

TÉMA 4: Hudba ve spojení s obrazem

Unikátní symbióza vizuální a zvukové složky filmu s sebou přináší celou řadu možností pro tvůrčí práci. Hudba, či obecně zvuk, má v tomto spojení výsadní postavení, i když bývá její role proměnlivá. O jejích proměnách ve smyslu žánru, autorského původu, technické výbavy i kompozičních přístupů jsme mluvili v předešlém tématu. Nyní bude středem zájmu její funkce a podoba při konečném spojení s obrazem, případně již se všemi dílčími komponenty, které v sobě takové audiovizuální dílo integruje. Na začátku bude příhodné, nastíníme-li celkový proces technického zpracování filmového materiálu.

Ve značném zjednodušení lze postup vytváření filmu shrnout do tří na sebe navazujících etap.⁵¹ První je *preprodukce*, obnášející plánování, technickou a materiální přípravu celého projektu včetně financí, vytvoření scénáře, casting a podobně. Na ni navazuje fáze *produkce*, kdy už se pracuje s herci, natáčí se samotný filmový materiál, pracuje se na animacích či speciálních efektech, a nakonec se provede hrubý střih filmu (*rough cut*). Konečnou fází je *postprodukce*. Zde se dotváří definitivní podoba filmu z hlediska střihu (*final/fine cut*) a audio stop, která zahrnuje i dotáčení dialogů nezaznamenaných přímo při natáčení či nějak znehodnocených, vkládání ruchů, zvukových efektů a konečně i hudby. Výjimkou bývají hudební filmy a specifické na hudební scény, kde je potřeba mít alespoň základ hudby k dispozici předem.

Skladatel tedy bývá do procesu vytváření filmu přizván zpravidla až ve chvíli, kdy jsou hotové tzv. dotáčky, je známa délka a rozvržení jednotlivých scén a většinou už bývají k dispozici také zmíněné zvukové efekty a ruchy. S těmi musí skladatel při skládání hudby počítat, stejně jako s dialogy herců, které jsou pro vyznění filmu svrchovaně důležité a mohou být v rukách nezkušeného tvůrce hudbou narušeny.

Práce skladatele předpokládá v první řadě podrobné seznámení s námětem filmu, jeho střihem a samozřejmě také s představou režiséra. Někdy bývá, nehledě na předešlou informaci, skladatel přizván již k samotnému natáčení filmu nebo má alespoň k dispozici *synopsi*, stručný scénář filmu, podle kterého může zkomponovat první hudební skici pro následnou konzultaci s režisérem. Ač takováto těsná forma spolupráce s dlouhodobější přípravou nebývá příliš častá, jsou známy autorské dvojice pracující tímto způsobem. Vzpomenout lze v historickém přehledu zmíněná dua Hitchcock – Herrmann, Spielberg – Williams, Leone – Morricone nebo Burton – Elfman.

⁵¹ Srov. GREČNÁR, Ján. *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, 2005, s. 11–12.

Druhou stranu mince ve spolupráci mezi skladatelem a režisérem představují tzv. dočasné hudební stopy (*temp tracks / temp music / temp score*) vložené nejčastěji režisérem na určitá místa již sestříhaného filmu. Tímto způsobem provizorně vytvořený hudební doprovod bývá následně předán skladateli s pokynem: „Takto podobně to udělej!“ Tvůrce se pak musí sám rozhodnout, zda naplní představu režiséra, byť za cenu menšího vlastního přínosu a zpochybnitelné originality hudby, nebo zvolí vlastní, umělecky hodnotnější cestu, ovšem s nebezpečím sporů s režisérem. Tyto spory provází většinou nepříjemné a úspěch nezaručující obhajování skladatelova postoje. Většina skladatelů i teoretiků proto takové počínání režisérů většinou kritizuje.⁵²

Existují případy, kdy dočasná hudební stopa zůstala zachována. Často se v tomto smyslu hovoří o díle významného režiséra Stanleyho Kubricka *2001: Vesmírná odysea* [*2001: A Space Odyssey*, 1968]. Původně mělo být k filmu užito hudby Alexe Northa, nakonec však zvukovou stopu filmu nahradila kompilace děl Richarda Strausse, Johanna Strausse mladšího, Györgye Ligetiho a dalších osobností klasické hudby.⁵³

