

## TÉMA 5: Sémantika filmové hudby

---

Zvláštním hlediskem při zkoumání filmové hudby je její významová rovina, která dotváří film co do obsahu a emocionálního působení. Ač bylo leccos o významu hudby ve filmu řečeno v úvodních tématech, nelze opomenout specifika hudebního jazyka v podobě znaků a hudebních i mimohudebních odkazů. Cílem těchto odkazů obvykle bývá dosažení obsahové soudržnosti filmu jako celku.

Vzhledem k obsahu hudby lze hovořit o jejích dvou typech. První z nich předpokládá vytvoření skladby na čistě hudebních principech, tzn. rozvíjení pouze věcí hudebních, a používá se pro něj označení *absolutní hudba* (*absolute music / abstract music*). Vedle ní pak vystupuje již zmíněná *hudba programní* (*program / programme music*), která svůj způsob vyjádření podřizuje mimohudebnímu námětu. Obě skupiny se samozřejmě mohou prolínat. Je ale důležité si uvědomit, že hudba v posluchačích v podstatě vždy něco evokuje, vyvolává emoce, a to za téměř jakýchkoli okolností. Již samotná forma skladby se všemi zvraty či kontrasty může být nějak interpretována. Tím se do jisté míry ideál absolutního umění relativizuje.

I když se u filmových kompozic málokdy hovoří o absolutní hudbě, existují názory, že skladba pro film musí vedle spoluvytváření obsahu filmu mít i vlastní hudební formu, přičemž je taková hudba natolik dokonalá, nakolik je její forma životaschopná.<sup>64</sup> Již v předešlých tématech jsme v tomto smyslu narazili na různé druhy filmové hudby, přičemž jeden bez filmového kontextu ztrácí smysl, jiný lze bez problému prezentovat jako soběstačnou kompozici.

Hudební sémiotika, která se stručně řečeno zabývá soubory znaků, jejich významem a užitím v hudbě, se na daný problém dívá ještě skrz pojmy *prezentace* a *reprezentace* znaku.

Prezentace znaku představuje prostě řečeno jeho podobu coby nositele významu, znak jako takový. Reprezentací je pak myšleno to, co daný znak zastupuje, na co odkazuje. Přijmeme-li skutečnost, že filmová hudba, obzvláště autorská, bývá z velké části tvořena na základě znakových struktur, a to ruku v ruce s obsahy a významy vizuálními, jde právě o hudbu s velkou mírou reprezentace. Okrajově se tím dotýkáme stavu, kdy se hudba může dokonce záměrně odchýlit od obsahové soudržnosti filmu.

Řeč je o situaci, kdy je hudba sama přímým nositelem nějakého unikátního významu, vizuálně neznázorněného, poskytujícího dané scéně jakousi přidanou hodnotu. Takový význam může být navíc záměrně skrytý a určený pouze pro uši pozorného a zkušeného diváka.

---

<sup>64</sup> KŘIČKA, Jaroslav. *Hudba a film: přednáška ze semináře pro filmové autory*. Praha: Knihovna Filmového kurýru, 1943, s. 17.

V takovém případě by se samozřejmě nemělo jednat o zásadní význam ovlivňující zápletku či vyústění děje. Takové typy velice sofistikovaných a náročných filmů však existují, nemluvě o problematice podprahového obsahu ve filmech a reklamách, která by vydala na samostatnou stat'.

Zmíněné skryté významy či náznaky samozřejmě nejsou výhradní doménou hudby, nicméně se v ní vyskytují poměrně často. Tvůrci filmu tímto způsobem většinou vtipně glosují průběh filmu či určité scény, propojují charaktery postav a leckdy také divákovi nastiňují další pokračování děje či momentální náladu. Velice oblíbená je v tomto smyslu práce s textem použité písně. Ta se navíc nemusí vyskytovat ve své původní podobě, ale například v instrumentální verzi. Pak už je na pozornosti a znalostech diváka, zda tuto šifru rozluští.

