

# **STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST**

**Obor č. 15: Teorie kultury, umění a umělecké tvorby**

## **Tvorba kompilace soundtracku filmové série Piráti z Karibiku**

**Jakub Vonášek  
Plzeňský kraj**

**Plzeň 2018**

# STŘEDOŠKOLSKÁ ODBORNÁ ČINNOST

Obor č. 15: Teorie kultury, umění a umělecké tvorby

## Tvorba kompilace soundtracku filmové série Piráti z Karibiku

## The creation of the soundtrack compilation of the Pirates of the Caribbean movie series

**Autoři:** Jakub Vonášek

**Škola:** Konzervatoř, Plzeň, Kopeckého sady 10, 301 00 Plzeň

**Kraj:** Plzeňský kraj

**Konzultant:** PaedDr. Blanka Hejtmánková

Plzeň 2018

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem svou práci SOČ vypracoval samostatně a použil jsem pouze prameny a literaturu uvedené v seznamu bibliografických záznamů.

Prohlašuji, že tištěná verze a elektronická verze soutěžní práce SOČ jsou shodné.

Nemám závažný důvod proti zpřístupnění této práce v souladu se zákonem č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších předpisů.

V Plzni dne 26. 1. 2018 .....

Jakub Vonášek

## Poděkování

Na tomto místě bych rád poděkoval všem hráčům podílejícím se na nahrávání soundtracku (Kryštof Kohout a Kristýna Prančlová – housle, Vladimír Kubálek – violoncello, Patrik Filo – kontrabas, Tomáš Polák a Miroslav Fejfar – trumpet, Marie Kordíková – příčná flétna, Robert Janda – klarinet, Benjamín Faflík – bicí souprava, Matěj Čurda – perkuse, Nikola Varmužová – sólový zpěv, Filip Vavříčka – klávesy, „sampling“, efekty).

Marii Kordíkové, sólové flétnistce a spoluautorce projektu.

Filipu Vavříčkovi za pomoc při nahrávání, editaci, masteringu, přípravách a průběhu koncertu.

Eduardu Spáčilovi, pedagogu hlavního oboru, za podporu v realizaci projektu během celého pololetí.

Janu Grünwaldovi za výrobu videa pro umožnění živého provedení na koncertu.

PhDr. Jitce Bílkové, PhD., Marii Kordíkové, Matěji Müllerovi, Filipu Vavříčkovi a Robertu Jandovi za cenné rady v průběhu psaní práce.

PaedDr. Blance Hejtmánkové za odborné vedení práce.

## **Anotace**

Ve své práci jsem se zabýval tvorbou vlastního aranžmá/kompilace filmového soundtracku, avšak v takové podobě, aby výsledný zvuk odpovídal nástrojovému obsazení, které slyšíme v originální nahrávce, a ne jen klasickým orchestrálním nástrojům vypsáním v dostupných aranžích. Snažil jsem se dokázat, že amatéři s neprofesionálním vybavením a omezenými podmínkami jsou schopni vytvořit téměř totéž, nebo se alespoň věrohodně přiblížit tomu, co profesionálové se špičkovým vybavením a hollywoodským zázemím. Vytvořené a nahrané aranžmá sloužilo i jako podklad pro živé publikování kompilace soundtracku sólovou flétnou a klávesami na veřejném koncertě.

## **Klíčová slova**

soundtrack, kompilace, Piráti z Karibiku, mastering, editace zvuku

## **Annotation**

The aim of the work was to create own arrangement/compilation of the film soundtrack in such a form that the final sound is in the correspondence with the instrumentation heard in the original recording and not only in the correspondence with the classical orchestral instruments used in the available arrangements. I tried to demonstrate that amateurs using unprofessional equipment and working under limited conditions are able to create almost the same as, or at least the plausibly approximate to what professionals create with the first class equipment and Hollywood background. The created and recorded arrangement was also used as the base for the live performance of the soundtrack compilation played by solo flute and keyboard at a public concert.

