstnou gradáciou však opäť nečakane rýchlo nastáva zlom, keď miesto ďalšieho hrozivého úderu, zacingá kuchynský časovač, pekáč sa môže dať do trúby, a pocit ohrozenia je preč. Hoci sa toho v tejto pasáži príbehovo neudeje veľa, prepája v niečom podobné dôležité poznatky – to, že Hopperovi sa potvrdzujú jeho podozrenia ohľadne Labu, a Joyce Byersovej sa potvrdzuje následne cez Holly, že netvor v stene nie je nijaká halucinácia, ale skutočnosť. Premyslená hra s temporytmom nás pritom pútavo prevádza cez bežné situácie do sveta paranoj a naspäť, a spája ich do jednej reality.

Tento raz už skutočne napínava je pasáž, ktorá začína Dustinovým priznaním že mu demodog zjedol mačku (9:30) a končí tragicky tým ako demodogy jedia Joycinho priateľa Boba (22:45 predposlednej epizódy druhej série). Keďže situačne sa toho stane veľa, popíšem len zopár princípov, či zaujímavých momentov, hoci rozhodne sa oplatí pozrieť celú pasáž.

Pri mnohých momentoch by som mohla zaviesť pojem „relativizujúca“ práca s napätím, čím nechcem popísať žiaden dramaturgicky prevratný prostriedok, ako skôr pomenovať veľmi automaticky zaužívaný a funkčný princíp. Napr. keď Steve započuje v diaľke rev demodogov, začne hrať nediegetická hudba s pomerne rýchlym statickým bítom a nepríjemne rozchorusovaným padom v poltónovom intervale, čím vytvára priestor pre narastajúci adrenalín. Napriek jednoznačnému riziku sa chlapci a (nedobrovoľne aj) Max vydajú za zvukom ich revu. V ďalšom zábere, keď sú už o kus cesty ďalej, hudba začína z ticha akoby odznova, no tentoraz sa statická rytmika vynára len na pozadí, a dôraz sa prikladá len na dve pomalšie začiatkové osminy taktu. Divákovi sa tým podvedome vysielá správa, že (napriek priblíženiu smerom k demodogom) si môže zresetovať časomieru očakávanej hrozby. Partia následne zisťuje, že demodogy smerovali do Hawkins Labu v diaľke, čiže pre túto chvíľu sa problém s týmito tvormi presúva na ľudí v laboratóriu, oproti nim sú vlastne v bezpečí. Keby však počiatková hudba pokračovala stabilne cez obe scény, pocit bezprostredného ohrozenia vzdialenými demodogmi by zrejme naďalej pretrvával a mohli by sme sa trebárs obávať toho, že po zastávke v Labe si pôjdu demodogy naspäť po nich.

Rovnakú scénu tiež môžem využiť ako ďalší príklad explicitne hravej práce s temporytmom. Divák napäto sledujúci dej si to síce asi nevšimne, no hudbu v tejto scéne spoluvytvárajú až rozprávkovo explicitné zvuky lesa a rev demodogov, ktorý sa z diaľky ozýva takmer gorilím (spomínaný hlas vrešťanov), no plechovejším hlasom. Tento rev sa v hudbe zlieva so spomínaným chorusovitým padom, vo vlnách akoby moduluje jeho priebeh, alebo ho substituuje. Dvojité zacvrkanie cvrčka rytmicky odpovedá na hudobné dôrazy, a rovnako aj dlhé zakrkanie žaby sa prezentuje vždy na tretej dobe, aby lesnou atmosférou vyplnilo preriedenú hudbu. Takáto práca s hudbou a ruchmi je pomerne nevídaná, keďže zvukári sa väčšinou snažia o prirodzený dojem zo zvukovej atmosféry, a ak ich aj zvädza predstava zapojenia ruchov do hudby, nerobia to takto priznane. Na

druhú stranu takéto spracovanie nepatrne vytvára spomínaný podtón komediálneho žánru, ktorý je pre seriál *Stranger Things* tak príznačný (dokonca by sa dalo polemizovať o akejsi sound-designovej forme muzikálu). Rovnaký princíp ktorý je popísaný v stati o sci-fi žánri, sa nasledovne udeje pri prestrihu do Hawkins Labu, kde je (podobne ako v lese) soundscape vytvorený rytmizujúcimi revmi demodogov, všadeprítomným alarmom, a neskôr aj svetlami či potrubím.