Nápadité užití písně, která anticipuje to, co bude v dalších scénách následovat, je ve filmu Alfreda Hitchcocka *Na sever severozápadní linkou* [*North by Northwest*, 1959], a to v písni *It's a Most Unusual Day* znějící v diegetické podobě jako hudební kulisa hotelového lobby. Hlavní hrdina filmu opravdu prožívá velice neobvyklý den, kdy je jeho identita mylně zaměněna americkou špionáží, která jej považuje za tajného agenta.

Podobných případů, kdy má hudba v divákovi něco evokovat, je ve filmech celá řada. Vtipně glosuje filmovou situaci také píseň *Back in Time* Hueyho Lewise na konci filmu *Návrat do budoucnosti* [*Back to the Future*, 1985] poté, co se hlavní hrdina vrátí pomocí stroje času ze své dobrodružné cesty z minulosti.

Písní bývá záměrně užíváno kvůli specifickému zpěvnímu textu či neadekvátnímu charakteru, podtrhujícímu komiku situace na obraze, zejména v komediálním žánru. Až nadužívané jsou v tomto směru písně typu *Kung-Fu Fighting* Carla Douglase (*Tloušťák z Beverly Hills*, *Křižovatka smrti 3*) v komických bojových scénách nebo *Stayin' Alive* kapely Bee Gees objevující se v první řadě jako odkaz na hudební film *Horečka sobotní noci* [*Saturday Night Fever*, 1977]. Zde tato píseň zazněla poprvé, a to v dosti specifickém vyobrazení. Její užití je pak v jiných filmech nejčastěji parodií originálu (*Madagaskar*, *Virtuozita*). *All Along the Watchtower* ve verzi Jimmiho Hendrixe se naproti tomu objevuje ve spojení se 70. léty coby érou amerických hippies a vším, co je s nimi byť jen přeneseně spojováno (*Forrest Gump*, *Withnail a já*, *Kdopak to mluví*). Vzpomeňme také písňový hit *I'm Gonna Be (500 Miles)* od skotských The Proclaimers, který zazněl mimo jiné v komediálním filmu *Benny a Joon* [*Benny & Joon*, 1993].

Výčet podobně užitých písní s různou mírou významů a odkazů by dosahoval desítek titulů nejen z žánrů populární a rockové hudby. Smysl jejich použití ve vybraných scénách je vždy vázán na jejich text, znalost kontextu jejich vzniku nebo předešlé použití.

K vystavění parodie či vtipu pomocí hudby však nemusí být nutně použito textu písní. Stačí vhodně sestavit dramaturgii hudebního doprovodu a vytrhnout jej ze zaběhlého stereotypu. Již bylo naznačeno, že pro náladotvorné účely bývá využito úvodní „titulkové“ hudby. Běžně se očekává, že v jejím duchu se bude ubírat i děj celého filmu. Tvůrci však mohou tento vzor záměrně převést do recesivní podoby tak, jak to udělal režisér Petr Schulhoff v krátkometrážní televizní komedii *Bohouš* [1968]. Úvodní titulky, ve kterých je tento snímek navíc záměrně nazván „horským dramatem“, zde podbarvuje skutečně dramatická, téměř hitchcockovsky laděná hudba Jiřího Šusta. Z prvního dojmu klasického náladotvorného doprovodu se rázem stane hudební žert, kdy hlavní postava ztvárněná Jiřím Sovákem tuto hudbu umlčí vypínacím tlačítkem rádia. Tím se nejen rázem mění funkce hudby v jejím diegezním přerodu (→ Téma 4), ale také je tím velmi vtipně naznačena skutečná nálada celého snímku, který má od dramatu na míle daleko.

Stejně dobře lze využít hudby pro práci s ironií. Asi největším hudebním fenoménem je v tomto směru skladba *What A Wonderful World* Luise Armstronga, která pro svoji klidnou náladu a až naivní představu o kráse světa vytváří živnou půdu pro vznik paradoxních filmových scén. Nejznámější a zdaleka ne jediné použití tohoto evergreenu je na pozadí války a zmařených životů ve snímku Barryho Levinsona *Dobré ráno, Vietname* [*Good Morning, Vietnam*, 1987] s Robinem Williamsem v hlavní roli. Hudba zde tedy nevystupuje pouze ve svém uměleckém významu, ale spolu s jinými prvky filmového sdělení tvoří jedinečný sémantický význam, jehož by v separovaném poslechu hudby nebylo možné dosáhnout (viz níže – *idiom*).

