

# Ohebnost zvuku ve filmové tvorbě Davida Lynche

Ann Kuznetzova

---

Bakalářská práce  
2020



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2019/2020

**ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**  
(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Ann Kuznetzova
Osobní číslo:	K17153
Studijní program:	B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Audiovizuální tvorba – Zvuková skladba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Ohebnost zvuku ve filmové tvorbě Davida Lynche 2. Praktická část: Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 12 minut, zvuková skladba.

### Zásady pro vypracování

#### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v kroužkové či pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

#### 2. Praktická část:

a) Zvuková skladba audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut či soubor audiovizuálních děl oficiálně schválený před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

b) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo.

c) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany.

d) Anotace.

e) Technický scénář.

f) Štábová listina.

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

---

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A dle specifikací výše.
2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- f. Film ve formátu HD (1080p) či 4K (2160p) v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG-4 part10 (MPEG-4 AVC).
3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: **dle vnitřní normy**  
Rozsah příloh: **dle vypracování**  
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

#### Seznam doporučené literatury:

- FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Přeložil Iva ZÜNDORF, přeložil Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9.
- RATAJ, Michal, Slavomír HOŘÍNKÁ, Jan TROJAN a Tomáš DVOŘÁK. Zvukoprostor, prostorozvuk. Praha: Akademie múzických umění v Praze v Nakladatelství AMU, 2018. ISBN 978-80-7331-485-9.
- KLUSÁK, Pavel. Co je nového v hudbě. Praha: Nová beseda, 2018. ISBN 8090675174.
- SZCZEPANIK, Petr, ed. Nová filmová historie: antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury. Praha: Herrmann, 2004. ISBN 80-239-4107-0.
- MIŠÍKOVÁ, Katarína. Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narace. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009. ISBN 978-80-7331-126-1.
- LYNCH, David. Velká ryba: meditace, vědomí a kreativita. Praha: Dokořán, 2007. ISBN 978-80-7363-139-0.
- LYNCH, David a Kristine MCKENNA. Room to dream. New York: Random House, [2018]. ISBN 978-0-399-58919-5.

Vedoucí bakalářské práce: **Mgr. MgA. Jan Gogola**  
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **13. prosince 2019**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **15. května 2020**

---

**doc. Mgr. Irena Armutidisová**  
děkanka



**MgA. Irena Kocí**  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

### Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

### Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: .....01.08.2020.....

Jméno a příjmení studenta: ...Ann Kuznetzova.....

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Tato práce se zaměřuje na analýzu zvukové tvorby Davida Lynche, především filmové, na příkladu jeho audiovizuálních děl *Mazací hlava*, *Příběh Alvina Straighta*, *Inland Empire* a jejich srovnání. Zabývá se způsobem ztvárnění idejí a určením charakteru zvukové tvorby Davida Lynche. Hlavním cílem je zjistit, do jaké míry je podstatná a v čem spočívá její určující dominantní vlastnost – ohebnost, a také prozkoumat vliv jiných druhů umění, osob, prostředí a událostí, které tvůrce dovedly k vlastnímu uměleckému sebevyjádření prostřednictvím zvuku. Obsahuje také rozhovor se zvukovým inženýrem Johnem Neffem, který se podělil o svoji zkušenost ze spolupráce s Lynchem.

Klíčová slova: David Lynch, filmový zvuk, filmová hudba, *Mazací hlava*, *Příběh Alvina Straighta*, *Inland Empire*, Angelo Badalamenti, Alan Splet, Dean Hurley, John Neff

## **ABSTRACT**

This Bachelor thesis focuses on the soundtrack in the cinematography of David Lynch with its primary goal of analyzing and comparing films of his authorship, in particular *Eraserhead*, *The Straight Story*, and *Inland Empire*. This thesis examines David Lynch's creative process and establish the essence of his sound design. The aim is to determine wherein lies – and how major of a role plays – the dominant characteristic of David Lynch's work, its versatility, as well as to explore how the environment, society, and different fields of art influenced the filmmaker in his own artistic expression through the language of sound. To further help answering those questions, an interview with a sound engineer, John Neff, was conducted, in which he talked about his experience of collaborating with David Lynch on several projects.

Keywords: David Lynch, film soundtrack, film score, *Eraserhead*, *The Straight Story*, *Inland Empire*, Angelo Badalamenti, Alan Splet, Dean Hurley, John Neff

Chtěla bych upřímně poděkovat vedoucímu této bakalářské práce doc. Mgr. MgA. Janu Gogolovi, za odborný přístup, cenné rady a připomínky, za psychickou podporu, vstřícnost a trpělivost během celého procesu jejího vzniku. Vážím si všech konzultací, které mě vždy inspirovaly a významně posouvaly dále při zpracování daného tématu.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 ČLOVĚK V ŠIROKÝCH KALHOTÁCH</b> .....	<b>11</b>
1.1 PÁTRÁNÍ V ROZSÁHLÉM SVĚTĚ UMĚNÍ.....	12
1.2 VÝVOJ LYNCHOVA VZTAHU KE ZVUKU POD VLIVEM JINÝCH DRUHŮ UMĚNÍ.....	13
1.2.1 Malba.....	14
1.2.2 Animovaná tvorba .....	15
1.2.3 Hudba .....	16
<b>2 ZVUKOVÉ POSTUPY V TVORBĚ DAVIDA LYNCHÉ</b> .....	<b>18</b>
2.1 PODKLADY PRO INSPIRACI.....	18
2.2 CHARAKTER LYNCHOVA ZVUKU .....	22
2.3 ZVUKOVÁ SPOLUPRÁCE S LYNCEM OČIMA JOHNA NEFFA.....	24
<b>II ANALYTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>26</b>
<b>3 ROZBOR TŘÍ FILMŮ PODLE TEMATICKÝCH POJÍTEK</b> .....	<b>27</b>
3.1 ZDŮVODNĚNÍ VÝBĚRU FILMŮ A SEZNAM TEMATICKÝCH POJÍTEK .....	27
3.2 MAZACÍ HLAVA, 1977 .....	30
3.3 PŘÍBĚH ALVINA STRAIGHTA, 1999 .....	34
3.4 INLAND EMPIRE, 2006 .....	38
3.5 ZÁVĚRY ROZBORU.....	41
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>44</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>46</b>
<b>ZDROJE</b> .....	<b>49</b>
<b>SEZNAM OBRAZKŮ</b> .....	<b>50</b>

*„David je zaškatulkován jako mistr podivnosti, ale on je mnohem víc.“<sup>1</sup>*

*Mary Sweeneyová*

---

<sup>1</sup> FISCHER, Robert. *Lynch: temné stránky duše*. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva KRATOCHVÍLOVÁ a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 324



## ÚVOD

Tato bakalářská práce se věnuje umělci Davidu Lynchovi, konkrétně analýze jeho postupů práce se zvukovou složkou a způsoby jejího zpracování ve vlastních audiovizuálních dílech s ohledem na další druhy umění. Práce má dvě části – teoretickou a analytickou. Svět zná Lynche nejenom jako filmového režiséra, ale spíše jako mnohostranného tvůrce, schopného realizovat svoje nápady prostřednictvím četného množství druhů umění. To pro mě bylo inspirací pokusit se v první části najít určité souvislosti a propojení mezi zvukem a dalšími oblastmi, ve kterých se Lynch pohybuje, prozkoumat prameny „zrození“ jeho citu pro zvuk. Ve druhé části se pokusím nahlédnout do jeho osobité zvukové dimenze na příkladu tří zvolených filmů – *Mazací hlava*, 1977; *Příběh Alvina Straighta*, 1999 a *Inland Empire*, 2006 – které v práci budu rozebírat vždy podle stejných tematických pojmů. Z toho vyplývá jako vhodná metoda srovnávací analýza. Práci doplňuje mnou uskutečněný rozhovor, zaměřený na zkoumání průběhu spolupráce Davida Lynche s Johnem Neffem, který se podílel na pozdější Lynchově tvorbě jako člen zvukové složky štábů na place i v postprodukci, včetně nahrávání hudby pro film *Mulholland Drive*, 2001, jež probíhalo v Praze.

Hlavními vodítky pro tuto práci budou nejenom výše zmíněný rozhovor s jeho kolegou, ale i rozhovory se samotným Davidem Lynchem z různých period jeho života a také odborná literatura, včetně autobiografické.

Největším úkolem práce je pootevřít skříňku Lynchových nesčetných tajemství a zároveň se pokusit vykročit za hranici pouhé analýzy a najít pro sebe sama do budoucna příležitost k profesnímu rozvoji, založenému na inspiraci materiály, zpracovanými pro tuto práci, a jejími závěry.

# **I. TEORETICKÁ ČÁST**

# 1 ČLOVĚK V ŠIROKÝCH KALHOTÁCH



*Obrázek 1 – David Lynch<sup>2</sup>*

*„Nikdy byste neměli žít jenom z očekávání publika. Já jsem své vlastní publikum.“<sup>3</sup>*

*David Keith Lynch*

První kapitola práce je věnována pohledu na Davida Lynche jako na mnohostranného tvůrce. Nahlížím zde na postupný vývoj jeho vztahu k umění a celkově na jeho snahu o seberealizaci jako takovou, aby bylo možné postupně sledovat, jak se u Lynche vzájemně ovlivňují různé druhy umění.

---

<sup>2</sup> ANSETT, Richard. David Lynch, Dorchester Hotel, London. In: *Facebook* [online]. c2020, 1999 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z:

<https://www.facebook.com/universodavidlynch/photos/a.274672309212970/2654005761279601/?type=1&theater>

<sup>3</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 328

## 1.1 Pátrání v rozsáhlém světě umění

David Keith Lynch se narodil 20. ledna roku 1946 do středostavovské rodiny v malém americkém městě Missoula ve státu Montana. Na dráhu umělce se vydal nejprve jako malíř, když malbu studoval na vysoké škole.<sup>4</sup> Na to navazovaly experimenty s animovanou tvorbou (*Six Men Getting Sick (Six Times)*, 1966), brzy potom také experimenty s kombinací animované a filmové tvorby (*Abeceda*, 1968) a následně i bližší seznámení s filmovou tvorbou samotnou (krátkometrážní snímek *Babička*, 1970; první celovečerní film *Mazací hlava*, 1977), která se pro něho stala zásadní a přinesla mu světovou slávu. Tímto ale Lynchova cesta nekončí. Vedle filmařství, především filmové režie, při realizaci svých projektů vždy zasahoval a stále zasahuje i do ostatních složek, opakovaně dokonce i jako herec. Postupně se mu otevíral svět hudby. Začal hrát na kytaru svým specifickým způsobem – naruby a pozpátku –<sup>5</sup> a skládat písně, psal texty k hudbě pro své filmy, vydal tři studiová alba a šest kolaborací, například s Chrystou Bell či Angelem Badalamentim.<sup>6</sup> Sám totiž říkal, že není hudebníkem, ale že hudbu naprosto miluje.<sup>7</sup> Zároveň točil videoklipy známým kapelám, například Rammstein, Massive Attack, Nine Inch Nails a Chris Isaak nebo elektronickému hudebníkovi Mobymu (videoklipům se věnuje v kapitole 1.3). Dostal se i k reklamní tvorbě, když pracoval například pro značky Calvin Klein, Adidas, Armani nebo Nissan.<sup>8</sup> Přibližně ve čtyřiceti letech ho zaujala fotografie a od té doby se k ní občas vracel. Také se rád věnoval litografii (určitou dobu tvořil ve studiu, kde dříve maloval Picasso),<sup>9</sup> později zcela sám vytvořil stůl pro film *Lost Highway*, 1997. To nakonec vedlo k prezentaci první kolekce Lynchova nábytku na nejvýznamnější světové výstavě v Itálii. „... filmy, malby, nábytek atd. jsou všechny založené na idejích. Dostanete ideu. A pak jste jí posedlí,“ – uvedl tvůrce v jednom z rozhovorů.<sup>10</sup> Svoje designérské schopnosti později projevil při tvorbě vlastního webu, kde nejdříve zveřejňoval krátká videa, potom svůj absurdní animovaný seriál (*Dumbland*, 2002) nebo například záznamy s autorskými předpověďmi počasí v Los Angeles, což dělal periodicky až do června roku 2010. V květnu 2020 však potěšil fanoušky návratem k tomuto koníčku, teď už prostřednictvím sociální sítě YouTube. V roce 2011 ve spolupráci s profesionálními

---

<sup>4</sup> *Discover cinematographer, photographer, painter David Lynch* [online]. The Netherlands: RKD – Netherlands Institute for Art History, 2003 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://rkd.nl/en/explore/artists/289804>

<sup>5</sup> David Lynch in Morning Becomes Eclectic on KCRW (10/11/2017). In: YouTube [online]. 2018 [cit. 2020-01-20]. Dostupné z: <https://youtu.be/NXXYcmqLEMs>

<sup>6</sup> David Lynch. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Lynch](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Lynch)

<sup>7</sup> David Lynch in Morning Becomes Eclectic on KCRW (10/11/2017). In: YouTube [online]. 2018 [cit. 2020-01-20]. Dostupné z: <https://youtu.be/NXXYcmqLEMs>

<sup>8</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 431-432

<sup>9</sup> *Works on Paper by David Lynch* [online]. AnOther Publishing, c2009-2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.anothermag.com/art-photography/1496/works-on-paper-by-david-lynch>

<sup>10</sup> The City of Absurdity [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: <http://cityofabsurdity.com/furniture.html>

designéry a architektonickou kanceláří otevřel klub „Silencio“ – inspirovaný mystickým klubem z filmu *Mulholland Drive*, 2001 – v Paříži, kde jsou vítány projevy umělců z různých oblastí.<sup>11</sup>

V neposlední řadě se David Lynch věnoval psaní autobiografických knih jako například *Velká ryba*, 2006 nebo *Room to dream*, 2018 s novinářkou Christen McKennovou.