Důvodem, proč filmoví režiséři přistupují k dočasné hudbě, bývá z velké části časová tíseň, typická pro postprodukční fáze vzniku filmů. Ona prestiž, mít skladatele k dispozici již ve fázi natáčení, bývá skutečně výjimečná. Režisér pak svolí k dočasné hudbě, aby mohl alespoň přiblížit zamýšlené vyznění celého filmu. Problém spočívá v neústupnosti některých tvůrců a z velké části v síle zvyku. Čím déle se totiž pracuje s dočasným hudebním doprovodem, tím obtížněji se posléze přijímá jiná představa. Filmoví skladatelé tak někdy skutečně směřují k čistě řemeslné práci a produkt jejich tvůrčích snah tu a tam přechází v označení „užitková hudba“ (*Gebrauchsmusik / utility music*), která, přiznejme si, příliš nepomáhá ke zvýšení prestiže filmové hudby.

Po prvním seznámení skladatele s námětem a zpracováním filmu následuje tradičně konzultace o umístění hudby (*spotting / spotting session*), zvýraznění vybraných momentů, délce jednotlivých sekvencí a samozřejmě její povaze a dramatické funkčnosti. Skrz poměrnou roztržitost názorů na povahu a funkci hudby ve filmu nelze popsat tuto fázi naprosto objektivně a zohlednit všechny možné přístupy. Technickou a koncepční přípravu hudebního doprovodu ovšem není radno podcenit za žádných okolností, jelikož na ní mnohdy závisí vyznění celého filmového díla.

⁵² Srov. STOPPE, Sebastian (ed.). *Film in Concert: film scores and their relation to classical concert music*. Glückstadt: VWH, Verlag Werner Hülsbusch, 2014, s. 126–127.

⁵³ Srov. např. AUDISSINO, Emilio. *John Williams's film music: Jaws, Star Wars, Raiders of the Lost Ark, and the return of the classical Hollywood music style*. Madison, Wis.: The University of Wisconsin Press, c2014, s. 70–71.

Jako první se nabízí délka hudebních úryvků. Ta by neměla být naddimenzovaná, jedná-li se o obsahotvorné pasáže. Naopak prostá hudební kulisa (atmosféra, soundscape) snese i delší časovou plochu, jelikož se od ní většinou neočekává nic zásadního pro vyznění děje a bývá také zproštěna výrazných hudebních myšlenek. Hudba výrazných motivů, tempa či dynamiky může naopak narušit srozumitelnost dialogů či dojem ze scény, ve které nemá docházet k významným momentům, a tak podobně.

Obzvlášť opatrně se musí postupovat při použití archivní hudby se zjevným mimohudebním významem, případně v typické stylizaci, pokud má být záměr jejího použití správně rozkódován.

Na základě vytyčení hlavních bodů a úkolů hudby v daném snímku se přistupuje k jejímu zkomponování (*scoring, underscoring*). Mnohokrát vzpomenutá omezená časová dotace provází filmové skladatele prakticky neustále. V relativně krátkém časovém úseku musí být hudba zkomponována, opětovně zkonzultována a posléze zaznamenána. Využívá-li se pro daný film výtvarníků moderní techniky v čele s virtuálními nástroji (viz předešlé téma), bývá vytvoření záznamu poměrně rychlé. V případě studiového záznamu pak musí být především u větších hudebních těles přihlédnuto k dílčím fázím obnášejícím zhotovení notových materiálů, zajištění hráčů, přípravu nahrávacích sekvencí a samozřejmě zpracování zaznamenané hudby. Nezřídka se na finální podobě filmové partitury podílí vedle skladatele také aranžéři a editoři, kteří pomáhají původní hudební myšlenky přetvořit do požadované podoby.

Celý tento proces je završen vložení hudební stopy do filmového záznamu (dnes již téměř výhradně digitálně) a jejich synchronizováním. V konečné fázi se pak většinou upravují úrovně hlasitosti jednotlivých zvukových složek, včetně ruchů a zvukových efektů. Zvuková dramaturgie (sound design) musí počítat s jejich vrstvením i hierarchií a tzv. zvukovými plány.