Hudební sémiotika tedy zaměřuje svoji pozornost na znakové systémy, kterých skladatelé užívají pro vyjádření jiného než jen čistě hudebního obsahu. Při analýze filmového díla však může být pracováno i s hudebním obsahem samotným, a to ve smyslu porovnávání vizuální a zvukové složky.

Autor filmové hudby má k dispozici relativně velké množství prostředků. V tomto smyslu se hovoří o základních typech znaku, které byly definovány z velkého původního množství triadicky uspořádaných znaků Charlese Sanderse Peirce, zakladatele moderní sémiotiky.

První a v uměleckých oborech poměrně častý systém znaků předpokládá Peirceovo rozdělení na *type*, *tone* a *token*. *Type* vystupuje jako množina prvků, v hudbě například v podobě symfonických děl konkrétního autora. *Token* je konkrétním vyjádřením, entitou vzešlou z množiny společných znaků (konkrétní symfonie). *Tone* (zabarvení) vstupuje do vztahu *type* – *token* jako hodnota, pomocí které lze například odlišit dva tokeny. V použitém hudebním přirovnání se proto nabízí vysvětlení ve smyslu různé interpretace konkrétní symfonie. Ve

vztahu všech tří prvků pak mohou vznikat nejrůznější hierarchické i významové posuny. Něco, co je v určitém kontextu definováno jako *type*, může v jiném znamenat *token* a podobně.<sup>65</sup>

Využití tohoto systému nalézáme především v komparativní analýze, což se týká i filmové hudby. Jednou z možných aplikací může být analýza různých hudebně-filmových ztvárnění jednoho námětu, porovnání děl jednoho skladatele napříč filmovými žánry a podobně. Jako možné zabarvení (*tone*) se nabízí rozdíl v prostředí, ve kterém je film sledován. Hudební vnímání totiž podléhá jiným zákonitostem při návštěvě kina a při domácím promítání.

Pro hudební i hudebně-filmový výklad lze použít i Peirceovu druhou triádu znaků *ikon* – *index* – *symbol*.

*Ikon* zastupuje nejčastěji nástroje zvukomalby, pohybové charakteristiky či nápodobu řeči. Je tedy závislý na objektivní souvislosti se zastupovaným objektem či skutečností a na jejich vnější podobnosti. Nám se v tomto případě nabízí nápodoba filmového vizuálu znázorňujícího objektivní skutečnost či příběhem danou realitu, a to převážně v její autentické, byť třeba smyšlené podobě.

*Symbol* pracuje zejména s citacemi a zaběhlými konvencemi. Může se jednat o citace obecně známých melodií, národních hymen nebo jen stylizovaných hudebních doprovodů, které díky konvenci evokují určitou náladu nebo význam (ukolébavka, pochod, národní tanec, ...).

Charakter *indexu* bývá připodobňován ke vztahu příčiny a účinku a je poměrně obtížně klasifikovatelný. Podléhá opět individuálním předpokladům jedince, kdy se v této souvislosti hovoří o tzv. emotivně hodnotícím znaku. Ten můžeme rámcově vymezit standardními druhy postoje, tedy pozitivním, neutrálním a negativním.

Opět je ale zapotřebí uvést, že převaha jednotlivých typů znaků v různých druzích umění je velice relativním ukazatelem a že ve většině případů dochází ke kombinacím. Z těchto kombinací, a hlavně z interakce s vizuální složkou, pak mohou vznikat sekundární i terciární významy.<sup>66</sup>

Ve smyslu více úrovní znaků uvažuje Royal S. Brown, autor publikace *Overtones and Undertones – Reading Film Music*. Jeho výklad sémiotiky směřuje více k rozlišení znaků přímo odkazujících na fyzické či obecné charakteristiky scény, objekt či postavu (*znaky 1. stupně*) a znaků vázaných k psychologickým aspektům a kontextu (*znaky 2. stupně*), které do zmíněného vztahu přidávají prvek dojmu. Praktické odlišení těchto dvou typů znaků prezentuje autor na příkladu dokumentárního snímku o hadech. Znaků 1. stupně zde může být užito spíše ve smyslu

---

<sup>65</sup> Více viz FUKAČ, Jiří. *Základy hudební sémiotiky*. Díl 1. Brno: Masarykova univerzita, 1992, s. 130–131.