Velmi těsně je s Lynchovou tvorbou spojená transcendentální meditace, kterou praktikuje pravidelně dvakrát každý den už po 46 let a objevuje díky ní nekonečné zdroje inspirace. Založil vlastní nadaci s názvem *David Lynch Foundation* a spolu s jejím týmem pomáhá mnoha lidem – hlavně těm, kdo zažili válku, mají posttraumatickou poruchu nebo například lékařům, kteří v roce 2020 pracovali ve dne i v noci s nemocnými COVID-19, ale i ostatním – otevřít se meditaci, zlepšit si psychické zdraví a podstatně tak změnit svůj život.<sup>12</sup>

V roce 2018 byl do Oxfordského slovníku oficiálně přidán termín „lynchovský“<sup>13</sup>, což doslova znamená „charakteristický, připomínající nebo imitující filmy nebo televizní díla Davida Lynche“ s poznámkou, že je Lynch známý propojením surrealistických prvků se všedním prostředím a použitím přesvědčivých vizuálních obrazů ke zdůraznění snové stránky tajemství nebo hrozby.<sup>14</sup> V některých zdrojích se uvádí stručnější poznámka, která zmiňuje surrealističnost jeho tvorby, charakterizované snovým obrazem a důkladným zvukovým designem.<sup>15</sup>

Myslím si, že vztah tohoto člověka k umění docela jasně vystihuje moment z rozhovoru pro rádio *Morning Becomes Eclectic*<sup>16</sup>, kdy se ho zeptali, jestli vůbec někdy přestává tvořit, jestli se zastavuje, na což se širokým jiskřivým úsměvem a jistotou v hlasu výmluvně odpověděl: „*Ne*“.

## 1.2 Vývoj Lynchova vztahu ke zvuku pod vlivem jiných druhů umění

Zvolila jsem si tři oblasti, které jsou pro můj pohled nejpodstatnější a jejichž role ve „zvukovém vývoji“ Davida Lynche by se neměla podceňovat. Zastavím se u každé zvlášť, zdůrazním důležité události a uvedu jejich výsledky.

---

<sup>11</sup> *Accueli - SILENCIO* [online]. Paris, France [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <http://www.silencio-club.com>

<sup>12</sup> *David Lynch Foundation* [online]. c2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.davidlynchfoundation.org>

<sup>13</sup> Anglicky *lynchian*

<sup>14</sup> Oxford English Dictionary adds “Lynchian”, “Tarantinoesque”, and “Kubrickian” [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: <https://consequenceofsound.net/2018/10/oxford-dictionary-lynchian-tarantinoesque-and-kubrickian/>

<sup>15</sup> The Oxford Dictionary has been updated: douchebaggery, Lynchian and asshat are now real words [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: <https://happymag.tv/oxford-dictionary-douchebaggery-and-asshat-are-now-real-words/>

<sup>16</sup> David Lynch in *Morning Becomes Eclectic* on KCRW (10/11/2017). In: YouTube [online]. 2018 [cit. 2020-01-20]. Dostupné z: <https://youtu.be/NXXYcmqLEMs>

### 1.2.1 Malba

Jak bylo zmíněno výše, prvním krokem Davida Lynche směrem ke světu umění byla malba. Už v dětství mu matka místo omalovánek schválně dávala jen čisté papíry, aby tím napomohla rozvíjet synovu kreativitu.<sup>17</sup> Sám to bral vyloženě jako koníček, i když ho to velmi bavilo, dokud se jednoho dne nedozvěděl, že otec jeho spolužáka pracuje jako skutečný malíř, ne natěrač, jak si dříve myslel. To jej okamžitě inspirovalo a rozhodl se, že se malbě začne věnovat vážně.<sup>18</sup> Samozřejmě, takový bod zvratu pak na sebe začal jako sněhová koule nabalovat další a další události a posouvat Lynche dále, přinášet spoustu nových známostí a příležitostí.

Položím-li si otázku, proč a jak lze se zvukem malba vůbec spojovat, v daném případě je odpověď poměrně jednoduchá. Právě díky výtvarnému umění se v Lynchovi začal rodit zájem o film, a to počínaje právě zvukem. Konkrétně závanem větru, který jednou náhle zaslechl při malování ženy v zahradě. Obraz se mu hned rozhybal a jeho autor nabyl přesvědčení, že takovým pohyblivým obrazem je právě film, nebo – jak sám jednou uvedl v novinách *The Philadelphia Inquirer* – „*je to zvuk a obraz*“.<sup>19</sup> Na svoje studentská léta později vzpomínal se slovy: „*Své první metry celuloиду jsem exponoval jen proto, že jsem chtěl vidět, jak se pohybuje malba. Vždycky když jsem si prohlížel obrazy na Akademii, spojoval s nimi v duchu zvuk a přál jsem si, abych ten zvuk mohl doopravdy slyšet. ... Namaloval jsem postavu s titulem Doghead (Psí hlava). Když jste si tu věc se psí hlavou pozorněji prohlíželi, snadno jste si mohli představovat, že slyšíte zvuk, člověk nějak chtěl něco slyšet, třeba svištění větru.*“<sup>20</sup>

Lynchův vztah a lásku k hudbě jako součást zvukové dimenze také značně ovlivnily jeho umělecké počátky v malířství – všechny osobité zvukové prvky vnímá jako barvy, které se patřičně míchají a vrství.<sup>21</sup>

Lynch se tedy už v tomto období začal zamýšlet nejenom nad tím, co před sebou vidí za příběh, ale i nad tím, co by z daného příběhu mohl zachytit jeho sluch, aby byla výsledná představa co nejcelistvější. Postupně se stále více chtěl moci ponořit do toho, co maluje - začal v obrazech

---

<sup>17</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 20

<sup>18</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 21

<sup>19</sup> Philadelphia-haunted David Lynch returns for an expansive salute [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: [https://www.inquirer.com/philly/entertainment/movies/20140907\\_Philadelphia-haunted\\_David\\_Lynch\\_returns\\_for\\_an\\_expansive\\_salute.html](https://www.inquirer.com/philly/entertainment/movies/20140907_Philadelphia-haunted_David_Lynch_returns_for_an_expansive_salute.html)

<sup>20</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 30

<sup>21</sup> *Filmmaker David Lynch and John Neff. Paitting Music with Boss* [online]. 2002 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <http://www.lychnet.com/articles/bug.html>

spatřovat pohyby a dokreslovat je v mysli vhodnými zvukovými prvky. Tehdy si proto uvědomil, jak důležitou má zvuk roli pro toto ponoření jako takové, a následně se odhodlal jít dále a vyzkoušet něco jiného – a tak udělal další krok směrem k animované tvorbě.

### 1.2.2 Animovaná tvorba

Vztah k animované tvorbě si David Lynch začal budovat během studia na vysoké škole Pennsylvania Academy of Fine Arts ve Filadelfii. Jeho prvním pokusem bylo dílo *Six Men Getting Sick*, 1966, které vytvořil s kamarádem-sochařem v rámci závěrečného cvičení: „*Už při své první filmové skulptuře, nekonečné smyčce podložené kvílením sirén, získal totiž režisérský nováček zkušenost, že u filmu musí být zvuková rovina promyšlena a zpracována minimálně stejně pečlivě jako pohyb uvnitř obrazu a jako kamera.*“<sup>22</sup> Po úspěšné prezentaci dostal zakázku, kterou hned začal realizovat. Výsledkem jeho dalšího experimentu byl krátký, zčásti animovaný film *Abeceda*, 1968, inspirovaný noční můrou neteře Lynchovy bývalé manželky. Začíná zde používat některé zvukové prvky vyjadřující strach a úzkost – například zvláště stylizované hlasy a zpěv nebo nerealistické dunění větru, které se prolínají se snem – a tak se objevují některé z těch nejpodstatnějších motivů, nejen zvukových, známých z jeho pozdější filmové tvorby.

Postupně pokračoval v tvorbě a nakonec natočil půlhodinový film *Babička*, 1970, který byl opět částečně animovaný, nicméně tentokrát Lynch značně pokročil vstříc hrané filmové tvorbě. Nejdůležitějším na tomto díle z hlediska Lynchova zvukového rozvoje je to, že se seznámil a začal spolupracovat s Alanem Spletem (více o Spletovi v kapitole 2.1), s nímž strávil 63 dnů, kdy museli vytvořit, nahrát a zpracovat pro tento film své vlastní zvukové efekty.<sup>23</sup> Tuto snahu nelze neocenit – v průběhu celého díla zní důkladně zpracované a propojené zvukové vrstvy, které se skládají například z hučivých nediagetických zvuků, komunikace postav prostřednictvím kničení, hučení, skřípání a také z dunivých rozvláčných atmosfér, střídajících se s příjemnými láskyplnými melodiemi. Pochopitelně to přispělo ke vzniku Lynchova základního přístupu ke zvukové složce, precizní práci a dobře stanoveným cílům, jichž pomáhají docílit jednotlivé, dobře promyšlené zvukové prvky. Také to je ukázkou jeho lásky k protikladům a kontrastům – například v podobě vztahu mezi harmonií a úzkostí či strachem.

Po nějaké době se pak k animaci vrací a naplno projevuje svoji lásku k absurditě prostřednictvím seriálu *DumbLand*, 2002. Tady se Lynch sám postaral o zvukovou produkci, včetně ozvučení všech

---

<sup>22</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str 38

<sup>23</sup> *Filmmaker David Lynch and John Neff. Painting Music with Boss* [online]. 2002 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <http://www.lynchnet.com/articles/bug.html>

hrdinů, a celkovou realizaci. S nahráváním a dalšími technickými nuancemi při tvoření podivných, občas odporných a frustrujících zvukových efektů mu pomáhal zvukový inženýr John Neff.<sup>24</sup> Byla to pozdější Lynchova experimentální animace, ke které se jako k uměleckému postupu po nějaké době vrátil. Zde je zvuk zpracován tak, aby přidával zvláště-„dětsky“ nakresleným záběrům ještě více chaotičnosti a dotvářel zmatek ze zobrazených událostí hyperbolizací zvukového designu, který vůbec nemusí odpovídat zobrazeným jevům jako například výkřiky ženy, připomínající elektrický výboj.

Z toho vyplývá značný přínos animované tvorby pro Lynche v rámci zkušeností realizace jeho nápadů a propojení zvuku a obrazu. U animovaných filmů/sekvencí se zvuk nenahrává synchronně, ale vytváří se později od bodu nula, jenž se vztahuje k realizaci nápadu autora, doposud existujícího jen v jeho hlavě. To tedy dalo Lynchovi prostor pro rozvoj, plnohodnotné využití své kreativity a také hlubší pochopení toho, jak se má vyjadřovat prostřednictvím zvuku.

### 1.2.3 Hudba

Hudba je bezesporu součástí umění zvukové skladby. Zařadila jsem ji ale do skupiny jiných druhů umění, jelikož byla jednou z iniciačních zkušeností na cestě Davida Lynche. S hudbou měl zvláštní vztah, který se rozvíjel vždy v těsné blízkosti zvuku. Jsou ale určité události, jež bych raději brala s odstupem a zkusila najít bod, kdy hudba začala ovlivňovat a možná v nějakém smyslu měnit Lynchovo vnímání zvukové skladby obecně.

*„Hudba je jednou z nejdéle trvajících vášní režiséra. Mnoho let spolupracoval se svým ‚soundtrackovým‘ kolegou Angelem Badalamentim, který mu otevřel svět hudby, hlavně při skládání alba *Floating Into The Night* pro zpěvačku Julee Cruiseovou.“<sup>25</sup>*

Angelo Badalamenti byl pro Lynche osudovým člověkem – kdo ví, jak by dopadla jeho pozdější, nejen filmová tvorba, kdyby nepotkal tohoto skladatele a dirigenta a neobjevil jeho okouzující talent. Prvním jejich společným hudebním projektem, kde Lynch figuroval částečně jako skladatel a především jako autor textů písní, byla inscenovaná hudební performance *Industriální symfonie č. 1*, 1990, pojmenovaná po Lynchově vysokoškolském projektu – sérii kreseb, jež byly velké, ponuré,

---

<sup>24</sup> *Filmmaker David Lynch and John Neff. Paitting Music with Boss* [online]. 2002 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <http://www.lynch.net.com/articles/bug.html>

<sup>25</sup> The latest offbeat experiment from filmmaker David Lynch: pop singles [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2010/nov/28/david-lynch-turns-pop-singer-songwriter>



plné černé barvy a hranatých tvarů.<sup>26</sup> Tím pádem hudbou vyjádřil ozvěny své minulosti, oživil touhy a prožitky.

*“To je romantická podstata Davida. To, že něco slyší, když má před očima obraz. Později při práci na svých filmech začne spolupracovat s Anjelem [Badalamentim] a skládat hudbu dříve, než má vůbec něco natočené. Všechny ty jejich zvuky a hudba nakonec vykouzlí samotné obrazy“, - uvedl zvukový inženýr Dean Hurley.*<sup>27</sup>

Možná není náhodou, že ve stejném roce, kdy Lynch realizoval *Industriální Symfonii č. 1*, 1990, přistoupil také k realizaci videoklipů. Obrazové doprovody ke skladbám v širokém rozsahu žánrů jsou další větví jeho tvůrčí dráhy. První zkušenost měl s hudebníkem Chrisem Isaakem – pro videoklip písně *Wicked Game* použil záběry ze svého filmu *Zběsilost v srdci*, 1990, čímž napomohl zvýšit popularitu interpreta i samotné písně po celém světě. Ke každému dalšímu dílu volil jiný přístup – například později při spolupráci s kapelou Nine Inch Nails vytvořil videoklip pro píseň *Came Back Haunted*, 2013, kde se na začátku vyskytuje varování, že se na klip nesmí dívat lidé s epilepsií – obsahuje velmi rychle, intenzivně blikající záběry, které v kombinaci s hudbou naprosto frustrují a unášejí diváka-posluchače z reality.

Troufám si předpokládat, že se David Lynch díky takovýmto zkušenostem naučil vnímat zvuk z jiné perspektivy. Zkusil se podívat na zvukovou složku, v daném případě hudbu, jako na podklad, který se „dokresluje“ obrazem pro dosažení celistvosti – ne naopak, jak to bývá při výrobě audiovizuálních děl a hlavně u obrazů, které Lynch „slyší“.