V další části textu se zaměříme na možnosti, které skýtá hudba ve spojení s filmovým dějem. Předně je zapotřebí zmínit, že už od nástupu zvukového filmu provází teorii filmové hudby otázka původu a přítomnosti hudby ve filmu. Byly tak vytyčeny dvě základní podoby hudby podle jejího reálného zdroje, respektive podle toho, zda se jedná o pevnou součást děje nebo o zvukový doprovod.

Pro hudbu, jejíž zdroj je možno, byť jen teoreticky, vidět v zobrazované scéně, se vžilo označení *diegetická hudba* neboli *reálná (diegetic/source/on-screen music)*. Jako taková spoluvytváří děj (diegezi) a její podoba může být rozličná. Může jít o přítomné hudebníky coby hlavní aktéry či komparz nebo jen o rádio v pozadí scény. Opakem je *hudba nediegetická* neboli *přívodní (non-diegetic/off-screen music)*, která slouží jako příhodný hudební doprovod, jehož

zdroj však není dohledatelný na filmovém plátně.⁵⁴ Nediagetická hudba bývá ve filmové praxi dominantní, ačkoli nelze tvrdit, že by hudba coby součást diegeze ztratila na své důležitosti. Spíš ji filmoví tvůrci užívají cíleně pro jiné než doprovodné účely (→ Téma 5).

Zvláštním případem je, když se oba zmíněné druhy smísí. Typickým příkladem jsou hudební filmy, kde hudební doprovod zprvu obstarává například klavír, na který hraje herec přímo na scéně a zpívá při tom. Postupně se ale klavírní part změní v orchestrální, který již logicky nevychází z herecké akce a stává se tedy nediagetickým, přičemž zpěv herce zůstává.⁵⁵ Takový stav bývá někdy označován jako *supradiegetická hudba* (*supra-diegetic music*).

Za závěr pojednání o hudebně-filmové diegezi ještě uvedme drobnou poznámku, že dojem ze scény působící výsostně diegeticky, například v hudebních filmech, může zničit špatně technicky zvládnutá nápodoba hry na hudební nástroj některým z herců. Tuto situaci bychom mohli nazvat *pseudodiegetickou*, ačkoli v odborné literatuře nebývá přesně a jednotně pojmenovaná. Tu a tam se nepodaří zamaskovat předem zaznamenanou hudbu ani při zobrazení velkých těles. Ve filmech, jako je *Amadeus* [1984] nebo *Hrát z listu* [*Impromptu*, 1991], které byly věnovány výrazným hudebním osobnostem, se naopak i přes jasné nedostatky podařilo věrohodnost zvýšit. Dělo se tak díky dobrému filmovému střihu a důkladné přípravě herců.

Pro výklad filmové hudby jsou však důležitější její funkce v rámci filmu, nikoli její povaha vzhledem ke zdroji nebo k dění na scéně. Další odstavce proto budou popisovat různé funkční zaměření filmové hudby, na vhodných místech doplněné příklady z filmů.

Zřejmě nejdiskutovanější funkcí filmového doprovodu je *dotváření emocionální nálady* příběhu. K této skutečnosti bude ještě v následujících tématech nejednou přihlédnuto. Celkově vzato se jedná o jakousi přidanou hodnotu obohacující děj a herecké dialogy.

Emoce jsou zde myšleny nejen ve smyslu zesílené sentimentality, ale rovněž v obecném slova smyslu, tedy pro navozování různorodých nálad, respektive umocňování nálad nastíněných obrazem. Přesnější by tedy bylo dotváření představ, ze kterých se různé emoce tvoří. Hudba v podstatě vystupuje jako komentář filmového dění.⁵⁶ Tento aspekt hudby je ostatně klíčový i v hudbě koncertní.

Hudba nemusí vždy kopírovat směřování děje. Naopak se v některých případech užívá v kontrapozici s obrazem. Důvody k takovému počínání mohou být čistě komediální či ironizující (→ Téma 5), kdy protichůdnost záměrně bagatelizuje filmové dění, nebo se jedná

⁵⁴ Srov. BROWN, Royal S. *Overtones and undertones: reading film music*. Berkeley: University of California Press, c1994, s. 67.