<sup>66</sup> Viz poznámka č. 144, s. 49.

ikonickém, tedy pro vykreslení charakteru zmíněného podřádu plazů, ať už z hlediska tvaru těla, způsobu pohybu nebo prostředí, ve kterém žijí. 2. stupeň znaků pak naproti tomu více indexově naznačuje negativní okolnosti, se kterými bývají hadi běžně spojováni, jako je v tomto případě většinou nebezpečí, strach/fobie, mytologický obraz hadů a další.<sup>67</sup>

Problémem, který vzniká z nepřiměřené horlivosti při výkladu znaků, je přílišná popisnost hudby. Stává se to při nadužívání ikonických znaků. Někteří autoři mají tendence přizpůsobovat hudbu do takové míry, že doslova opisují vše, co se na obrazu děje (viz Disney-princip).

Hudba jakéhokoli žánru však při užití ve filmu ztrácí částečně svoji ryze hudební funkci. Negativně hodnocená závislost na vizuální složce se pak rázem stává jedním z předpokladů. Ukázkovým příkladem může být němý film, zvláště v jeho vrcholné éře (Chaplin), kdy musela hudba zastávat mnohem více úloh než u filmu zvukového, od vyjádření emocí až po suplování ruchů a vzhledem k omezené obrazové kvalitě často dotvářela i výraz a náladu herců.

Totéž platí i pro animované filmy a seriály. V nich se totiž tyto principy uchovávají téměř po celou dobu jejich existence. Kromě principu dodatečné synchronizace hudby s obrazem (postsynchron) dochází nezdědka k tomu, že je obraz vytvářen na základě hudby. Hodnotitelé musí v tomto případě respektovat požadavky na cílovou skupinu, tedy mladší generace. Pro ně se právě přísná zvukomalebnost a nápodoba zvuků a pohybu stává důležitým prostředkem zábavy a někdy i nástrojem k porozumění.

Z objektivního hlediska je třeba dostát i druhému pólu, nahlížejícímu na popisnost filmové hudby jako na kvalitu snižující aspekt. U takového hudebního doprovodu totiž vzniká riziko, že bude posluchači celý význam skladby předložen tak, jak má být, tzn. bez prostoru k zapojení vlastní fantazie a hledání hlavních i vedlejších obsahu. Někdy jde o velice malé nuance a skladatelé či filmoví tvůrci by se měli pokusit nalézt vhodný kompromis.

S výše uvedeným souvisí rovněž přemíra hudby ve filmu. K této situaci dochází relativně často a způsobuje ji necitlivé zacházení s hudbou, která zní všude tam, kde se nemluví. Divák se tak musí vypořádat s velkou dávkou znějící hudby, která i při nejlepším úmyslu a přehlednosti může odvádět pozornost nebo na ni spíše klást přehnané nároky. Totéž platí v situaci, kdy jsou znaky příliš zašifrované a dochází k dezinterpretaci obsahu pouze z toho důvodu, že divák nemá dostatek indicií potřebných k jejich rozkódování. Sémiotika se zde vyjadřuje k poměru

---

<sup>67</sup> Více viz BROWN, Royal S. *Overtones and undertones: reading film music*. Berkeley: University of California Press, c1994, s. 31.

*informace a redundance*. Informací je rozuměno vše nové, dosud v daném kontextu nepoužité nebo neobvyklé. Redundancí naopak vše již uspořádané, zavedené, známé z jiných zdrojů.<sup>68</sup>

Je jasné, že díla, která mají odpovídat percepčním schopnostem běžného posluchače, musejí vykazovat dostatečný podíl redundance, aby mohlo dojít k pochopení. Na druhé straně se s větším poměrem informace setkáme u děl avantgardních, novátorských, jelikož povětšinou obsahují prostředky či postupy, se kterými nebylo do té doby pracováno. Platí to jak pro hudbu koncertní, tak pro hudbu filmovou. Má-li dílo uspět u široké veřejnosti, musí se pečlivě uvážít, zda bude hudba pracovat se zaběhlými postupy nebo se bude odvážně ubírat cestou experimentů. Důležité je to zejména v situaci, kdy filmová hudba vystupuje jako běžný hudební žánr, ke kterému jeho stoupenci přistupují stejně jako k jiným žánrům, tedy výhradně poslechově.