---

<sup>26</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 26

<sup>27</sup> *Sound Comes First: Inside David Lynch's Bunker, Where He Started Creating the 'Twin Peaks' Sound Design Over 7 Years Ago* [online]. Penske Business Media, LLC. Powered by WordPress.com VIP, c2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2018/05/twin-peaks-the-return-sound-design-david-lynch-hidden-studio-process-dean-hurley-1201965234/>

## 2 ZVUKOVÉ POSTUPY V TVORBĚ DAVIDA LYNCHÉ

*„Nejkrásnější umění je to, které se nejvíce osvobodí od nároků konvence, které má své vlastní zákony, které je co do techniky výtvořem obzvláštní touhy.“<sup>28</sup>*

*Robert Henri*

### 2.1 Podklady pro inspiraci

*„Každý člověk je malá továrna.“<sup>29</sup>*

*David Lynch*

Prvním zdrojem inspirace pro Lynchovu tvorbu je jeho domov, místo, kde se narodil. Bylo to malé město, kde bydlel nedaleko lesa, což podnítilo jeho zájem o přírodní jevy a o všechna tajemství, která les skrývá. Později to ve značné míře zařazuje do motivů seriálu *Twin Peaks*, 1990-1993, 2017. Dalším místem, které Lynche výrazně ovlivnilo, je Filadelfie, kde strávil několik let života hlavně kvůli studiu na vysoké škole a natočil „ódu“ na toto město, svůj první celovečerní film *Mazací hlava*, 1977. Samotná Filadelfie v Lynchovi vyvolávala nejrůznější pocity a emoce – od děsu až k okouzlení šedým industriálním světem: *„Tohle město jsem současně nenáviděl i miloval.“<sup>30</sup>* Měl tam navíc negativnější životní zkušenosti – zažil během chudoby narození svého prvního dítěte se zdravotními problémy, musel hledat práci jako například roznašeč novin<sup>31</sup>, aby svou rodinu alespoň částečně uživil – což přispělo k dalším, mystičtějším, temnějším a v něčem osobnějším motivům v jeho tvorbě.

*„Nejvíce ze všeho můj život ovlivnila Filadelfie. Miloval jsem to, že měla svoji náladu, takovou temnou a napínavou. Cítil jsem industriálnost. Cítil jsem kouř, oheň a strach. Cítil jsem šílenství. Tyto věci, které jsem cítil, mě ovlivnily.“<sup>32</sup>*

Co se týká lidí, klíčovými se pro jeho tvorbu stali zvukový designer, inženýr a hudebník Alan Splet, hudebník a dirigent Angelo Badalamenti, které jsem už zmiňovala v 1. kapitole a budu o nich mluvit

---

<sup>28</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 21

<sup>29</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 10

<sup>30</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 271

<sup>31</sup> LYNCH, David a Kristine MCKENNA. *Room to dream*. New York: Random House, [2018]. ISBN 978-0-399-58919-5, str. 122

<sup>32</sup> HUNT, Kristin. 12 Hair-Raising Facts About Eraserhead. *Mental Floss* [online]. New York, [2001], 17/03/2017 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.mentalfloss.com/article/93391/12-hair-raising-facts-about-eraserhead#:~:text=“The%20biggest%20influence%20on%20my,mood%20was%20dark%20and%20foreboding.&text=These%20things%20that%20I%20felt,the%20Eraserhead%27s%20feel%20and%20sound>

také ve 3. kapitole, a také zvukový designer, inženýr, hudebník a producent Dean Hurley. Z hlediska vývoje Lynchova vztahu ke zvukovému světu a realizace jeho citu pro zvukovou skladbu jsou to ty nejpodstatnější osoby.

**Alan Splet** byl „zvukový génius - freelancer“<sup>33</sup>, první člověk, se kterým Lynch dlouhodobě spolupracoval na zvukové složce svých filmů – *Babička*, 1970, *Mazací hlava*, 1977, *Sloní muž*, 1980, *Duna*, 1984, *Modrý samet*, 1986. Na začátku spolupráce (film *Babička*, 1970) si Lynch myslel, že to nevyjde, Splet mu připadal divný. Situaci změnila Spletova nabídka nahrát všechny ruchy pro film od nuly.<sup>34</sup> To pro Lynche znamenalo velkou zkušenost, co se týká „sound designerského“ způsobu myšlení, hledání cest ke ztvárnění svých auditivních představ. Při spolupráci na dalších projektech kreslil Spletovi malé obrázky-vodítka a hodně s ním komunikoval. Časem si takto vytvořil postup „akce-reakce“ – konkrétní zvuk se stával výchozím bodem, a čím více spolu komunikovali a zkoušeli, tím více se přibližovali ke „správnému“ znění zvukových stop. Velkou roli také hrály omezené technické možnosti – žádné ruchové banky totiž v té době neměli a zvykli si, že všechno nahrávají samostatně s tím, co bylo k dispozici: „*To je jedno, jaké je technické vybavení, důležité jsou samotné zvuky a kvalitní mixáž*“<sup>35</sup> – říká David Lynch, když na ty časy vzpomíná.

**Angelo Badalamenti** je výjimečným hudebním skladatelem. Počínaje *Modrým sametem*, 1986, doprovází s výjimkou *Inland Empire*, 2006 jeho skladby všechny Lynchovy celovečerní filmy. Jejich spolupráce se ale neomezuje jen na filmovou hudbu – realizovali spolu inscenovanou hudební performanci *Industriální symfonie č. 1*, 1990 (viz kapitola 1.2.3), vydali experimentální freejazzové album s elementy mluveného slova *Thought Gang*, jež bylo původně nahráno na začátku 90. let, ale dopracované skladby svět uslyšel až v roce 2018. Celkově se na projektu podílelo více lidí včetně Deana Hurleyho a Johna Neffa, každopádně „Thought Gang“ jako takový se skládal jen ze dvou tvůrců – Lynch měl na svědomí texty, produkci a částečně mixáž, hrál na perkusy, kytaru, syntezátor a zpíval, zatímco Badalamenti také produkoval, zpíval, hrál na syntezátor a piano. Tvůrci si opravdu dobře rozumí, pokud jde o vyjádření pocitů, emocí nebo myšlenek skrz hudební složku. Známým příkladem tomu je proces vzniku skladby-leitmotivu Laury Palmerové ze seriálu *Twin Peaks*. Angelo Badalamenti vyprávěl: „*David seděl vpravo vedle mě a na piano jsme položili malou kazetu. Jakmile se nahrávání spustilo, zeptal jsem se, co se mu honí hlavou. Na což řekl: ‚Fajn, Angelo. Jsme*

---

<sup>33</sup> LYNCH, David a Kristine MCKENNA. *Room to dream*. New York: Random House, [2018]. ISBN 978-0-399-58919-5, str. 84

<sup>34</sup> David Lynch on Alan Splet. In: YouTube [online]. 2014 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nSkyGRyUIEM&t=14s>

<sup>35</sup> David Lynch on Alan Splet. In: YouTube [online]. 2014 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nSkyGRyUIEM&t=14s>

v temném lese. Skrz jehličnaté stromy bloudí jemný vítr. Je vidět měsíc a v pozadí jsou jakési zvuky zvířat, je slyšet houkání sovy. Jsme v temném lese – zaved' mě do této krásné tmy s jemným větrem. ‘

- Já jsem začal hrát. David reagoval slovy: ‚Angelo, je to parádní, má to správnou náladu, ale mohl bys to zahrát pomaleji? Ano, je to krásné. A teď uděláme změnu, protože se tam, v temném lese, nachází samotná dívka jménem Laura Palmer, dej mi něco, co se s ní spojí. Ano! Vidím ji před kamerou, přibližuje se! Pokračuj, rozvíjej to. Ona se přibližuje! A teď mi dej klimax! Ano, je to přesně ono! Je to nádherné, Angelo, naprosto srdcervoucí. A teď je pád. Padáme. Padáme. Padáme. A teď zpátky do temného lesa. Ano. Potichu a mysteriózně. ‘ Potom se David zvedl, objal mě a řekl, že toto je *Twin Peaks*. Zakázal změnit jedinou notu. Tak to vzniklo. ‘<sup>36</sup>

David Lynch si neklade meze a pokud jde o technologický rozvoj, je člověkem, který vždy půjde cestou výzkumů a pokusů. Týkalo se to i internetu – ihned využil možnosti vytvořit si vlastní web, který mu posloužil jako nástroj pro poměrně jednoduchou realizaci menších projektů.<sup>37</sup> Později Lynch začal rozpracovávat celovečerní film *Inland Empire*, 2006 se slovy: ‚*Chci tu nejprimitivnější kameru, chci udělat to, co dokáže každé dítě, které sedí ve Phoenixu s dědečkem a babičkou a má přístup k videokameře.*‘<sup>38</sup> Při realizaci tohoto projektu surovost obrazu doplnil naopak sofistikovaným, subtilním zvukem, zpracovaným nejrůznějšími technologickými postupy. Jinak se s velkým nadšením pustil do toho, na co nebyl vůbec zvyklý, ale viděl v tom obrovský počet příležitostí pro tvůrčí realizaci. Podobná situace nastala u zvukové techniky – zvukový inženýr **Dean Hurley** byl Lynchovým průvodcem světem elektronické hudby a celkově možností současných zvukových technologií. Podílel se na vzniku všech Lynchových studiových alb - ‚*Je možné, že bych sám v životě nesložil takovou hudbu, možná by ani Dean nic takového sám nesložil. Jde o ‚propojení‘, které spolu vytváříme. Je to kouzelná věc, taková ‚propojení‘*‘.<sup>39</sup> Jinak ovlivnil celou jeho pozdější hudební a audiovizuální tvorbu – od roku 2005 řídil Lynchovo vlastní studio ‚Asymmetrical studio‘<sup>40</sup>, kde tvůrci spolupracovali na nejrůznějších projektech, včetně filmu *Inland Empire*, 2006, třetí série seriálu *Twin Peaks*, 2017 a dopracování nebo předělávání starších projektů, jakým je například výše zmíněný *Thought Gang*, 2018.

---

<sup>36</sup> Angelo Badalamenti explains how he wrote Laura Palmer's Theme. In: *YouTube* [online]. [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=e-eqgr\\_gn4k](https://www.youtube.com/watch?v=e-eqgr_gn4k)

<sup>37</sup> LYNCH, David a Kristine MCKENNA. *Room to dream*. New York: Random House, [2018]. ISBN 978-0-399-58919-5, str. 414

<sup>38</sup> LYNCH, David a Kristine MCKENNA. *Room to dream*. New York: Random House, [2018]. ISBN 978-0-399-58919-5, str.429

<sup>39</sup> David Lynch on Twitter, Partying & Being Free. In: *YouTube* [online]. [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=UwPprWxt9oo>

<sup>40</sup> *Anthology Resource Vol. II: Philosophy of Beyond* [online]. bandcamp, c2019 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://deanhurley.bandcamp.com>

Tím nejpodstatnějším při realizaci jakéhokoliv projektu je pro Davida Lynche idea. Rád o tom mluví v rozhovorech, psal o významu ideje pro kreativní proces například ve svých autobiografických knihách *Velká ryba*, 2006 a *Room to dream*, 2018. Vznik tohoto postoje způsobilo zaujetí transcendentální meditací, pravidelné ponoření do hloubky svého podvědomí a učení správně využívat zdroje informací, které toto ponoření poskytuje.

*„Máte scénář. Scénář je souhrnem uspořádaných idejí. Při začátku spolupráce s dalšími lidmi musíte najít vhodný způsob komunikace s nimi, abyste spolu zamířili na stejnou cestu, která ty ideje diktuje. Takže mluvíte, mluvíte, mluvíte. V případě mojí spolupráce s Angelem [Badalamentim] nebo s Alanem [Spletem] – když jsme začínali tvořit zvuky, mohl jsem říct: „Ne, ne, to není ta správná věc, idea vyžaduje jít někam jinam“. Oni pak odpovídali: „Aha, tak dobře“ - a měnili zvuky nebo hudbu. Potom jsem třeba říkal: „Ne, zase to není úplně ono, je to příliš rychlé“ – a tak práce pokračovala, dokud se jednoho dne konečně nevydali na tu správnou cestu, dokud se k těm ideám nedostali.“<sup>41</sup>*

Zdroji inspirace jsou pro Davida Lynche také **snímky** *Čaroděj ze země Oz* (The Wizard of Oz, 1939, rež. Victor Fleming), *Sunset Boulevard* (1950, rež. Billy Wilder), *Okno do dvora* (Rear Window, 1954, rež. Alfred Hitchcock), *Můj strýček* (Mon Oncle, 1956, rež. Jacques Tati), *Lolita* (1962, rež. Stanley Kubrick), *Osm a půl* (8½, 1962, rež. Federico Fellini), *Persona* (1966, rež. Ingmar Bergman).

Velký význam pro tvůrce má i motiv **elektřiny** (pracuje s ním zvukově například skrz praskání žárovky nebo vrzání antén), což často zařazuje do svých filmů, zejména jej rozvíjí v seriálu *Twin Peaks*. Tam se stává součástí hlubokých tajemství příběhu, jako by to byla živá bytost, další, skoro neviditelná, postava. Bloudí prázdnými ulicemi, každým koutem bytů, myslí obyvatelů městečka - přitom není hmotná a existuje hned v několika dimenzích. Pro některé diváky je odpovědí na mnoho otázek, pro další může být jen matoucí nebo neznamenat nic. Tak odlišné divácké vnímání a nejednoznačnost jsou pro celou tvorbu Davida Lynche charakteristické.

---

<sup>41</sup> DAVID LYNCH Q&A – Part 2 of 3. In: *YouTube* [online]. 2018 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IQ-NLkvGIHk&feature=youtu.be>

## 2.2 Charakter Lynchova zvuku

„Zvuk je palivo, které krmí výsledek.“<sup>42</sup>

D. Lynch

„Po několika dekádách práce na filmech posunul Lynch zvukovou složku do experimentálních extrémů a vytvořil filmový jazyk, který má kořeny ve zvukovém designu.“<sup>43</sup>

David Lynch má jako tvůrce některé charakteristické postupy, včetně zvukových. Kvůli tomu, že ve své filmové tvorbě vystupuje jako hlavní zvukový designer a mistr zvuku<sup>44</sup>, výsledná díla mají v sobě mnoho společných motivů a zachovávají „lynchovskost“, která se projevuje v každém prvku zvukové soustavy.