⁵⁵ BUHLER, James a David NEUMEYER. *Hearing the movies: music and sound in film history*. 2nd edition. New York: Oxford University Press, 2015, s. 69–70.

⁵⁶ LISSA, Zofia. *Ästhetik der Filmmusik*. Leipzig: Henschelverlag, 1965, s. 158–163.

o nástroj ke kumulaci napětí, protože protichůdnost vizuálních a zvukových stimulů vytvoří často mnohem silnější emocionální náboj (především v nečekaných momentech děje).

Se zde uvedeným souvisí také možnosti hudby v naznačování pocitů a myšlenek postav, které jsou vizuálnímu prostředí skryté. Stejně tak má hudba schopnost nastiňovat další směřování děje či zpětně odkazovat na již sdělené.

Dílejší funkcí, kterou filmová hudba vládne, je *zvýraznění určitého momentu*. Někdy bývá tato technika nazývána deskriptivní čili popisnou. Můžeme se v tomto ohledu setkat s anglickým pojmem *underscoring* v užším slova smyslu, případně s označením *ilustrativní hudba* (*illustrative music*). Do značné míry s tímto tématem souvisí synchronizace hudby a obrazu, zde již nikoli coby fáze technického zpracování filmu, ale jako styl, jakým komponovaná hudba podkládá danou scénu.⁵⁷

Za poměrně těsnou synchronizaci bývá považována praxe filmového symfonismu kolem osoby Maxe Steinera coby průkopníka nediegetické hudby. Ten vedle mnoha nových přístupů k filmové kompozici zavedl také blízkou součinnost obrazové a hudební složky, kdy se pomocí hudebních prostředků v podstatě kopírují a uměle zdůrazňují výrazné vizuální momenty. Takto zavedený princip závislosti hudby na obrazu byl následně mladšími generacemi odmítán a označován za podbíživý a laciný.

I při volnějším spojení hudby s obrazem se však musí hlídat délka hudebních úseků, obzvláště při živém nahrávání filmové hudby, kdy za tempa a sladění délek zodpovídá dirigent. O dřívější prosazování pomůcek pro synchronizaci se právě Steiner zasazoval. Synchronizace se prováděla většinou mechanicky pomocí tzv. click-tracku, kdy vytvořené díry ve filmovém pásu při přehrávání vydávaly pravidelný zvuk (na způsob metronomu), nebo později prostřednictvím vizuálních bodů a čar, které probíhaly v horizontálním směru na plátně a určovaly délku pasáže či okamžik pro zvýraznění. Tyto vizuální pomůcky pomáhal mimochodem vytvářet Alfred Newman. Přesto „steinerovská synchronizace“ nedosáhla takové důslednosti jako princip zvaný *mickey-mousing*.

Uplatnění tohoto principu nacházíme, jak napovídá název, zejména v animovaných filmech a seriálech nebo v němých groteskách. Označení *mickey-mousing* přímo vzniklo podle jeho uplatňování v raných snímcích Walta Disneyho.

Kromě principů dodatečné synchronizace hudby s obrazem (postsynchronu) dochází u nich totiž nezřídka k situaci, kdy je obraz vytvářen na základě hudby. Tento pojem se dnes ovšem

⁵⁷ Převzato podle NEUMEYER, David. *The Oxford Handbook of Film Music Studies*. Oxford: Oxford University Press, 2014, s. 33.

užívá spíše jako hanlivé označení pro situaci, kdy naopak hudba kopíruje dění na obraze (*Disney-princip*).⁵⁸ Hudební zpracování doprovodu k animovaným snímkům ale musí respektovat v první řadě požadavky na cílovou skupinu, kterou jsou v drtivé většině případů mladší generace diváků. Pro ně se právě přísná zvukomalebnost a nápodoba zvuků a pohybů stává důležitým prostředkem zábavy a hlavně porozumění. Také je potřeba brát v potaz míru synchronizace. Mickey-mousing by tudíž v určitých žánrech neměl být hodnocen negativně. Jeho minimalistických forem užívají i režiséři filmů se závažnější tematikou.