Do fáze separovaného poslechu dojdeme snadno zakoupením nosiče či virtuálního média s filmovou hudbou, která dnes vystupuje pod již zmíněným, lehce významově zavádějícím anglickým názvem *soundtrack* či *screen music*. Danou skupinu posluchačů zde tvoří převážně (i když ne výhradně) ti, jež daný film dobře znají, a to včetně jeho hudební složky, kterou posléze vyhledávají na hudebních nosičích nebo na internetu. V každém případě je podstatný rozdíl mezi vnímáním hudební složky filmu v jeho rámci a samostatně.

Zde narážíme na poměrně velký didaktický přesah. Velice zjednodušeně by daná výuková situace mohla vypadat tak, že žáci/studenti budou při poslechu samotného hudebního doprovodu odhadovat na základě užitých hudebních a sémiotických prostředků, pro jaký filmový žánr či typ scény by daná hudba mohla být určena. Opačně by bylo možné na základě obrazu beze zvuku diskutovat nad možnostmi, jak by ideálně mohl doprovod vypadat. Odhadování významu dle charakteru hudby lze v určitých případech realizovat poměrně jednoduše díky zaběhlým postupům (viz výše – informace a redundance).

V neposlední řadě je nutné poukázat na sémiotickou charakteristiku, jež má svůj základ v lingvistice. Řeč je o vztahu mezi pojmy *syntagma* a *paradigma*. K jeho rozšíření a popisu přispěl mimo jiné Ferdinand de Saussure, významný švýcarský jazykovědec a zakladatel strukturalistické lingvistiky.

První z pojmů je odvozen od syntaxe, která je především v mluvnici známá jako skladba, a na jejím základě bývá vysvětlován jako seskupení znaků při jejich aktuálním použití. Jedná se tedy o každý individualizovaný projev, ať už jazykový nebo hudební, uskutečňovaný na podkladu paradigmatu. Paradigma je pak synonymem k určitému systému pravidel, podle

---

<sup>68</sup> Více viz FALTUS, Leoš. *Hudební sémiotika pro skladatele*. 2. vyd. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2000, s. 30.



kterých se výklad znaků řídí. Je tedy kódem, na jehož základě dochází k interpretaci zprávy (syntagmatu).<sup>69</sup>

Ve filmové hudbě je otázka zprávy a kódu na místě. Lze debatovat o již zmíněném poměru originálních neotřelých filmových kompozic, které mohou v kinematografické produkci představovat určité novum, a zaběhlých osvědčených postupů a prostředků k vyjádření daných situací a nálad.

Tyto prostředky se samozřejmě vytvářely v průběhu celého filmového vývoje. Prazáklad lze spatřovat i daleko před vznikem filmu v rámci vývoje hudby, jejíž vyjadřovací schopnosti prošly mnoha staletími změn a zdokonalování a jež jsou neodmyslitelně zaneseny do našeho vnímání. Jedná se opět o užití dynamiky, tempa, tónorodu i nástrojového obsazení. To vše hraje významnou roli při dotváření dojmu z filmových scén. Ve vztahu k paradigmatu lze také vytipovat nástroje, které mají schopnost odkazovat na určité prostředí.

Skladatelská praxe operující s hudebními nástroji jako nositeli významu souvisí opět s pojmem *lokační hudba* (→ Téma 4). Přestože může být považována za zdroj nežádoucí popisnosti, její užití bývá velice časté a mnohými tvůrci i konzumenty očekávané. Při zvuku akordeonu se totiž řadě jedinců vybaví prostředí Francie, potažmo Argentiny, díky tanci zvanému tango. Kytara zase při vhodné stylizaci odkazuje na španělské nebo mexické prostředí. Skotsko by bezpochyby většina skladatelů znázorňovala instrumentářem obsahujícím dudy.