Při tvoření zvukové dramaturgie hrají velkou roli *atmosféry*. Důvodem je většinou jejich stylizace do takové míry, že se stírají hranice mezi bděním a sněním, vědomím a podvědomím, realitou a surrealitou; navrstvení zvuku napříč celým frekvenčním spektrem a také použití prvků elektronického zvukového umění, práce s ovlivněním diváka zvuky, které v běžném životě nepotká. V Lynchově tvorbě jsou atmosféry svého rodu znakem, díky němuž je zvuková složka jeho filmů rozeznatelná od děl jiných režisérů. David Lynch je člověkem intuice a citů: „Řídím se citem. Jde o to chtít věci vidět. Z toho vycházím a pak se řídím svým citem pro různé situace.“<sup>45</sup> Vztahuje se to také k jeho tvorbě, dlouhá léta se v něm citlivost vůči okolnímu světu rozvíjela i kvůli pravidelné meditaci. Tím pádem odvádí obdivuhodně precizní práci při vytváření a dodržení atmosféry ve správné „pocitové“ rovině pro dosažení efektu, kterému divák podléhá namísto racionálního vnímání děje. Ještě než se tvůrce vydal na svoji filmařskou dráhu, zamiloval se do zvuku větru. Tuto „dunivost“ rád v určité míře využívá napříč celou svojí tvorbou. Často pracuje s několika vrstvami ambientních atmosfér různého charakteru, které mohou být použity samostatně nebo jako nevýrazný podklad, čímž pořád dosahuje silného působení na diváka, který potom nemusí ani chápat, co to právě zažil a jak se to stalo. Takový výsledek jen potvrzuje, že zvuková složka opravdu funguje jako dokonalý systém a plní svoji funkci.

*Ruchy* jsou pro Lynche nekonečně rozsáhlým zdrojem prostředků pro realizaci idejí. Pomocí ruchů buduje schody, po nichž se divák v jeho filmech prochází hlouběji a hlouběji do nitra příběhu. Tato součást zvukové složky je vodítkem pro divákovu orientaci ve filmovém prostoru, který se řídí

---

<sup>42</sup> *Filmmaker David Lynch and John Neff. Paiping Music with Boss* [online]. 2002 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <http://www.lynchnet.com/articles/bug.html>

<sup>43</sup> *Influencers: David Lynch's Cinematic Disruption Starts with Sound* [online]. Penske Business Media, c2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2019/12/influencers-david-lynch-1202192313/>

<sup>44</sup> Rozhovor s Johnem Neffem, mnou uskutečněný

<sup>45</sup> FISCHER, Robert. *Lynch: temné stránky duše*. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva KRATOCHVÍLOVÁ a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 258

osobitými akustickými zkušenostmi. Lynch rád překračuje rámce standardů a zve diváky do nových prostorů a světů, kde běžné akustické zkušenosti nestačí. Často využívá ruchů jako součásti atmosféry nebo hudby, zacykluje je, přidává jim rytmičnost nebo arytmičnost, v některých sekvencích tak může měnit tempo, aniž by se ze stop stala chaotická hromada zvuků – naopak takovými nejrůznějšími způsoby dosahuje zvukové vyváženosti a všechno má svoje místo. Zpracovává každý jednotlivý detail pro dosažení „správného“ výsledku.

*Dialogy* Lynch používá jako další nástroj, díky němuž jeho filmy nabývají „správný“ tvar. Rád si s nimi „pohraje“ – například v minisériálu *Kráľci*, 2002 jsou prohozené repliky postav tak, že se napoprvé nedá pochopit, o čem vůbec mluví. Jinak jsou dialogy pro Lynche svého druhu volným veršem, který se ostatními zvukovými prvky dokresluje, přičemž s nimi někdy může splývat a nabývat stejnou podobu skrz stylizaci. Nepodceňuje význam barvy hlasů nebo defektů řeči herců u konkrétních postav, využívá toho při budování dramaturgie, přidává tak příběhům výraz a dosahuje silnějšího efektu. Příkladem je postava dřevorubce v seriálu *Twin Peaks*, 2017 se slavnou replikou „gotta light?“<sup>46</sup> Herec má mocný hlas s výraznými hlubokými tóny – hrdinný baryton – což v rámci děje hraje důležitou dramaturgickou roli, zvýrazňuje pocit nebezpečí a frustrace. Navíc je stylizován pomocí zkreslení zvuku, což jej dělá méně přirozeným, nepříjemným a takovým způsobem se vkrádá divákovi pod kůži.

*Hudbu* pro svoje filmy Lynch preferuje skládat spolu s časem prověřenými lidmi, kteří jsou schopni se s ním naladit na „stejnou frekvenci“ – nejlepším příkladem je Angelo Badalamenti. Rád pracuje buď jenom s melodií, kde „mluví“ tóny určitých nástrojů, jako v *Příběhu Alvina Straighta*, 1999, nebo s písněmi, kde text odkazuje k dějové lince a případně se stává kontrapunktem. Často používá skladby jiných umělců, bez ohledu na jejich popularitu či žánr, vybírá si jenom ty, jejichž skladba na sto procent vyhovuje té části děje, kterou je třeba dotvořit. Zvolila jsem právě slovo „dotvořit“, protože Lynch vnímá hudbu jako nedílnou a důležitou součást filmu, nikoliv jako prvek druhořadý, dekorativní. Nejvýraznějším příkladem je třetí série seriálu *Twin Peaks*, 2017, kde můžeme na konci skoro každého dílu vidět koncertní provedení jedné skladby v plném tajemství a nedořečených příběhů Bang-Bang baru. V těchto prostorech vystupují nejrůznější hudebníci s nejrůznějšími skladbami, jež vytváří symbiózu se samotnými díly seriálu, během kterého divák zažije opravdu široké spektrum emocí. Texty skladeb, pokud vůbec jsou, jemně odkazují k některým událostem ze seriálu, ne vždy je to zřejmé, ale vhodné ano. Například v písni Nine Inch Nails *She's gone away*, která byla zkomponována speciálně pro seriál, Trent Reznor zpívá: „Nemůžu si vzpomenout, proč jsi sem přišla, nemůžu si vzpomenout už skoro nic. Ona odešla pryč. Jsi pořád tady?“ Pravděpodobně

---

<sup>46</sup> Překlad z angličtiny – „Máš oheň?“

je zde odkaz k agentu Cooperovi, jenž ztratil paměť a snaží se vrátit se v čase a zachránit Lauru Palmerovou, která „odešla pryč“. Podle Lynchova požadavku píseň musela být v určitém smyslu hnusná, vyvolávat podrážděnost, což se Reznorovi opravdu povedlo.

Objevují se zde nejrůznější hudební žánry – například synthpop, No Wave, alternativní rock, industriální metal. Každé vystoupení zanechává jiný pocit, ale stejně vzbuzuje zvědavost a zve k pátrání v myšlenkách, hledání významů a souvislostí a stejně jako celý seriál diváka alespoň na chvíli uvádí do transu.

### 2.3 Zvuková spolupráce s Davidem Lynchem očima Johna Neffa



Obrázek 1 – John Neff a David Lynch <sup>47</sup>

John Neff je zvukový inženýr, hudební producent, skladatel, zvukový mixér a zvukový designer, který s Davidem Lynchem úzce spolupracoval zhruba devět let, počínaje projektem *Příběh Alvina Straighta*, 1999. V rámci této bakalářské práce jsem s ním uskutečnila rozhovor, jehož cílem bylo dozvědět se více o průběhu zvukové spolupráce s Davidem Lynchem, ujasnit si některé nuance jeho přístupu ke zvukové složce svých audiovizuálních děl, jeho specifikách a vlivu režiséra s velmi blízkým vztahem ke zvuku na jednoho z lidí jeho týmu.

---

<sup>47</sup>In: Last.fm: David Lynch and John Neff [online]. [cit. 2020-01-20]. Dostupné z: <https://www.last.fm/music/David+Lynch+and+John+Neff/+images/b3dbad00f14a49e7b78824237ae3e1f8>



John Neff v rozhovoru upřesnil, jaké pozice u konkrétních Lynchových projektů zastával: „*Byl jsem hlavním mixérem Příběhu Alvina Straighta a taky složil jednu píseň k filmu. Také jsem byl hlavním mixérem Mulholland Drive, kde jsou použity čtyři moje skladby. K těmto filmům jsem navíc nahrával soundtracky. Na polovině Inland Emire jsem se podílel jako mistr zvuku na place, zmixoval jsem tam jednu scénu a spolu s Davidem a Chrystou Bell jsem složil a nahrál skladbu ‘Polish Poem’. Spolu s Davidem jsme také vydali píseň ,Thank You, Judge!’ z alba BlueBOB.*“

Jelikož mě vždy zajímalo, do jaké míry David Lynch ovlivňuje lidi kolem sebe a co si z toho jednotlivci odnáší do nejen profesního života, poprosila jsem J. Neffa, aby se podělil o své zkušenosti. Dostala jsem odpověď: „*Mých devět let s Davidem Lynchem bylo zhruba kolem vrcholu mé kariéry. Nechal mě hodně experimentovat se zvukem. Zkoumali jsme spolu neprobádané. Umí být velmi náročný, ale práce to byla vždy zábavná. Spolupráce s Davidem člověka rozhodně mění. Já jsem osobně zažil to, s čím jsem se před tím tolik neseťkal – jaké to je mít svobodu v práci. Naučil jsem se s ním věřit svému vnitřnímu pocitu vůči zvuku.*“

Slova Johna Neffa sice úplně neodhalují, ale aspoň trochu nastiňují proces spolupráce. Za nejvýstižnější považuji jeho odpověď na žádost říct něco o Lynchovu vztahu ke zvuku v jeho filmech a celkově: „*David Lynch si vyhrazuje svůj um hlavního sound designera pro všechny své filmy a reklamy. Pracujeme tak, abychom se co nejvíce přiblížili jeho vizi. A když náhodou neví, kam přesně je třeba zamířit, následujeme ho do těch temných uliček zvukové dramaturgie a učíme se společně.*“

Nelze tedy tvrdit, že autorství patří Lynchovi samotnému – respektuje každého člena svého zvukového týmu a vítá nápady, každopádně zůstává vedoucím zvukovým designérem a řídí se v první řadě svými představami o finální podobě výsledného díla. Stává se pro svůj štáb inspirací a sdílí s ním svůj svět, který se dá zkoumat donekonečna. Dá se předpokládat, že kvůli tomu nejraději pracuje se stejnými lidmi a ne každého do tohoto světa pouští.

## **II. ANALYTICKÁ ČÁST**

### 3 ROZBOR TŘÍ FILMŮ PODLE TEMATICKÝCH POJÍTEK

Tato kapitola je pro danou bakalářskou práci nejpodstatnější, jelikož obsahuje konkrétní příklady způsobů zpracování zvukové složky s její analýzou, v první řadě sledování konstant a proměn v soustavě zvukových prvků tří Lynchových filmů. Zvolila jsem si pro jednotlivá díla stejná pojítka – tematické leitmotivy, typické pro Lynchův filmový svět – která navíc umožní udělat analýzu přehlednější a ve výsledku bude pro čtenáře jasné, v čem spočívá ohebnost zvuku ve filmové tvorbě Davida Lynche.

Pojmem *ohebnost* myslím schopnost tvůrce zpracovávat zvukovou složku svých filmů tak, aby vždy držela svůj základ, tvar a přitom se určitým způsobem měnila její struktura. A to jak v rámci jednotlivých filmů, tak i v rámci proměny práce se zvukem mezi nimi. Mám zájem především o vývoj těchto postupů a o to, jak se rozvíjel u každého díla.

John Neff v rozhovoru zmínil, že zvuk je plastická forma umění. V této kapitole bych právě chtěla prozkoumat a ukázat, co je plasticitou zvuku Davida Lynche, jaká má specifika, na co klade důraz, jak umožňuje pohyb, změnu zvukových prvků ve své tvorbě.

#### 3.1 Zdůvodnění výběru filmů a seznam tematických pojítek

Pro charakterizující sledování jakýchkoliv tendencí je nezbytné zvolit rámuující měřítko. Ze seznamu celovečerní hrané tvorby Davida Lynche jsem proto vybrala tři filmy – *Mazací Hlava*, 1977; *Příběh Alvina Straighta*, 1999; *Inland Empire*, 2006.

*Mazací Hlava* (originální anglický název - *Eraserhead*) je prvním celovečerním filmem tvůrce. Vznikal pomalu, ale jistě s neuvěřitelně malým rozpočtem 10 tisíc amerických dolarů, velmi omezeným počtem lidí ve štábu a hromadou překážek po dobu 5 let.<sup>48</sup> Byly to Lynchovy filmařské počátky, které v něm podnítily osobitý plnohodnotný styl uměleckého sebevyjádření, stimulovaly rozvoj jeho talentu propojovat mezi sebou několik filmových žánrů a dosahovat výjimečných výsledků. Co se týká zvukové složky – spolu s kolegou a přítelem Alanem Spletem prošel David Lynch důkladným tvůrčím procesem a vytvořil si pevnou půdu pro další rozvíjení svého citu pro zvukový design, zvukovou dramaturgii, pro každý drobný detail – tón, notu, ruch. Podílel se nejvíce na vytváření zvukových efektů. *Mazací Hlava* byla jeho prvním audiovizuálním dílem s pořádně

---

<sup>48</sup> Lynch, David and Rodley, Chris (2005). *Lynch on Lynch (revised edition)*. New York: Faber and Faber. ISBN 978-0-571-22018-2, str. 76

promyšleným scénářem, dějovými linkami, takže zvuková složka musela být zpracována jako součást celistvé soustavy, alespoň stejně dobře jako všechny ostatní.