Své funkční místo má také použití ticha. V dnešní filmové praxi není ničím neobvyklým, že hudba na pozadí zní téměř permanentně a její možnosti jsou tím paradoxně značně omezeny. Pokud však vstoupí do promyšleného scénáře obrazová sekvence bez hudby, může s sebou přinést daleko větší napětí. Typické použití lze spatřit ve slavné přestřelkové scéně z Leoneho filmu *Hodný, zlý a ošklivý* [*Il, Buono, il brutto, il cattivo*, 1966]. Záleží pak opět na tvůrčím záměru, zda má být ticho připravené, například dozněním skladby, nebo nárazovité pomocí stříhu. Rozdíl je také v tichu akustickém, kdy můžeme slyšet filmové ruchy či dialogy herců, a v tichu technickém, kompletně odpojícím zvukový záznam.⁵⁹ Efektu odpojení zvuku využil režisér Václav Krška ve filmu *Z mého života* [1955]. Simuloval tím (pro tehdejší filmové publikum inovativně) nastupující sluchové onemocnění Bedřicha Smetany.

Filmová hudba může zastávat ještě jednu na první pohled ne zcela zjevnou úlohu. Tvůrci filmů odjakživa řeší problém filmového a reálného času. V průběhu dvouhodinového filmu se tak může samotný děj odehrát i v rozmezí několika let. Důležitou složkou jsou zde stříhy, které posouvají děj kupředu a pomáhají přemísťovat scénu v prostoru i v čase. Stříhové metody jsou samozřejmě využívány i pro záměrně násilné přerušování toku děje. V opačném případě je téměř vždy zapotřebí tento přechod zmírnit. Hudba tedy není pouze tmelícím prostředkem celého filmu (opakující se motivy, charakteristická instrumentace apod.), ale pomáhá i filmovým předělům.

Hudba zahlazuje přechod mezi nesourodými scénami, ale i místy, které na sebe myšlenkově či hudebně navazují. Někdy lze užít prostého postupného zesílení či zeslabení. Stejně tak je možné technicky poměrně jednoduše prolnout dvě různé skladby, z nichž jedna přechází ve druhou paralelně s přechodem obrazovým. Pro potřeby filmového stříhu bez očekávaného nástupu jiného hudebního doprovodu však většinou tyto techniky nepostačují.

⁵⁸ KELLER, Matthias. *Stars and Sounds: Filmmusik – Die dritte Kinodimension*. Kassel: Bärenreiter a Gustav Bosse, 1996, s. 149.

⁵⁹ Více viz BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014, s. 53–57.

Existují dva základní postupy, pro které se v zahraniční literatuře vžilo označení *sound advance* a *sound lag*. První z těchto termínů, volně přeložitelný jako „zvuková předjímka“, zastupuje takové použití hudby, kdy hudební doprovod dané scény začíná již v průběhu scény předcházející a tím plynule připravuje přechod přes zmíněný střih. Při vhodném užití pak pro diváka není změna tak nápadná a násilná. Naopak jej spíše připravuje a zároveň udržuje v napětí pro to, co bude následovat. Navíc se nemusí vždy jednat jen o hudbu, ale také o zvukové efekty či ruchy. Příkladem tedy může být filmová scéna z koncertu, kdy hudba na něm znějící začne hrát na konci scény předešlé, kde ještě prostředí koncertu ani samotný orchestr nejsou vidět. Podobně funguje scéna z Hitchcockova filmu *39 stupňů* [*The 39 Steps*, 1935]. Zde jedna z hlavních postav nalezne mrtvé tělo a zakřičí. Její hlas ale překryje vlaková houkačka, přičemž vlask je zobrazen hned v následující scéně, nastupující ostrým střihem obrazu.⁶⁰

Analogicky k tomu zajisté vyvstane mnohým na mysli známá scéna z filmu *Amadeus* [1984] s výrazně se hlasově projevující tchyní Wolfganga Amadea Mozarta, Cäcilií Weberovou (ztvárnila ji Barbara Bryne), která filmového Mozarta hudebně inspirovala. Předěl se zde děje záměnou křiku paní Weberové za část kolorатурní árie *Der Hölle Rache kocht in meinem Herzen* z opery Kouzelná flétna, jejímž divadelním zobrazením začíná další scéna.