Vzdálenější země pak vyžadují užití tamních tradičních nástrojů. V Indii by se jednalo nejspíše o sitár či strunný smyčcový nástroj sarangi, Čínu nebo Japonsko charakterizují různé melodické bicí a perkusivní nástroje (taiko), tam-tamy, gongy nebo tradiční strunné nástroje podobné citerám. Nehledě na to užívají skladatelé filmových i koncertních děl mnohdy předvídatelně konvencionálních citací, například při použití národních hymen, představujících naprosto bezpečně identifikovatelné odkazy k místnímu určení filmového děje.

Oblastní určení nástrojů či nástrojových skupin však není jediným kritériem pro zakotvení v našich představách. Skladatelé někdy pouhou stylizací určitého nástroje v daném prostředí předurčí jeho pozdější pevné sémantické zaměření, později využívané i jinými skladateli pro tytéž účely. Vzorovým příkladem může být foukací harmonika ve snímcích z prostředí Divokého západu. Použil ji skladatel Martin Böttcher v úvodních znělkách filmů o Vinnetouovi nebo Ennio Morricone ve filmu *Tenkrát na západě* [*C'era una volta il West*, 1968].

---

<sup>69</sup> Více viz FALTUS, Leoš. *Hudební sémiotika pro skladatele*. 2. vyd. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2000, s. 27–29.

Z hlediska teorie by pro tyto významové přesahy mohlo být použito dalšího původně lingvistického termínu *idiomu*. Idiom zastupuje strukturu, jejíž alespoň jedna část sama o sobě postrádá sémantickou funkci, pokud není v pevném spojení se zbylými částmi. V případě různých filmových prostředí může představovat právě jejich spojení s konkrétním nástrojem nebo jeho typickou stylizací onu idiomatickou vazbu, která by při samostatném užití nástroje postrádala významovou hodnotu.

Typické prostředí však nemusí být navozováno pouze charakteristickým zvukem nástrojů. Některé filmové žánry staví na celkové orchestraci, příkladně vědecko-fantastické snímky. V novějších dílech se objevuje někdy až v přemíře prostředí vesmíru, vzdálených galaxií a mimozemských civilizací.

Odhlédneme-li od pilotních snímků typu *Den, kdy se zastavila Země* [*The Day the Earth Stood Still*, 1951] nebo *Četník a mimozemšťané* [*Le Gendarme et les extra-terrestres*, 1979], kde bylo pro posílení dojmu cizích světů a technologií použito zvláštních zvukových efektů a netradičních nástrojů (těremin), lze vysledovat jisté postupy, které byly v průběhu let přimknuty k danému prostředí. Děje se tak především na základě skladatelského odkazu nejvýznamnějších autorů hudby pro takto zaměřené snímky (John Williams, Jerry Goldsmith, ...). V jejich případě se jedná o filmová díla mající společné hudební jádro, a sice poměrně rozsáhlé a propracované symfonické plochy s velkým důrazem na žesťovou sekci, která podtrhuje monumentalitu, mystičnost, válečný charakter a kontakt s cizími světy.

Příkladem může být většina neměnných úvodních témat, vtahujících diváky do děje a do nálady filmu. Jedná-li se o film či seriál, který dnes nese módní přívlastek „kultovní“, stávají se z úvodních znělek fenomény, které jsou neoddelitelnou součástí zfilmovaných příběhů. Prapůvod tohoto hudebního ztvárnění je možno hledat i u starších komponistů, jako byl Gustav Holst (viz níže).

U filmů znázorňujících nikoli jedinečné prostředí, nýbrž konkrétní historické období nebo událost je pak výhodné čerpat z jakýchkoli hudebních pramenů vztahujících se k dané době. Za typický příklad z českého prostředí lze považovat hudbu k triádě filmů s husitskou tematikou Otakara Vávry, kde skladatel Jiří Srnka vycházel z písní Jistebnického kancionálu. Na stejném principu je koneckonců vystavěna i řada skladeb renomovaných skladatelů jako Antonín Dvořák nebo Bedřich Smetana, kteří postupovali obdobně při zpracovávání nejznámějšího husitského chorálu *Ktož jsou boží bojovníci v Husitské předeře* nebo v cyklu symfonických básní *Má vlast*.