*Příběh Alvina Straighta* (originální anglický název – *The Straight Story*) je osmým celovečerním filmem Davida Lynche, založeným na skutečné události. V titulcích je uveden jako mistr zvuku. U publika a kritiků tímto dílem vyvolal nejrůznější reakce, protože je překvapil druhou stránkou svého uměleckého „Já“, tou světlejší a křehčí, bez nočních mūr, abstrakce a vyvolávání úzkosti nebo odporu, film nabývá odlišné podoby a charakteru, což podrobněji rozeberu v analýze díla. Lynch v rozhovoru pro *Berliner Zeitung* uvedl : „*To je legrační, všichni si myslí, že jsem nemocný. Všichni si také mysleli, že Elvis je ten divoký rock'n'rollový kluk. A on pak přišel s písní jako Love Me Tender.*“<sup>49</sup> Dané dílo je už prací vyspělejšího tvůrce, který má za sebou několik velkých projektů a upevnil si zásady pro zpracování jednotlivých složek, jež spočívají v tom, že Lynch ve všech etapách realizace vede svůj tým ke sledování konkrétní ideje. Je také ukázkou Lynchovy spolupráce s hudebním skladatelem Angelem Badalamentim, dalším podstatným člověkem pro Lynchův zvukový svět. Zvolila jsem si právě tento film jako druhý ze tří, protože vytváří zřejmý kontrast proti dalším zvoleným dílům – což budu také konkretizovat v analýze – a je výraznou ukázkou ohebnosti, především zvukové složky, v Lynchově audiovizuální tvorbě, ukázkou odmítání mezí a bariér.

*Inland Empire* je doposud posledním celovečerním filmem, který David Lynch uskutečnil, a přitom prvním, který natočil na digitální kameru. Zajímavostí je to, že neměl žádný scénář – existovala jenom koncepce, nápad, který tvůrce v průběhu natáčení rozvíjel a každý den dával hercům několik jejich replik.<sup>50</sup> Podobně jako při filmu *Mazací hlava* se na zvukové složce podílel nejvíce skrz zvukové efekty a hudbu. Dá se říct, že je v určitém smyslu shrnutím jeho tvorby a přehledem určitých postupů – nejen režisérských, ale i zvukových. Toto dílo jsem vybrala i kvůli tomu, že mě lákala příležitost porovnat konkrétní zvukové motivy, vyskytující se v Lynchově prvním a v jeho posledním celovečerním filmu, kde občas šel v nějakém smyslu do extrému, zkusit sledovat jeho umělecký posun a osobní růst, možná i změnu ve vnímání určitých záležitostí, přístup k jejich zvukovému zpracování.

Dané filmy umožňují promyslet odlišnosti a konstanty objevující se napříč Lynchovou tvorbou, nahlédnout hlouběji do umělcovy schopnosti zpracovávat zvukovou složku naprosto odlišnými nebo v některých případech podobnými způsoby, přitom bořit společensky dané stereotypy, včetně stereotypů vůči vlastním uměleckým projevům, avšak stále si zachovávat svůj jedinečný „rukopis“,

---

<sup>49</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 328

<sup>50</sup> *David Lynch given lifetime award* [online]. BBC news, 2006 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/5321270.stm>

být věrný svému vnitřnímu hlasu a ideji, kterou v sobě pěstuje a potom pečlivě vkládá do každého díla. Hlavním důvodem pro volbu právě těchto tří filmů je to, že pokrývají celou Lynchovu celovečerní kariéru, patří k jejímu začátku, přibližnému středu a prozatímnímu závěru. Také ale i jejich různorodost, která umožňuje postihnout rozdílné přístupy tvůrce k vyjádření svých uměleckých záměrů.

Tematická pojítka, která jsem zvolila, jsou pro všechny filmy stejná a jsou souhrnem některých ze základních leitmotivů Lynchovy tvorby.

**Cesta** je motivem a zároveň kostrou Lynchových příběhů. Pracuje s fyzickým i mentálním pojetím cesty. Význam daného motivu nelze podcenit i z hlediska zvukové složky, protože pomáhá vytvořit celistvou zvukovou dramaturgii, sledovat vývoj postav a s nimi spojených leitmotivů, je podkladem pro ostatní motivy a způsoby jejich zpracování, stylizace. Jinými slovy – drží cepek dějové linky a vede diváka za sebou.

**Smrt** je nevyhnutelnou součástí lidské existence a všeho kolem nás. Pro Lynche je tento motiv jedním ze zásadních a do příběhů jej umí zařadit docela odlišnými způsoby. Často spojuje smrt s něčím vzácným a spirituálním, nevnímá ji jako konec, ale spíše jako nový začátek zahalený tajemstvím a nepoznanou nekonečnou hloubkou. Někdy používá daný motiv k zobrazení špinavosti bytí, neschopnosti ovládat životní události, jde i do extrémů, zvrácenosti a zkreslené reality.

**Láska** je také velice významným motivem Lynchových děl, což spolu se smrtí vytváří „rovnováhu“ pomocí kontrastů. I když jeho tvorba je plná ponurých existenciálních i podvědomých stavů a zkušeností, vždy se najde místo pro světlý paprsek čistých koutů lidských duší a světa. Může se zdát, že ve filmech tohoto tvůrce převažuje téma tmy a nevědomosti, protože s tím pracuje opravdu často, ale když budeme „kopat“ hlouběji, všimneme si symbiózy protikladných motivů, kde není podceněna role žádného z nich a světlo je kolikrát odpovědí na otázky, vycházející z té tmy.

**Sen** v tvorbě Davida Lynche je – dovolím si říct – dominantním motivem, který nabývá mnoha tvarů, a také jedním z prvků, díky kterým jsou jeho díla rozeznatelná od děl jiných tvůrců. Pojetí snu se týká nejen toho, s čím se člověk setkává ve spánku. Vyskytuje se i jako určitá touha, cíl, motivace a také jako sen ve stavu bdění, který je hluboce zakotven v podvědomí – jedná se o svět potlačovaného vědomí, které se v Lynchových filmech často stává alternativní realitou (kterých může být i vícero) a jedním z hlavních důvodů, proč jsou těžce pochopitelné, vybízejí k přemýšlení a opakovanému zhlédnutí.

## 3.2 Mazací Hlava, 1977



Obrázek 3 – Ukázka z filmu *Mazací hlava*

„*Mazací hlava vychází z břicha, ne z hlavy.*“<sup>51</sup>

*David Lynch*

### 1) Příběh a koncepce zvukové složky

První celovečerní film Davida Lynche *Mazací hlava* vypráví příběh o mladém muži, nezaměstnaném tiskaři jménem Henry Spencer. Nešťastný a sklíčený člověk žije v industriálním městečku, které je zcela prosáknuté kouřem, hlukem továren a stíny šedých budov. Každý jeho den je stejný – tráví čas v uzamčeném bytě, kde má z oken výhled na cihlovou zeď. Jednoho dne jde Henry na návštěvu k rodině své přítelkyně, kde se dozví, že se mu narodilo dítě, které se podobá spíše pulci než člověku. Spencerův život se stává čím dál hrůznějším – žena ho nechává s nemocným dítětem o samotě. Jediným uspokojením Henryho duše, jeho čistým snem je „svět“ za radiátorem – nachází se tam prostor s jevištěm, na kterém se objevuje mile se usmívající žena s nepřírodně velkými tvářemi. Něžně zpívá píseň se slovy „*na nebi každému je hej*“, zatímco na ni padají pupeční šňůry. Najednou se děj přesouvá do jiné reality, kde se Henrymu odtrhává hlava a místo ní se objevuje hlava jeho dítěte. Odtrhnutá hlava spadne uprostřed ulice, někdo si ji vezme a použije pro výrobu konců tužek,

<sup>51</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Přeložil Iva ZÜNDORF, přeložil Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 59

určených ke gumování. Děj se vrací do „původní reality“, kde se Henry snaží dítě zabít, na což navazuje abstraktní hororová scéna. Mimo jiné se ukazují záběry černé planety a také se v průběhu děje objevuje muž v temné místnosti, který hýbe pákou. Příběh končí tím, že planeta vybuchne, páka zkratuje a skrz paprsky čistého bílého světla vstoupí „žena z radiátoru“, v jejímž objetí se Henry Spencer rozpouští.

Koncepce zvukové složky spočívá v dodržení industriální znepokojivé atmosféry celého snímku. Neustálé hučení továren, dunivost větru, zvláštní matoucí ruchy – nezastavitelná „špinavost“ ve zvuku, přičemž podle konkrétního prostředí se mění její frekvenční rozsah a barva, případně stylizace. Taková „špinavost“ neunavuje sluch a díky své proměně podporuje dynamický rozvoj zvuku. Jemná melodická píseň ženy z radiátoru působí ve srovnání se zbytkem převážně potemnělé industriální zvukové složky filmu absolutně jinak – přidává tím kouzlo a zajímavý kontrast.

## 2) Cesta

Daný film Davida Lynche je z velké části autobiografický. Cesta hlavního hrdiny je úsekem ze života Lynche, který v té době čelil samým osudovým výzvám, jako například chudobě nebo narození dcery s dysfunkcí nohou. Vyjádřil se k tomu se slovy, že je to jeho „příběh z Filadelfie“.<sup>52</sup> Toto město je pro něho přímou asociací s nekonečným pochmurným hučením továren, zkorumpovaností, tmou a strachem.

*„...[postava Henryho] žije pod vlivem událostí, které pro mne existovaly ve Filadelfii. Byl to pocit čisté hrůzy všude, kam jsem přišel. Nemohl jsem žít v jakékoliv části Filadelfie, a tak hrůza byla můj obecný pocit. Nenáviděl jsem ji. A také jsem ji miloval.“*<sup>53</sup>

Plnou strachu je proto i cesta hrdiny Henryho. Prochází spíše cestou vnitřní, která se ale prolíná s prostředím, mezi kterými se Henry pohybuje. Buď jsou to dlouhé opuštěné ulice anebo scény v interiérech, ve zvuku se dodržuje vůči obrazu vybalancovaná práce se šumivými protáhlými atmosférami v souladu s ruchy, promyšlenými do detailů – jako například protáhlé otravné skřípání postele, zpod které manželka hlavního hrdiny vytahuje kufr.

Typické Lynchovy postupy se projevují právě ve stylizaci ruchů a v některých motivech. Henryho cestu doprovází věci, ze kterých se skládá jeho svět – například zacyklená disharmonická jízda výtahu jako zacyklenost jeho života, stejně jako vrzání jehly gramofonu o prázdnou zaprášenou desku.

---

<sup>52</sup> Lynch, David and Rodley, Chris (2005). Lynch on Lynch (revised edition). New York: Faber and Faber. ISBN 978-0-571-22018-2.

<sup>53</sup> KEYES, J. Edward. A Fish in the Percolator. *WayBack machine* [online]. 14/03/2001 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20081222172919/http://www.philadelphiaweekly.com/articles/2740>

Objevuje se Lynchův oblíbený motiv elektřiny (viz kapitola 2.1). Díky ní samozřejmě funguje celý ten industriální svět, všechny stroje, na něž se ve filmu klade velký důraz. Skřípání žárovek je něčím, co doprovází Henryho vnitřní děs z jakýchkoliv změn – zazní ve výtahu jako předznamenání a vrátí se v kulminační scéně jako ztělesnění toho děsu. Symbolickou je těžce kovově znějící páka, kterou ovládá muž ze tmavé místnosti/černé planety a jakoby „přepíná“ Henryho reálný a vnitřní svět, přičemž zkratování a následný výbuch může znamenat velkou změnu, očištění, „ukončení“ hrdinovy cesty.

### 3) Smrt

Motiv smrti tady, stejně jako všechny ostatní, není zdaleka jednoznačný.

Může být pojat ve smyslu opouštění jednoho stylu života a přechodu k vývoji světa technologickým směrem. Svědčí pro to opět nekonečné hučení továren, spojené s dunivými ambientními atmosférami, jež jsou na sebe navrstvené a případně doplněné plechovým boucháním nebo ruchy dopravy a strojů.

Nicméně daný motiv smrti se na toto neomezuje, ale těsně se propojuje i s motivem cesty hlavního hrdiny. Na konci filmu se Henry rozhodne, že dítěti rozkrájí plenky, což mu „rozbalí“ vnitřky, a následně jej píchne nožem do srdce. Dítěti se nafoukne hlava, ale její výbuch je zobrazen skrz výbuch planety, což je symbolem Henryho vnitřního světa. Taková smrt jeho součástí se nakonec stává znovuzrozením, druhou šancí. Ve zvuku Lynch používá zesílení několika prvků, které se vyskytovaly v průběhu filmu, včetně šumu a elektrického výboje, navíc přidává znepokojivé hudební tóny. Je to způsob udržení napětí, který na svoji tvorbu aplikuje docela často – klíčové je „houpání“ celé zvukové stopy. Několik vteřin intenzita zvuku narůstá, potom klesne a zase narůstá, dokud nevyvrcholí a následně se „odsekne“, v daném případě prásknutím žárovky. Divákovi z takových houpaček může být nevolno, úzko.

Další interpretací smrti jako cesty je dosažení konce katarzního života hrdiny, kdy se může zbavit těžkého břemena a splynout s něčím světlejším a čistějším, což je svět za radiátorem, který je velkou součástí motivu lásky.

### 4) Láska

Podle Lynche je *Mazací hlava* nejvíce spirituálním filmem v jeho umělecké kariéře, nad čímž se většina lidí může jenom pousmát. Pravdou je, že se na hlubší úrovni interpretace významů konkrétních scén může výrazně lišit, což sám autor vítá.

Vyskytuje se tu výrazný motiv, který pro Henryho ztvárňuje zdroj štěstí, místo, které se prolíná se snovými sekvencemi, po němž hrdina touží. Je to intenzivně šumící radiátor v jeho pokoji, za kterým



se skrývá celá dimenze. Jde hlavně o ženu s deformovaným obličejem, která kráčí po jevišti a usmívá se.