Pod pojmem *sound lag* („zvuková prodleva“) se rozumí pokračování hudby ze scény předešlé. Jde tedy o opačný princip, rovněž zmírňující filmové předěly, případně zachovávající náladu. Příkladů je celá řada. Za jistý druh hudebně-filmové prodlevy lze považovat přechod scén v každém díle filmové ságy *Hvězdné války* [1877–2019]. Myšlen je zde konec typického textového úvodníku přecházejícího v otevřený vesmírný prostor, ve kterém se začíná odehrávat děj, a to s plynulým přechodem záběrů.

Specifickým typem předělů je tzv. *sound link* („zvukové propojení“). Používá se pro spojení série záběrů, které by jinak mohly působit nesouvisle. Jedná se tedy v mnoha případech o zvukový doprovod obrazové montáže, ovšem s pevným propojením hlavního prvku. Nabízí se přirovnání ke vzpomínkovým záběrům z minulosti hlavního hrdiny, které mu připomínají současné činy a situace, a váže se na ně proto i tentýž hudební prvek.

Podobným způsobem funguje i tzv. *sound match* (doslova „zvuková shoda“). Zde ovšem nejsou různé záběry vázány na společný dějový prvek, nýbrž jen na ryze hudební/zvukový. Jedná se v podstatě o specifický druh *sound advance*, ovšem použitý účelně spíše pro pobavení. Ve filmu *The Big Broadcast* [1932] jeden z hlavních hrdinů v afektované rozpravě třikrát udeří do

⁶⁰ Viz BUHLER, James a David NEUMEYER. *Hearing the movies: music and sound in film history*. 2nd edition. New York: Oxford University Press, 2015, s. 76.

stolu, načež se stříhem dostáváme k záběru řidiče taxi, který použije ve stejném rytmu klakson svého auta.⁶¹ Jedná se možná o méně sofistikovaný typ předělu, svoji funkci však plní dobře.

Při podrobnějším studiu teorie filmové hudby můžeme narazit ještě na jednu hudebně-filmovou charakteristiku, zmiňovanou ve spojitosti s psychologií filmových děl. Nepřímo je rozvinuta v Tématu 7. Zde alespoň nastiňme, jak tato filmová vlastnost funguje. Často se hovoří o ponoření do děje, vcítění se do situace či přímo prožívání zobrazeného virtuálního světa. Pro tento proces se v různých oblastech vžil název *imerze (immersion)*. Bez schopnosti zaujmout pozornost diváka do té míry, že si v danou chvíli ani neuvědomuje, že sedí v kinosále či před televizní obrazovkou, by filmová produkce pozbyla nástroj, který většinou podmiňuje úspěšnost snímku a možná i jeho pochopení. S tímto předpokladem ostatně počítá i literatura nebo svět počítačových her. Vtažení hráče do virtuálního světa zde může být dokonce důležitější než kvalita grafického zpracování nebo samotný děj. Hudba pak tomuto procesu významně napomáhá, a to především v akčních a dobrodružných žánrech.

Funkce zvukového doprovodu, které mají svůj základ více v hudebním jazyce než v technických potřebách filmu, odkazují na významovou rovinu hudby. Tou se rozumí třeba odkaz na geografickou oblast, ve které se děj filmu odehrává. Hovoří se v tomto případě o *lokační hudbě*,⁶² pro niž existuje více anglických terminologických ekvivalentů. Nejvýstižnějším je zřejmě *reference/link music*. Můžeme se ale také setkat s označením *atmospheric music*, který ovšem může být víceznačný (viz hudba ambientní).

Ve spojitosti s dějinnými odkazy se pak uvádí vedle lokační úlohy hudby i *funkce časová (period music)*, která v tomto směru přesněji vystihuje její povahu co do terminologie.⁶³ Konkrétní příklady lokálního a dobového zaměření hudby jsou dále uvedeny v Tématu 6.