S vývojom situácie prestáva byť zapojenie ruchov tak významné ako predtým, a čím ďalej - tým viac preberá hlavnú rolu hudba. Dej tak začína pôsobiť na diváka radikálnejšie až osudovejšie. Nečakane rozbehnuto a bojovne však pôsobí hudba, ktorá znie počas scény ako Hopper vysvetľuje Bobovi ako sa používa zbraň. Ich rozhovor totiž pokračuje tým, že Bob žiada Hoppera aby naňho prípadne nečakali a bežali preč, čo by niektorých režisérov či skladateľov zvädzalo k tomu aby tieto slová podkreslili podstatne pomalšou a (s vedomím čo príde) snád' aj nenápadne dojímavejšou hudbou. Protichodne so spomínanou osudovosťou však tempo hudby v tomto momente nevytvára priestor na žiadne špekulácie a koncentruje všetku pozornosť na aktuálne dianie, čím posúva naše emočné spracovávanie až za moment šokujúcej Bobovej smrti.

ZÁVER

Po prebratí množstva aspektov zvukovej a hudobnej dramaturgie a početných príkladov ich uplatnenia vo zvukovom spracovaní *Stranger Things*, mi na záver zostáva úloha zhodnotiť najmä význam role zvukovej zložky v kontexte kvality a úspechu tohto seriálu, ktorú som si vytýčila na začiatku tejto práce. Predtým by som však rada spomenula ešte jeden všeobecnejší aspekt zvukovej stránky v kontexte sérií, ktorý mimovoľne vyvstal práve z podrobnejšej analýzy ich dramaturgických a štylistických prostriedkov, a ktorý možno svedčí aj o istom budúcom smerovaní v prístupe k zvukovej zložke tohto seriálu. Uvediem ho na jednom poslednom, už naozaj poslednom príklade.

Hoci som medzi žánrami, ktorými sú *Stranger Things* označované, spomenula aj žáner fantasy, nevenujem vo svojom texte tomuto žánru samostatnú podkapitolu, keďže jeho prvky sa vyskytujú jedine v koexistencií s inými dominantnejšími žánrami, a na rozdiel od ostatných žánrov nevychádzajú automaticky zo scenára, ale len z rozhodnutia tvorcov podať diegetický zvukový svet tohto príbehu v určitom svetle. Jedná sa hlavne o rozprávkovovo neuveriteľné, tvormi presýtené atmosféry Hawkinských lesov, ktoré v správnych okamihoch naháňajú zimomriavky keď sa niekde medzi stromami pohybuje Demogorgon, predostierajú istú mystériu zatiaľ čo rojnica dobrovoľníkov postupuje lesom v snahe nájsť stopy po Willovi, živo „komunikujú“ s budovou Hawkinského laboratória, alebo smutne húkajú za oknami domu traumatizovanej Joyce. To že uvádzam príklady z prvej série nie je náhoda. V druhej sérii síce taktiež ojedinele počuť lesný soundscape príznačný pre *Stranger Things*, avšak tu je použitý predovšetkým ako výplň medzi akčnými scénami a náhodnými zrevaniami demogogov roztrúsených po lese v štýle Jurského parku, a už nezohráva spomínanú tajomnú rolu, ktorá by mala sama o sebe moc vstupovať do príbehu. V tretej sérii nasiaknutej letnou atmosférou sa fantastické tajomno stráca úplne, čo však nesúvisí len so zmenou ročného obdobia, ale so skutočnosťou, že tajomnosť je veľmi prchavá esencia, najmä pokiaľ pridlho zostávame s rovnakými postavami na rovnakom mieste. Hoci sa mnohým fanúšikom, vrátane mňa, cnie za veľmi špeciálnou minimalistickou atmosférou prvej série, z pohľadu tvorcov je návrat k tajomnému minimalizmu takmer nemožný, keďže sa pokúšajú našu curiositu po