Ve zvuku se zde pracuje se subjektivitou a zdůrazněním detailů - přechod do tohoto prostředí se uskutečňuje zesíleným šuměním radiátoru, jako by se divák ocitl přímo v něm. Samotná subjektivita se zobrazuje pomocí zesílení intenzity zvuku jak pro hrdinu v jeho vnímání, tak i pro diváka. Pak začíná pískání, které postupně narůstá, a čím déle se Henry na to místo „zamilovaně“ dívá, tím více ho ten zvuk pohlcuje. Je to dalším Lynchovým používaným nástrojem pro zdůraznění pocitů postav. Takže by se dalo říct, že láska nabývá podobu zvuku místa, ke kterému Henry cítí narůstající až pohlcující blízkost.

## 5) Sen

V *Mazací hlavě* je na jednu stranu těžké vypíchnout snové sekvence, protože celý film má podobu fantazie a abstrakce, ale po více zhlédnutích se struktura díla stává jasnější.

Snové sekvence se řídí vyloženě logikou snů, čehož Lynch ve své tvorbě velmi rád využívá. Například scéna za radiátorem se stává propojením Henryho snu s podvědomím – žena s deformovaným obličejem zpívá písničku, hezky se usmívá a po skončení představení se do popředí vytáhnou atmosféry hlučného města s protáhlými závany větru – ze tmy na jeviště vystoupí Henry a při dotyku k ženě se všechno kolem rozsvěcuje, jako kdyby dostal ránu elektrickým proudem, a intenzita zvuku zesiluje.

Na konci filmu, kdy se Henry „osvobozuje“ od svých strachů, se odehrává scéna, v níž ho žena z radiátoru objímá. Splnění snu se Lynch rozhodl vyjádřit zvukem intenzivního zacykleného šumu. Abstraktní rozprostřený zvuk může vyjadřovat rozptýlenost postavy, šum její duše, připomínající několik navrstvených tónů svištění větru. Kontrapunktem se tu stává moment, kdy s výjevem radostného setkání se ženou z radiátoru kontrastuje neurčitá povaha šumu, což vnáší jakousi nejistotu. Podobné zvukové postupy se taktéž vyskytují napříč jeho tvorbou.

### 3.3 Příběh Alvina Straighta, 1999



Obrázek 4 – Ukázka z filmu *Příběh Alvina Straighta*

*„Bylo velkým požehnáním, že *Příběh Alvina Straighta* režíroval David. Vnesl tolik grácie a lyriky do obrazu a zvuku a přitom udržel rovnováhu emocí a nesklouzl k sentimentalitě.“<sup>54</sup>*

*Mary Sweeneyová*

#### 1) Příběh a koncepce zvukové složky

Snímek *Příběh Alvina Straighta* je založen na události, kdy 73letý hlavní hrdina Alvin Straight ujede 510 kilometrů na staré zahradní sekačce jen se dvěma skládacími židlemi, dekou, termoskou a krabicí párků v přívěsu za svým bratrem, se kterým se kdysi pohádal, a proto už se neviděli a nemluvili spolu 10 let. Motivací vydat se na tuto cestu byla zpráva, že jeho bratr utrpěl mozkovou mrtvici a volba sekačky je dána tím, že Alvin kvůli vlastním zdravotním problémům nemůže řídit auto. Hlavní hrdina žije se svou dcerou s defektem řeči jménem Rose, která přišla o syna.

Kamera, střih, zvuk – ve všech těchto složkách se dodržuje pomalé tempo, hlavně v hudebních leitmotivech. Všechno se pohybuje stejnou rychlostí, jakou je schopen zvládnout sám hlavní hradina-protagonista. Hudba Angela Badalamentiho je tady jakoby další postavou, která někdy napomáhá divákovi dovnímat určité situace v příběhu, někdy je předznamenává nebo jenom doprovází Alvinovu

---

<sup>54</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Přeložil Iva ZÜNDORF, přeložil Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 324

cestu jako lehký závan větru. Koncepce zvuku je založena na reálných prvcích, přirozenosti, autentičnosti: zvuky přírody, vytváření reálných prostředí z obrazu pomocí ruchů a atmosfér.

## 2) Cesta

Jedná se o nejzákladnější motiv filmu. Alvin Straight prochází cestou fyzickou a zároveň vnitřní, duševní – překonáním hrdosti, křivdy, zkrátka své slabší stránky, a hledáním svého vnitřního klidu a pokory vůči člověku, který je jeho rodinou a s kým měl kdysi společnou cestu.

Zvukové leitmotivy cesty spočívají převážně v hudbě, která se dostává rovnou do divákova srdce. Angelo Badalamenti vytvořil několik skladeb, které mezi sebou jemně souznějí a postupným odkrýváním Alvinovy minulosti skládají puzzle příběhu.

Hned v úvodní scéně se jemná noční atmosféra, kde slyšíme „sbor“ cvrčků, pomalu mění na „plující“ housle s pianem, které vedou diváka spolu s obrazem dolů od hvězdné oblohy přes pole, lesy, město a nakonec se zastaví přímo u Straightovy zahrady. Tato melodie zůstává jen průvodcem cestou z vesmírného měřítka až k Alvinovu mikrokosmu a opouští diváka u začátku filmu.

Ne nadarmo u leitmotivu hlavního hrdiny zazní podobné nástroje – housle a kytara – a udržuje se podobný charakter hudby jako u leitmotivu krajiny tím, že hraje někdy s lehkým staccatem, které v jiných částech přechází do pomalejšího a plynulejšího legata. Protože je krajina vyjádřením proměnlivého, rozmanitého světa, života a Alvin prochází tímto životem a jeho v přímém i obrazném smyslu kopcovitou cestou. Avšak rozdílem je to, že Straightův leitmotiv má pomalejší tempo, přiblížené tempu jeho schopnosti se pohybovat, a dominantními jsou housle, které určitými tóny jakoby vyjadřují jeho vnitřní stavy.

Hudební leitmotivy také připomínají žánr country díky „vyjíždějícím“, „klouzajícím“ tónům houslí, které doplňují záběry na vesnické prostředí, což je ozvěnami Alvinova mládí, prožitého s rodinou na farmě, jež se stalo začátkem a základem jeho celoživotní cesty. Lynchovi se hodilo, že se někdo tak konzervativní vydá na dlouhou cestu a tímto se překoná.

## 3) Smrt

Smrt nebo vůbec jakékoliv negativní motivy ve smyslu existenciální lidské nejistoty jsou v daném filmu opatrně překryty jinými motivy, vztahujícími se spíše k těm světlejším. Každopádně určitý motiv zla, strachu nebo zoufalství přetrvává. David Lynch tomu zde přidává jinou podobu skrz prvky, které zůstávají hluboce uvnitř příběhu.

Po uplynutí dne, kdy si Alvin na cestu všechno připravil, se najednou objevuje záběr na starý dopravník, hluše hučící potmě. Potom to hučení zůstává v pozadí a vidíme Alvina s jeho dcerou na

zahradě jejich domu, jak to hučení mlčky poslouchají. Pak Rose začne mluvit o svých obavách, že tu cestu na sekačce do jiného státu Alvin nezvládne, a ten se pousměje a zamíří pohledem nahoru se slovy, že to musí zvládnout sám, musí navštívit bratra. Ve zvuku se objevuje kontrapunkt - na jedné straně je v těch slovech naděje, navíc i dcera konečně vyjádřila pochopení pro jeho touhu, ale noční hučení dopravníku v kombinaci s cvrčky vyvolává letný dojem nejistoty, strachu a prázdnoty.

Dále, kdy už hrdina ujel nějakou část cesty, projíždí městem, kde je plno aut a kamionů. Hluk, rachot a zamračeně deštivé počasí zanechávají v jeho obličejí zmatek a pochybnosti, jestli svoji cestu dokáže dokončit, nebo se vyskytují jako asociace s jeho vnitřní sebedestruktivní částí. Navazuje na to změna lokace, nikoliv pochmurnosti oblohy, najednou zní po sobě několik klaksonů auta a zobrazuje se polodetail na Alvinův vyděšený obličej, který se zmenšuje do detailu rytmicky stejně jako mimoobrazový zvuk náhlého brzdění, skřípění pneumatik po asfaltu a silného bouchnutí. Zjišťujeme, že to bylo sražení srnky ženou, která po hysterickém vyprávění Alvinovi o tom, že je už bezradná, že se jí to stává každý den a že přece srnky miluje, nasedne do auta a s hlučným skřípěním pneumatik odjede pryč. Alvin zůstává stát u mrtvé srnky uprostřed prázdné cesty a hned začíná hrát jeho leitmotiv – skučící housle, které se jakoby pokouší něco říct. Více ale řekne Alvinovo chování, když v dalším záběru smaží maso zvířete a kolem něho jsou srnčí sochy, od kterých se otáčí, jakoby si uvědomuje svoji vinu, ale nechce to přiznat, potlačuje v sobě, což je očividně jednou z jeho základních povahových vlastností. Během celé scény se v hudebním leitmotivu housle šikovně „hýbají“ zároveň s Alvinovými pohyby a zdůrazňují jeho vnitřní a existenciální úzkost.

#### **4) Láska**

Motiv lásky je jemně „rozptýlen“ po celém filmu. Samotný zobrazený příběh Alvina Straighta naprosto dýchá nadějí, čistotou a pokorou, nehledě na všechny chyby a životní překážky.

Láska se vyjadřuje skrz přírodu – její krásu, majestát, zobrazení přírody jako jednoho velkého domova a životního cyklu, jehož je každý člověk součástí. Tato láska je oboustranná, hlavní hrdina prožívá štěstí, určité splnutí s přírodou, a díky tomu, že ho příroda přijímá, tak k němu zároveň promlouvá.

Součástí lásky jako stavu otevření a intimity se světem je lidskost, jež se projevuje v místních obyvatelích, kteří Alvina v průběhu jeho cesty vítali, nabízeli mu pomoc, jídlo a nocleh. Lidskostí je také jednoduše souhlasit posedět si s dědečkem u ohně a ochota vyslechnout úryvky jeho vlastního životního příběhu. David Lynch tak hluboké okamžiky doplňuje dlouhými pauzami v dialozích nebo vůbec nahrazuje jakákoliv slova tichým praskáním hořícího dřeva a zvuky večerního lesa nebo vesnic. Zvuky přírody jsou tedy nástrojem pro ponoření hrdinů do sebe sama, zvažování svého

vnitřního já, jeho přijetí, a zároveň přijetí a uvědomění si významu rodiny a okolního světa, vyjádření lásky vůči němu.

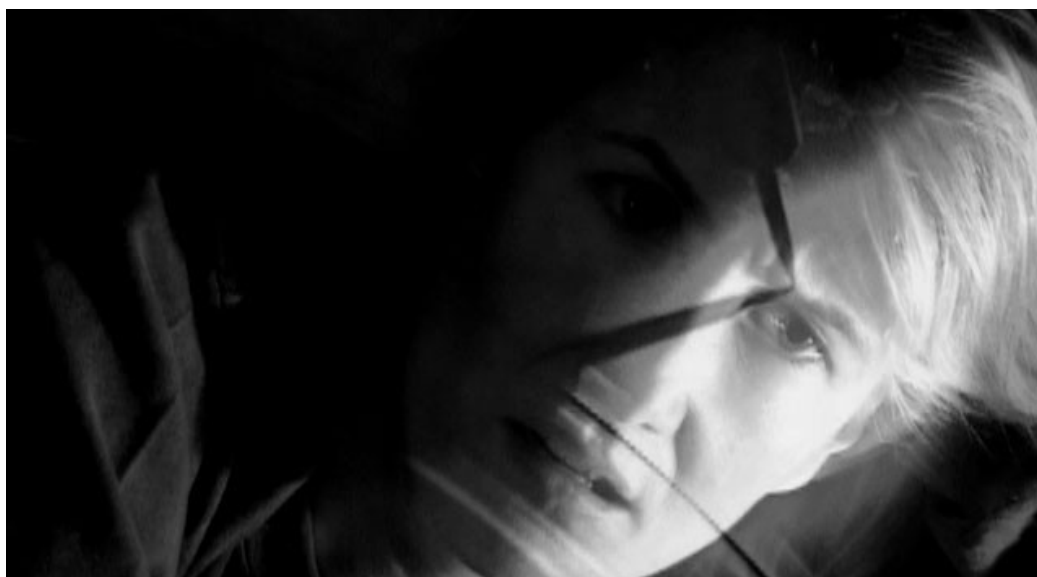
Letecké záběry na krajinu s hudebním podkresem – leitmotivem cesty, jež jsem zmiňovala a popisovala výše, dodávají filmu nový dech, udržují rovnováhu příběhu po rušivějších scénách, vyvolávajících zneklidnění a pochybnosti zvukovými prvky, zmiňovanými v motivu smrti. Je to svého druhu propojení pozemského s nadpozemským prostřednictvím hudby.

## 5) Sen

Motiv snu jako takový se v tomto díle výrazně prolíná se všemi motivy, uvedenými výše. Ve filmu se nevyskytují pro Lynchovu tvorbu běžné snové sekvence s logikou snů. Tady jde o jiný, reálný sen hlavního hrdiny – projít svou cestu, ve smyslu fyzickém i duševním. Svědčí o tom záběry, zobrazující silnici a pak pomalu „odlétající“ přímo k nebi, zatímco zní leitmotiv cesty/krajinu – housle lehké jako vítr a „plující“ kytara – což lze chápat jako pozdvižení snu a cesty přímo za ním, od silnice k nekonečné obloze.

Daný motiv se nejvíce prolíná s motivem lásky, jelikož Alvin má touhu spojit se se světem, otevřít se mu, vysvobodit tu lepší část sebe sama, což je vyjádřeno hlavně pomocí zvuků přírody. Splynutí motivů se nejvíce projevuje v závěru filmu, jenž může být pojat jako svým způsobem dosažený cíl, splnění snu. I když je otevřeným a neurčitým, stále je plný lásky a odpuštění. Opět je zvuk vůči obrazu maximálně opatrný a nevyskytuje se nic kýčovitě-vtíravého, jelikož divák viděl, jak těžkou cestu hrdina musel projít, a v tu chvíli se nevyskytuje žádná falešnost emocí. Pracuje se s tichem, s jemnými zvuky okolního prostředí – nevtíravým šuměním listí na stromech a lehkým větrem. Alvinův sen je křehký a vzácný. Sen je vnitřním uspokojením, které vyžaduje ve zvuku určitou čistotu v souladu s postupným očištěním duše hrdiny po tom všem, co musel překonat a odpustit sobě samému. Možná se mu nepodařilo úplně všechno, ale snažil se o to a šel za tím. Zní pomalé snové kytarové sólo, zatímco se oba bratři se slzami v očích dívají nahoru a kamera zase začne plout stejným směrem – nad ně, nad dům až k noční hvězdné obloze, což hezky „shrnuje“ příběh a zanechává v divákovi hromadu smíšených pocitů a otázek – nezbytnost pro každé dílo Davida Lynche.