V návaznosti na hudební specifika filmového doprovodu doplňme, že dynamické, tempové či výrazové prostředky mohou rovněž sloužit podtržení děje. Tempo skladby tak může příhodně sledovat tempo filmové nebo jít záměrně proti němu. Hudební a filmový čas totiž podléhají podobným zákonitostem, a sice že neodpovídají času skutečnému (astronomickému). Třebaže existují filmy, kde je rozdíl setřen nebo alespoň přizpůsoben (viz seriál *24 hodin* [24, 2001–2010], tento postup běžné filmové praxi příliš nevyhovuje. Rychlosti hudebního proudu lze naproti tomu využít ve prospěch charakterů postav. Samotní herci mají sami o sobě své přirozené tempo mluvy, svoji typickou dikci. Jde-li pak o vyzdvižení rozdílů mezi věkem postav,

⁶¹ Tamtéž, s. 78.

⁶² Srov. COOKE, Mervyn. *Dějiny filmové hudby*. Praha: Casablanca a Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011, s. 102.

⁶³ BLÁHA, Ivo. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3., upr. vyd. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2014, s. 49.

myšlením apod., má tempo velké rozlišovací možnosti. Pomalé tempo může reprezentovat stáří, moudrost, autoritu, zatímco rychlejší tempo mladistvou roztěkaností, nerozvážností či rebelstvem.

Mezi další významné parametry hudby ve filmu patří rytmus a metrum. Zjednodušeně lze rozdíl v obou pojmech vysvětlit tak, že rytmus značí uspořádání not dle jejich délek a celkového uspořádání v taktu, metrum pak vytváří pozadí, ve kterém se střídají přízvučné a nepřízvučné doby. Skladba tedy může být napsána ve třídobém taktu s přízvukem na první dobu, jak je to u společenských tanců typu valčík, mazurek či polonéza, její rytmus ale bývá členitější, přičemž na každou dobu může připadat několik not. Ve filmu může být metro-rytmických vztahů užito se záměrem prosté stylizace tance nebo sofistikovanějšího odkazu na prostředí, ve kterém se daný tanec typicky provozuje, popřípadě z oblasti, odkud pochází. Tím se zpětně dostáváme ke zmíněnému lokačnímu principu. Možností, které tato stránka hudby nabízí, je však mnohem víc.

Podobně je tomu u zvukové barvy. Ta nemusí být určena jen obsazením ansámblu či instrumentací, ale také dodatečnou editací zvukové stopy. Lze pracovat s tónovým spektrem a tzv. ekvalizací (úpravou frekvenčních pásem zvukového signálu) docílit zastření, či naopak projasnění zvuku, vyvolat efekt poslechu „z dálky“ či „za zavřenými dveřmi“ nebo simulovat zvuk starého rádia, magnetofonu či gramofonu v kombinaci s vložením typického šumu a praskotu. K těmto úpravám se přistupuje hlavně v případě, kdy režisér požaduje dodatečné umělé vytvoření hudebního doprovodu na bázi diegetické hudby.

Jistě by bylo možné nalézt celou řadu dalších funkcí filmové hudby. V očích filmových i hudebních experimentátorů jistě nebyly vyčerpány všechny. Pro povšechné seznámení se základními postupy a principy však předchozí výklad zohlednil to podstatné, vývojem ověřené a funkční.

Mnohé je očím nezkušeného či nepozorného diváka skryto a působí na jeho vnímání nevědomky, což je v některých případech ideální stav. Přílišná koncentrace na sebemenší hudebně-filmový detail může ovlivnit celkový dojem a omezovat tak onen pravý filmový zážitek. Někdy naopak člověku doslova uteče leccos z hudbou přenášených skrytých i zjevných významů, a byť se nemusí jednat o dějově směřodatné impulzy, je na škodu, když zůstanou nepostřehnuty. K jejich vnímání je ovšem zapotřebí jistá erudice, zkušenost a mnohdy i vytrénovaný hudební sluch a paměť. Původní záměr režiséra či skladatele však obecně zůstává často skryt, nebo divák paradoxně nalezne potenciální významy tam, kde je autoři ani nezamýšleli.