nepoznaných zvláštnych veciach postupne vykompenzovať pridávaním postáv, monštier (a vo štvrtej sérii zrejme presunom časti deja na nové miesto). Negatívny aspekt tejto maximalistickej scenáristickej metódy sa v tretej sérii prejavuje sploštením niektorých charakterov a zahustením akcie, čo bohužiaľ pre zvukovú a hudobnú dramaturgiu znamená menej priestoru pre podprahové významy, či menej práce s hudobnými leitmotívami. Bratia Dufferovci zrejme navyše učinili rozhodnutie s každou ďalšou sériou vybalansovať mieru hrôzostrašných scén množstvom odľahčujúcich gagov, čo nie je samo osebe zlé rozhodnutie, no z pohľadu zvukovo-hudobnej dramaturgie ktorá tým stratila jednu zo svojich rolí je možno aj tento aspekt jedným z dôvodov, prečo sa originálna hudba presmerovala hlavne na pokrytie množstva akčných scén, zatiaľ čo scény z bežného života hlavných hrdinov tak často pokrýva archívna hudba. Na celú problematiku by sa síce dalo nazerať aj tak, že nie je podstatné ktorý prostriedok filmovej reči zastáva tú ktorú funkciu ak je predané výsledné posolstvo, preto by diváka nemusela mrziť menej príbeho-tvorná rola zvukovej dramaturgie v tretej sérii. No práve špecifické namiešanie žánrových presahov, špecifické rozdelenie funkcií medzi prostriedky filmovej reči, a ich umiestnenie na škále od vzájomného dopĺňania po duplikáciu významového zdelenia, je rozhodujúce pre to akého fanúšika výsledné dielo pritiahne. Keďže tretia séria je v kontraste s príšernosťou hororových prvkov v podstate najviac oddychová, je zrejme, že tvorcovia orientujú svoje úsilie na mainstreamovosť. Nemožno to však celé uzavrieť negatívne, keďže latku kvality nastavili tvorcovia prvými dvomi sériami tak vysoko, že by si nemohli dovoliť aby podstatná časť divákov prestala sledovať stále veľmi otvorenú dejovú linku.

Tu je teda na mieste zhrnúť prečo si seriál získal takú priazeň medzi bežnými divákmi aj odbornou verejnosťou, konkrétne však - ako bola v tomto smere užitočná a významná práve zvuková a hudobná dramaturgia. Čiastočne si pomôžem osnovou svojej práce, pričom verím, že v nej obsiahnutý výpočet funkčných príkladov je dostatočnou obhajobou nasledovného pozitívne ladeného záveru. Diegetická archívna hudba v *Stranger Things* je jedným z najefektívnejších prostriedkov sprítomňujúcich obdobie v ktorom sa odohráva dej, pričom vo väčšine situácií podstatne presahuje túto rolu - stáva sa zrkadlom ľudských charakterov a sprostredkovateľom situačných podtextov. Uplatňovanie archívnej na úkor originálnej nediegetickej hudby je v *Stranger Things* podmienené (hlavne v prvých dvoch sériách) skôr principiálnym kalkulovaním s odkazmi, symbolmi a nápovedami, než že by

bolo kompenzáciou vyčerpávajúcich sa nápadov tvorcov. Originálna hudba Stranger Things má napriek rôznorodým inšpiračným predlohám a žánrovej rozmanitosti podania príbehu svoj jednotný a jedinečný štýl, ktorý drží pokope tento multižánrový seriál odvážnym no nerušivým spôsobom. Škála emócií ktoré dokázali skladatelia vytvoriť na svojich syntezátoroch napĺňa potreby všetkých dramatických situácií, navyše sú tieto hudobné motívy veľmi funkčne začlenené do strihovej skladby, čo sa prejavuje nápaditou hrou kontrastu, temporytmu, budovania napätia a v neposlednom rade silnou sieťou hudobných leitmotívov. Skrz leitmotívy (významná časť z ktorých sa žiaľ nezmestila do tejto práce) a ich drobné kompozičné obmeny, môžeme sledovať vývoj hlavných charakterov v perspektíve určitej podstaty, predispozícií a motivácií každého z nich. Seriál je taktiež dôkazom toho, že na takto rozsiahlom formáte dokážu znovu silne zafungovať aj menej účelové repetície či prerábky niektorých starších motívov. Na poli žánrov sci-fi a hororu dokázal zvukový tím (najmä hlavný sound designér Craig Henighan) vybudovať nový a

nápaditý zvukový svet, ktorý sa napriek citelným vplyvom súčasných trendov snaží neopustiť retro estetiku a hravý prístup k zvukovej tvorbe. Skrz mieru zvukovej štylizácie, poctivo vykalkulované napĺňanie a vyprázdňovanie druhých a tretích zvukových plánov, prepojenosť hudobných a zvukových elementov, či odvážne kreatívny mix sa tieto žánre veľmi prirodzene preplietajú s ďalšími žánrami ako fantasy, akčný krimi triler, psychologická dráma, alebo teenagerský film. Toto všetko ešte završuje čiastočne utajená dimenzia akustických princípov a zákonitostí sveta Stranger Things, ktorá je však veľmi užitočná pre podvedomú orientáciu diváka v trochu roztrieštenom časopriestore v ktorom sa príbeh odohráva. Takto premyslený svet by však zvukári len ťažko vytvorili ak by bol proces postprodukcie nastavený tak, že by museli odovzdávať epizódu po epizóde, čo samozrejme nebol prípad ani jednej zo sérií Stranger Things. Bratia Dufferovci sa napriek mojej drobnej kritike naozaj zaslúžili o dielo, ktoré nepodceňuje žiadnu z filmtvorných zložiek. Z odborného, no najmä diváckeho hľadiska som veľmi zvedavá na to, čo prinesie nasledujúca séria.