### 3.4 Inland Empire, 2006



Obrázek 5 – Ukázka z filmu *Inland Empire*

*„Inland Empire se mi zdála magnetická, magmatická, seismická, oneirická, erotická, psychedelická, podivínská, hypnotická, sarkastická, patetická, diuretická, mytologická, labyrintická, velkolepá.*

*Ztratil jsem se v ní. A své ztrácení jsem si užíval.“<sup>55</sup>*

*Gianni Canova*

#### 1) Příběh a koncepce zvukové složky

První dějovou linkou filmu jsou sekvence s plačící ženou, která sedí před televizi a dívá se na podivný seriál o lidech-králících (jsou to pasáže z Lynchova reálně existujícího seriálu s názvem *Králíci*, 2002). Další část děje je založena na příběhu mladé herečky jménem Nikki Grace, která dostane největší roli svého života, ale později zjistí, že daný film je polskou předělávkou starého německého snímku *47* a je podle legendy prokletý. Nadále se realita Nikki střídá s realitou postavy Sue, kterou hraje, i s návratem k plačící ženě a králíkům ze začátku. V průběhu celého *Inland Empire* se vyskytuje velké množství stylistických a dramaturgických prvků a jejich změn, týká se to bezesporu i zvukové složky, která se rozvíjí a přetváří v souladu se zobrazenými událostmi. Některé sekvence jsou

---

<sup>55</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Přeložil Iva ZÜNDORF, přeložil Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 388

maximálně přiblížené realitě, v nich je zvuk surovější, potom jsou části, kde zvuk záměrně „chybí“ nebo je naopak až „přehnaně“ stylizovaný. Kontrasty se vytváří většinou pomocí střídání těchto postupů, náhlých ukončení scén, velmi krátkých nebo naopak protáhlých zvukových můstků.

Komplikovaná struktura filmu bývá důvodem buď pro přísnou kritiku, nebo pro velký obdiv z divácké strany. Je mnohvrstevný – takový narativní postup u daného díla dříve okomentoval Kamil Fila: „*Lynch opět použil nezvyklou časovou organizaci, v níž mizí rozdíl mezi minulostí, přítomností a budoucností, a model reinkarnace duší mezi jednotlivými těly.*“<sup>56</sup> Dalším výrazným prvkem je temporytmus, který tvoří montáž, pohyb kamery, pohyb uvnitř záběrů a jejich obsah a v neposlední řadě také zvuková dramaturgie. Je proměnlivý a občas silně zavádějící, stejně jako výše zmíněný narativní postup.

David Lynch se k tomuto svému dílu vyjádřil: „*Je to o ženě v neshodách, a je to tajemné, a to je vše, co bych k tomu řekl.*“ Poskytuje k němu také svého druhu „klíč“: „*Jsme jako pavouci. Utkáváme si svůj život a pak se po něm pohybujeme. Jsme jako snílci, kteří sní a pak v tomto snu žijí. A to platí pro celý svět.*“<sup>57</sup>

## 2) Cesta

*Inland Empire* je souhrnem velkého množství dramaturgických a stylistických prvků, které se objevovaly napříč Lynchovou tvorbou. Je to film, při jehož zhlédnutí divák jednoduše ztrácí orientaci v jeho časoprostorových dobrodružstvích.

Pro zachycení motivu cesty skrz zvuk je třeba spíše sledovat vývoj a proměny v celku zvukové dramaturgie, jelikož jde o měnící se reality hlavní postavy, spolu s nimiž se mění ona sama, dokud se v nich nerozpustí. U přechodů do jiných vrstev příběhu Lynch experimentuje s dunivými tóny v pozadí, jež může někdy náhle „odseknout“ anebo naopak protáhnout a zanechat stejnou náladu v další sekvenci. Podobně se pracuje s hudbou, která mění charakter od scény ke scéně, a občas není úplně jasné, kde jsou hranice mezi hudbou diegetickou a nediegetickou. Střídá se také surovost zvuku, která odpovídá surovosti, amatérskosti obrazu. Abstraktnost děje se v některých scénách podporuje stylizovanými dialogy, které skoro splývají s dalšími zvukovými prvky, jako například ve scéně s detailem na jehlu gramofonu, která „klouže“ po prázdné desce, a hlas ženy je stylizován do podoby lupání – jako kdyby David Lynch tvořil zvukovou složku pro animovaný film, kde často platí jiná

---

<sup>56</sup> FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9, str. 385

<sup>57</sup> Česko-Slovenská filmová databáze [online]. POMO Media Group, c2001-2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/220985-inland-empire/prehled/>

pravidla než pro hraný. Tímto ukazuje, že se existující pravidla v umění mohou různými způsoby porušovat.

### 3) Smrt

Dalo by se říct, že daný film je motivy smrti prosáknutý. Většina událostí je nějakým způsobem spojená s ohrožením, zánikem nebo vraždou.

Lynch se opět vrací k ambientním dunivým atmosférám, naznačujícím nebezpečí a nervozitu. Vytváří kontrasty, kde například při vypjatých situacích používá příjemnou jazzovou hudbu. Naopak v jiných napínavých scénách pracuje s tichem, do kterého zařazuje nějaký drobný prvek, zdůrazňující neklid, jako třeba dlouhé zvonění telefonu, a následně nechává narůstat ambientní podkres se zesílenými vysokými tóny.

Zajímavá je například scéna, kdy hlavní hrdina stojí na ulici mezi prostitutkami a všimá si někoho podezřelého za rohem, začíná všechny varovat a sám být nervózní, zatímco se ostatní jen pousmívají. Najednou žena změní výraz obličeje a začne pomalu luskat prsty, přitom všechny ruchy ulice mizí, a k luskání se navíc přidává zvláštní ozvěna, jako kdyby se děj odehrával v nějaké prázdné místnosti. Všechno se zpomaluje, na luskání začíná hrát nediegetická hudba a další přítomné postavy jako zhypnotizované opakují po hlavní hrdince. Nervozitu tedy vyvolává spíše podivná reakce s luskáním, než následující událost, kterou divák očekává.

### 4) Láska

Motiv lásky je v daném filmu pořádně schovaný, na rozdíl od *Mazací hlavy* a *Příběhu Alvina Straighta*. Není možné zachytit skutečnou hloubku emocí postav, protože není jasné, co se odehrává v rámci natáčení prokletého filmu a co se přelévá do „reality“. Každopádně, při snaze o hledání náznaků motivu lásky jsem narazila na scénu, kde postava Sue mluví s mužem, vůči kterému něco cítí. Začíná hrát nediegetická hudba s prvoplánovými houslemi, která sice zní zčásti kýčovitě tím, že vyvolává pocit falešnosti, nebo třeba jen zpochybňuje, že to je realita, ale přesto zanechává určité kouzlo vášnivého okamžiku mezi dvěma lidmi. Je možné, že Lynch s takovou kýčovitostí pracuje úmyslně, aby ukázal, že lidé mají právo žít, jak chtějí, bez ohledu na strach, že nevyhoví určitým společenským rámcům. Postupně se hudba ztišuje a prvoplánovým se stává dialog, přičemž šepot Sue a její těžké dýchání se zdají až moc výraznými, stejně jako způsob snímání obrazu – detaily, splývající mezi sebou, „putující“ těly postav. Nakonec se hudba opět zvýrazňuje, překrývá zvuky v pozadí a vidíme detail na oči Nikki, která vypadá začarovaně, jako kdyby se jí stíraly hranice mezi realitami. Lynch tedy opět pracuje se subjektivitou hrdiny, ale na rozdíl od postupu v *Mazací hlavě*, kde použil



diegetický zvuk radiátoru, pracuje s nediegetickou hudbou, která pro diváka zdůrazňuje vnímání daného okamžiku postavou.

### 5) Sen

Film *Inland Empire* nabývá ještě výraznější logiku snů než *Mazací hlava*. Existuje velké množství pokusů o interpretaci významu díla, ale předpokládám, že Lynch počítal v první řadě s tím, že se lidé pokusí orientovat vyloženě na svoje pocity a intuici vůči tomu, co vidí a slyší.

Jelikož se snem nakonec stává v jistém smyslu celý film, je třeba se orientovat na konkrétní prvky, které snovost ve zvuku podporují.

Používá se například nízkofrekvenční rytmické bouchání a velmi precizně zpracované zvukové můstky, jež se někdy náhle „odsekávají“ a někdy doznívají, zasahují do dalšího záběru, který nenavazuje na danou událost. Hudební složka s melancholickými houslemi se tlumí, potom se výraznějším stává tikot hodin, který je ihned nahrazen disharmonickými matoucími tóny. Symbióza zvukových prvků tak tvoří kolotoč pocitů, na kterém divák sedí až do konce zhlédnutí.

Dalším výrazným postupem je tady práce s reálnými zvukovými prvky, bez hudebního podkresu. V mnoha scénách, kde se reality proměňují na sny nebo naopak, hrají velkou roli poměry mezi atmosférou místnosti, ruchy a případně dialogy. Například když se Nikki nachází v uzavřeném bytě a vidí z okna svou kopii, která se snaží dostat dovnitř, jsou použité velmi tiché, minimalistické atmosféry a minimální počet ruchů, některé jsou podmodulované a vytváří se pocit, že dokonce chybí. V tomto případě, kdy je divák zmatený z děje, Lynch nepoužívá žádný podpůrný ambientní nebo rušivý zvuk, ale dá se říct, že práce s tichem působí alespoň stejně účinně, jelikož to v sobě jakoby ukrývá ještě více záhad a vytváří pocit napětí a očekávání.

## 3.5 Závěry rozboru

Z analýzy výše zmiňovaných audiovizuálních děl vyplývají následující závěry.

Každý motiv je v nějaké míře propojen s dalšími, což v podstatě vytváří celistvost výsledného díla. David Lynch využívá zvuku jako vodítka pro diváka, kterého se chytí na začátku a drží se až do závěrečných titulků, až si uvědomí, že mu stále doznívá v hlavě i po zhlédnutí. Všechny motivy stimulují diváka „spolupracovat“ při ztvárnění osobních dojmů.

Temporytmus filmů se liší v souvislosti s celkovou náladou příběhů, vychází v první řadě z hlavních hrdinů, jejich vnitřního světa a navazuje na prostředí, ve kterých se pohybují. V *Mazací hlavě* je to

industriální klec a hrdinovy strachy, v nichž je uzavřen, ale přesto je na cestě k osvobození. Temporytmus je pomalejší, ale zahrnuje i chaotičnost a putování mezi snem a realitou. *Příběh Alvina Straighta* je také cestou hrdiny k osvobození od určitých vnitřních rámců, ale má naprosto odlišnou atmosféru. Pomalý temporytmus odpovídá pomalosti fyzického pohybu hlavního hrdiny. Místo chaotičnosti tady dominuje přirozenost. *Inland Empire* se sice dá spojit s chaotičností kvůli proměně charakteru, ale Lynch z tohoto proměňování dělá určitou zákonitost, princip, a díky tomu se vytváří rovnováha.

Každá ze zvukových složek slouží k podpoře vyprávění a skládá se z rozmanitých prvků – od pohroužení do industriálního rušivého prostředí v *Mazací hlavě* přes opatrně vyvážené ozvěny minulosti, práci s tichem a jemnými hudebními motivy v *Příběhu Alvina Straighta* až ke střídajícím se stylizacím zvukových stop skrz provrstvené dimenze *Inland Empire*.

#### Atmosféry:

*Mazací hlava* je založena na provrstvených, dunivých, ambientních atmosférách, týká se to exteriérů i interiérů. Ve zvuku je neustále šumění, pracuje se v první řadě s jeho intenzitou a charakterem.

*Příběh Alvina Straighta* zahrnuje práci s přirozeností prostředí, důraz je kladen na přírodu, přírodní jevy, které souznívají s vnitřní a fyzickou cestou hlavního hrdiny.

*Inland Empire* střídá zvukové postupy, počínaje dunivostí podkladů a jejich intenzivním až přehnaným provrstvením a konče reálnými, občas i podmodulovanými atmosférami nebo staty<sup>58</sup>.

#### Ruchy:

Ve filmu *Mazací hlava* se ruchy často stávají součástí atmosfér, podporují náladu určitého prostředí. Jsou také nástrojem pro vyrušení diváka, vzbuzování napětí a úzkosti. Stylizace je docela výrazná, a dodržuje tím celistvost zvukové složky.

*Příběh Alvina Straighta* se skládá z reálných ruchů, které pomáhají ostatním prvkům vyprávět děj, podporují čistotu vyprávění, vždy odpovídají kontinuitě příběhu, někdy mohou jemně odkázat k minulosti, takže se stávají součástí flashbacků. Stylizace je minimální.

V *Inland Empire* se vyskytuje hodně stylizovaných ruchů – jako u atmosfér – někdy až příliš výrazných. Někdy se kombinují s dalšími zvukovými prvky, a dostávají tak zvukovou složku do jiné, psychedelické roviny. Zároveň se vyskytuje kontrast, kdy jsou ruchy „sterilní“, ale jejich záměrem je spíše zmást diváka v jeho pocitech, než uzemnit.

---

<sup>58</sup> Anglicky „room tone“ – zvuk nebo šum místnosti.

### Dialogy:

V *Mazací hlavě* jsou dialogy lakonické, někdy absurdní a frustrující. Nejsou dominantním prvkem ani nejsou výrazně stylizované, avšak místo slov se často pracuje například s kňučením, brečením, také se vyskytují delší pasáže bez mluvení. Doplňuje to úzkostný dojem z celkové nálady filmu.

*Příběh Alvina Straighta* zachovává v dialozích stejnou přirozenost jako u jiných zvukových prvků spolu s vyvážeností poměrů, bez jakékoliv stylizace.

*Inland Empire* ponechává u dialogů postup střídání. Někdy splývají s ruchy, někdy se ztrácí v hudbě, někdy jde o ohlušující výkřik nebo šepot. Stylizace některých dialogů je velmi výrazná nejen ve smyslu jejich charakteru, ale z hlediska hlasitosti – někdy až vyvolávají v divákovi fyzicky diskomfort. Jsou ale i svým způsobem přirozené pasáže, což na rozdíl od přirozenosti v *Příběhu Alvina Straighta* slouží k vyvolávání napětí, nikoliv jako pokus o přiblížení k reálnému světu hrdinů.

### Hudba:

Použití hudebních skladeb je v *Mazací hlavě* minimální, avšak hrají jistou dramaturgickou roli. Oba vyskytující se hudební motivy jsou spojené s touhou po vnitřním uspokojení, což na chvíli tvoří protiklad vůči základní struktuře zvukové složky a určitým způsobem přibližuje divákovi hloubku světa hlavní postavy.

V *Příběhu Alvina Straighta* je hudba hlavním prvkem, který doprovází diváka od začátku až ke konci filmu. Právě na hudbě jsou založené leitmotivy, přitom je zvolené menší množství nástrojů, aby se dala co nejčistěji vyjádřit podstata celého příběhu.

Cílem použití hudby ve filmu *Inland Empire* je spíše doplnit a zvýraznit ostatní zvukové prvky. Jsou ale momenty, kdy se stává dominantní, často při vytváření kontrastu s obrazem.

David Lynch si tedy vybudoval základní postupy při zpracování zvuku v jeho filmech bez ohledu na žánry nebo jejich kombinaci. Tyto základy jsou zakotvené v hloubce podstaty jednotlivých příběhů. Ohebnost zvuku se projevuje skrze tvoření nových rovin, schopnost tvůrce měnit svůj přístup ke stejným motivům u různých filmů, v něčem odkazovat ke svým dřívějším dílům a zároveň přidávat další významy, vyprávět někdy pomocí hudby, někdy pomocí atmosféry, někdy předáváním běžné funkce určitých prvků jiným nebo spojením několika prvků do sebe. Ohýbá zvukové prostředky tak, že se ruch může stát hlasem, dokáže vytvořit postavu z hudby nebo jakéhokoliv předmětu – jediným „rámcem“, kterého se drží, jsou ideje. Takové manipulace demonstrují neustálý růst Davida Lynche jako umělce s vynikajícím citem pro zvuk. Znakem ohebnosti se navíc stává jeho celková otevřenost vůči světu audiovizuální tvorby.

## ZÁVĚR

Ohebnost zvuku ve filmové tvorbě Davida Lynche měla kořeny už hluboko v počátcích jeho umělecké kariéry. Stejně jak před tvůrcem mizely rámce maleb, které „slyšel“ a představoval si je jako pohyblivé, tak mu později mizely i rámce nebo jakákoliv pravidla, podle kterých mohl vyjadřovat svoje ideje skrz zvukovou složku filmů.

Každý Lynchův příběh je novou dimenzí, která při zpracování buď zvuku nebo obrazu vyžaduje preciznost, trpělivost a připravenost narazit na cokoli po cestě k plnohodnotné realizaci jeho představ.

David Lynch se nebojí improvizace – šikovně zrežiruje nedopracovanou inscenovanou hudební performanci, jako *Industriální symfonie č. 1*, nebo natočí film jako *Inland Empire*, aniž by měl scénář, což ho nedělá nadčlověkem, ale svědčí o úspěšném učení se odjakživa být věrný sobě samému. Nikdy se neomezoval v rámci seberealizace a zkoumání neprozkoumaného je zkrátka synonymem pro jeho tvorbu. Zvuk a hudba jsou pro něho především oceánem možností ztvárnit tu nejpodivuhodnější ideu a oživit, naplnit obraz.

Ohebností zvuku je schopnost tvůrce zachovat určitý tvar zvukové složky filmu a přitom měnit postupy jejího zpracování. Jde také o ohýbání různých žánrů – Lynch dává vedle sebe civilismus a surrealismus, thriller, horror a melodrama, lyriku a tragédii, do čehož zařazuje i humor, včetně černého. Ohýbá do sebe různé druhy umění a dělá ohebnost principem vlastního postoje ke světu – všechno vnímá jako novou příležitost.

Z analytické části vyplývá, že Lynch ohýbá zvuk určitým způsobem v každém ze tří filmů. *Mazací hlava* je založena na mysterióznosti – dunivé ambientní atmosféry a „špičaté“ ruchy v šedém industriálním prostředí, kde se pracuje s ohýbáním zvuku pomocí hudební složky – něžné písně o ráji, která má naprosto odlišný charakter od celkového zvukového charakteru díla. *Příběh Alvina Straighta* je civilní, založený na přirozených atmosférách, reálných ruších a dojmavých hudebních leitmotivech. Tady se zvuk ohýbá například pomocí zesílené intenzity ruchů silnice, kdy se vyskytují svého druhu zkoušky, překážky na hrdinově cestě. *Inland Empire* je v určitém smyslu zvukovou koláží, film má velice proměnlivou koncepci, založenou na střídání extrémů – výrazně stylizovaného a až „sterilního“ zvuku. Tím pádem se zvuk v daném díle ohýbá průběžně, a to například pomocí zvukových můstků – někdy slouží jako propojení scén a jemně provádí diváka hlouběji do děje, někdy se náhle „odsekávají“ a hrají si s diváckými pocity.

Uskutečnila jsem rozhovor se zvukovým inženýrem Johnem Neffem, jenž uvedl Lynche jako vedoucího zvukového designera na všech svých audiovizuálních projektech včetně reklam, také se

podělil o svoji zkušenost ze spolupráce s tímto tvůrcem a o to, jak se díky ní posunul. Kontaktovat tohoto člověka pro mě bylo výzvou a komunikovat s ním ctí, byla jsem velice potěšena jeho ochotou přispět ke vzniku mé práce a věnovat jí čas i navzdory svým zdravotním problémům.

David Lynch mi pomohl vnímat celek filmu z hlediska zvukové složky jako plátno s neomezenými možnostmi, cestami, jež mám hledat nejlépe ve spolupráci s režisérem a řídit se pocitem. I přesto, že tyto nespočetné možnosti mohou být naopak velkou překážkou, nebát se zajít do „temných uliček“ zvukového designu a udržet hlavní ideu, která kolikrát přivede k výsledku sama.

Do své vlastní tvorby jsem jako mistryně zvuku převzala některé zvukové postupy Davida Lynche. Jedním z nich je tak zvaný reverse efekt, který umožňuje přehrát zvuk pozpátku, a tím pádem se dá různě pracovat s působením na diváka. Například ve svém bakalářském filmu používám pozpátku přehraný zvuk ocelového cinkání jako prvek jednoho z leitmotivů postavy, která symbolizuje dominu, což má v divákovi vyvolávat bortící se svět příběhu.

Díky této bakalářské práci jsem si uvědomila, nakolik je umění rozsáhlou formou projevu jednotlivce. Uviděla jsem v Davidu Lynchovi vášnivého nezastavitelného snílka, který mě jako umělkyni tímto sněním nakazil. Poučila jsem se z jeho přístupu ke své tvorbě hlavně v tom, že se nenechává ovlivnit názory lidí, kteří nerozumí tomu, co tvoří. Inspiroval mě ke zkoumání mého plného potenciálu skrze hledání cest ke svému vnitřnímu „já“ a ke ztvárnění jednotlivých idejí. Stal se průvodcem k jejich zdroji.

Jinými slovy – díky Davidu Lynchovi už vím, že mohu být mnohem víc.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### Tištěné publikace

- [1] FISCHER, Robert. Lynch: temné stránky duše. Vyd. 2., dopl. a aktualiz. Překlad Iva ZÜNDORF a Jana NÁVRATOVÁ. Brno: Jota, 2006. ISBN 80-7217-433-9.
- [2] LYNCH, David and RODLEY, Chris (2005). Lynch on Lynch (revised edition). New York: Faber and Faber. ISBN 978-0-571-22018-2.
- [3] LYNCH, David. Velká ryba: meditace, vědomí a kreativita. Praha: Dokořán, 2007. ISBN 978-80-7363-139-0.
- [4] LYNCH, David a Kristine MCKENNA. Room to dream. New York: Random House, [2018]. ISBN 978-0-399-58919-5.

### Online publikace

- [5] ANSETT, Richard. David Lynch, Dorchester Hotel, London. In: *Facebook* [online]. c2020, 1999 [cit.2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.facebook.com/universodavidlynch/photos/a.274672309212970/2654005761279601/?type=1&theater>
- [6] *Discover cinematographer, photographer, painter David Lynch* [online]. The Netherlands: RKD – Netherlands Institute for Art History, 2003 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://rkd.nl/en/explore/artists/289804>
- [7] David Lynch in Morning Becomes Eclectic on KCRW (10/11/2017). In: YouTube [online]. 2018 [cit. 2020-01-20]. Dostupné z: <https://youtu.be/NXXYcmqLEMs>
- [8] David Lynch. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: [https://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Lynch](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Lynch)
- [9] *Works on Paper by David Lynch* [online]. AnOther Publishing, c2009-2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.anothermag.com/art-photography/1496/works-on-paper-by-david-lynch>
- [10] The City of Absurdity [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: <http://cityofabsurdity.com/furniture.html>
- [11] *Accueili - SILENCIO* [online]. Paris, France [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <http://www.silencio-club.com>

- [12] *David Lynch Foundation* [online]. c2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.davidlynchfoundation.org>
- [13] Oxford English Dictionary adds “Lynchian”, “Tarantinoesque”, and “Kubrickian” [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: <https://consequenceofsound.net/2018/10/oxford-dictionary-lynchian-tarantinoesque-and-kubrickian/>
- [14] The Oxford Dictionary has been updated: douchebaggery, Lynchian and asshat are now real words [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: <https://happymag.tv/oxford-dictionary-douchebaggery-and-sshat-are-now-real-words/>
- [15] Philadelphia-haunted David Lynch returns for an expansive salute [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: [https://www.inquirer.com/philly/entertainment/movies/20140907\\_Philadelphia-haunted\\_David\\_Lynch\\_returns\\_for\\_an\\_expansive\\_salute.html](https://www.inquirer.com/philly/entertainment/movies/20140907_Philadelphia-haunted_David_Lynch_returns_for_an_expansive_salute.html)
- [16] *Filmmaker David Lynch and John Neff. Paiting Music with Boss* [online]. 2002 [cit. 2020-01-18]. Dostupné z: <http://www.lynchnet.com/articles/bug.html>
- [17] The latest offbeat experiment from filmmaker David Lynch: pop singles [online]. [cit. 2020-01-21]. Dostupné z: <https://www.theguardian.com/film/2010/nov/28/david-lynch-turns-pop-singer-songwriter>
- [18] *Sound Comes First: Inside David Lynch’s Bunker, Where He Started Creating the ‘Twin Peaks’ Sound Design Over 7 Years Ago* [online]. Penske Business Media, LLC. Powered by WordPress.com VIP, c2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2018/05/twin-peaks-the-return-sound-design-david-lynch-hidden-studio-process-dean-hurley-1201965234/>
- [19] HUNT, Kristin. 12 Hair-Raising Facts About Eraserhead. *Mental Floss* [online]. New York, [2001], 17/03/2017 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.mentalfloss.com/article/93391/12-hair-raising-facts-about-eraserhead#:~:text=‘The%20biggest%20influence%20on%20my,mood%20was%20dark%20and%20foreboding.&text=These%20things%20that%20I%20felt,the%20Eraserhead%27s%20feel%20and%20sound>
- [20] David Lynch on Alan Splet. In: *YouTube* [online]. 2014 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=nSkyGRyUIEM&t=14s>
- [21] Angelo Badalamenti explains how he wrote Laura Palmer's Theme. In: *YouTube* [online]. [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=e-eqgr\\_gn4k](https://www.youtube.com/watch?v=e-eqgr_gn4k)
- [22] David Lynch on Twitter, Partying & Being Free. In: *YouTube* [online]. [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=UwPprWxt9oo>

- [23] *Anthology Resource Vol. II: Philosophy of Beyond* [online]. bandcamp, c2019 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://deanhurley.bandcamp.com>
- [24] DAVID LYNCH Q&A – Part 2 of 3. In: *YouTube* [online]. 2018 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=lQ-NLkvGIHk&feature=youtu.be>
- [25] In: Last.fm: David Lynch and John Neff [online]. [cit. 2020-01-20]. Dostupné z: <https://www.last.fm/music/David+Lynch+and+John+Neff/+images/b3dbad00f14a49e7b78824237ae3e1f8>
- [26] *David Lynch given lifetime award* [online]. BBC news, 2006 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/5321270.stm>
- [27] KEYES, J. Edward. A Fish in the Percolator. *WayBack machine* [online]. 14/03/2001 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20081222172919/http://www.philadelphiaweekly.com/articles/2740>
- [28] *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. POMO Media Group, c2001-2020 [cit. 2020-08-02]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/220985-inland-empire/prehled/>



## **ZDROJE**

Six Figures Getting Sick (1966)

Abeceda (The Alphabet, 1968)

Babička (The Grandmother, 1970)

Mazací Hlava (Eraserhead, 1977)

Industriální Symfonie č. 1 (Industrial Symphony No.1: The Dream of the Broken Hearted, 1990)

Příběh Alvina Straighta (The Straight Story, 1999)

Králíci (Rabbits, 2002)

Dumbland (2002)

Inland Empire (2006)

Thought Gang (2018)

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 – David Lynch .....	11
Obrázek 2 – John Neff a David Lynch .....	24
Obrázek 3 – Ukázka z filmu Mazací hlava .....	30
Obrázek 4 – Ukázka z filmu Příběh Alvina Straighta.....	34
Obrázek 5 – Ukázka z filmu Inland Empire .....	38