* * *

Všetky epizódy seriálu *Stranger Things* sú dostupné na online streamovacej službe Netflix; všetky spomenuté hudobné skladby sú dohľadateľné na online službe YouTube.

- *Stranger Things* [seriál]. Réžia: Matt Duffer – Ross Duffer – Shawn Levy. USA: Netflix, 2016.
- *Stranger Things 2* [seriál]. Réžia: Matt Duffer – Ross Duffer – Shawn Levy. USA: Netflix, 2017.
- *Stranger Things 3* [seriál]. Réžia: Matt Duffer – Ross Duffer – Shawn Levy. USA: Netflix, 2019.

Bibliografia:

1. Kyle Dixon. Interview. „*Stranger Things* Co-Composer Shares the Story Behind 2016's Most Unlikely Musical Sensation“ [online]. *Billboard*. 29.8.2016 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.billboard.com/articles/columns/rock/7488050/survive-stranger-things-soundtrack-interview/>
2. Sound Team. Interview. „Behind the Scenes with *Stranger Things*: The Art of Sound and Video Editing“ [online]. *Avid*. 30.7.2020 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=QjOYXpoxHCg>
3. „Satyagraha“ [online]. *Wikipedia*. [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Satyagraha>
4. Kyle Dixon – Michael Stein. Interview. „Scoring *Stranger Things*“ [online]. *Sound On Sound*. marec 2017 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.soundonsound.com/techniques/scoring-stranger-things>

5. Matt Duffer – Ross Duffer. „Every Major Stranger Things Movie Reference Explained By the Duffer Brothers / WIRED“ [online]. *Wired*. 25.7.2019 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=qGGc1wGmgbM>
6. Kyle Dixon – Michael Stein. „Stranger Things Composers Break Down the Show's Music / Vanity Fair“ [online]. *Vanity Fair*. 15.6.2018 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=llrBQim8dzk>
7. Craig Henighan – Brad North. Interview. „How The Outstanding Sound For 'Stranger Things' Is Made“ [online]. *A Sound Effect*. 17.8.2016 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.asoundeffect.com/stranger-things-sound/>
8. Craig Henighan – Brad North. Interview. „Behind The Thrilling Sound of Stranger Things – Season 2“ [online]. *A Sound Effect*. 8.11.2017 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.asoundeffect.com/stranger-things-2-sound/>
9. Craig Henighan – Will Files – Mark Paterson. Interview. „Behind The Growing, Evolving Sound of 'Stranger Things' Season 3“ [online]. *A Sound Effect*. 10.7.2020 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.asoundeffect.com/stranger-things-season-3-sound/>
10. Will Files. Interview. „How 'Stranger Things' and 'Cosmos' Sound Mixers Created a Sense of Depth With Noise“ [online]. *The Hollywood Reporter*. 9.7.2020 [cit. 29.8.2021]. Dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/how-stranger-things-cosmos-sound-mixers-created-depth-noise-1301665/>

Slovník niektorých anglicizmov:

Distortovaný – skreslený

Nahallený/reverbovaný - s väčším či menším dozvukom

Pad – hudobná plocha/tiahla linka na pozadí

Pitch-shiftovaný – frekvenčne posunutý hore/dole, napr. o určitý hudobný interval

Retrofuturizmus – retro predstava budúcnosti (v prípadnom kontexte zrovnania so súčasnosťou)

Rozchorusovaný – navrstvený s jemnými frekvenčnými odchýlkami

Rozdelayovaný – multiplovaný s časovým posunom (ktorý môže pocitovo takmer splývať)

Rozechovaný – s rozpoznateľnejšou ozvenou

Soundscape – zvuková krajina, zvuková atmosféra nejakého miesta

Sweepujúci – plynule meniaci frekvenciu v zostupnom, alebo vzostupnom smere

Swooshovanie – svišťanie

Vocoderovaný – modulujúci nejaký signál (napr. syntetický akord) pomocou formantov hlasu