## **Keywords**

soundtrack, compilation, Pirates Of The Caribbean, mastering, sound editing

# Obsah

Úvod.....	6
1. Soundtrack.....	7
1.1 Co je to soundtrack.....	7
1.1.1 Filmový soundtrack.....	8
1.1.2 Tvorba filmového soundtracku.....	9
2. Nápad .....	10
2.1 Nápad na realizaci .....	10
2.2 „Casting“ .....	11
3. Pirates Of The Caribbean .....	12
3.1 Piráti z Karibiku – filmová série .....	12
3.2 Piráti z Karibiku – soundtrack.....	13
4. Realizace .....	16
4.1 Příprava a kompletování „mé“ kompilace soundtracku .....	16
4.2 Tvorba vlastní partitury .....	19
4.3 Nahrávání podkladu .....	20
4.4 Finální mixing a mastering.....	22
5. Koncert.....	23
5.1 Příprava na živý výstup .....	23
5.2 Provedení výsledku a potvrzení dosažení cíle.....	24
Závěr.....	25
Použitá literatura a internetové odkazy .....	26
Příloha 1: Významní skladatelé filmové hudby .....	27
Příloha 2: Jednotlivé filmy série Piráti z Karibiku .....	30
Příloha 3: „Pirátští“ skladatelé .....	33
Příloha 4: Odkaz na živé provedení soundtracku Pirátů z Karibiku Hansem Zimmerem a jeho seskupením.....	36
Příloha 5: Odkazy na jednotlivé části soundtracku, ze kterých se skládá kompilace.....	37
Příloha 6: Partitura pro nahrávání vytvořená z dosavadních dostupných aranží.....	38
Příloha 7: Zvuková nahrávka kompilace.....	39
Příloha 8: Zvuková nahrávka porovnávací original s mou kompilací soundtracku .....	40
Příloha 9: Dotazník.....	41
Příloha 10: Výsledky dotazování .....	42

# Úvod

Cílem této práce Středoškolské odborné činnosti bylo vytvořit odborné pojednání o tom, jakým způsobem jsem vytvořil kompilaci<sup>1</sup> soundtracku tak, aby obsahovala na základě podobnosti zvuku nástrojové obsazení, které slyšíme v originální nahrávce, aniž bych věděl, jaké nástroje jsou obsaženy. Všechny dosavadní aranže jsou psány pouze pro symfonický orchestr; avšak soundtrack obsahuje i mnoho nástrojů, které nepatří do běžného orchestru, a které, jakmile by byly vypuštěny, by dle mého názoru změnily charakteristiku zvuku soundtracku (např. v bicí sekci).

Chtěl jsem zároveň dokázat, že jsem jako amatér schopen se svými kolegy vytvořit nahrávku zvukově velmi podobnou té originální pouze se školním vybavením, bez orchestru i bez jeho nejvěrohodnější (softwarové) náhrady a aniž bych musel do projektu vložit finance.

Při zpracování kompilace jsem uvažoval o dvou způsobech provedení – jednou možností bylo nahrát všechno z nejvíce dostupného softwaru – workstation YAMAHA PSR S970, což je poměrně kvalitativně špatný software, ale chtěl jsem pracovat s dostupnou technikou, ne nakupovat lepší. Druhou možností byla kombinace živých a samplovaných nástrojů, kterou jsem – protože jsme chtěli pracovat s živými nástroji, tudíž i nejvěrohodnější kvalitou zvuku, kterou jsme měli k dispozici – po poradě se svými kolegy zvolil.

Protože jsem chtěl veřejně ověřit, zda se nejistý výsledek podařil, sloužila nahrávka kompilace jako podklad pro živé publikování sólovou flétnou a klávesami na koncertě v plzeňském Domě hudby. Obtíž, s níž jsem musel od začátku počítat, byl termín tohoto koncertu, stanovený půl roku před započítím tohoto projektu, což byl časový úsek velmi krátký.

---

<sup>1</sup> „Kompilace, též kompilační album, je nepůvodní hudební dílo sestavené z částí nebo myšlenek jiných děl, případně autorů.“ [https://cs.wikipedia.org/wiki/Kompila%C4%8Dn%C3%AD\\_album](https://cs.wikipedia.org/wiki/Kompila%C4%8Dn%C3%AD_album) [cit. 3. 8. 2017]

# 1. Soundtrack

## 1.1 Co je to soundtrack

Soundtrack, v překladu „zvuková stopa“, je zaznamenaný zvuk, který doprovází vizuální média nebo je s nimi synchronizován, např. film, televizní pořad, počítačová hra aj. Slovem soundtrack však většinou bývá označován pouze hudební doprovod později zaznamenaný jako hudební stopa, jedna ze tří zvukových složek.<sup>2</sup> Společně s dialogovou stopou a stopou zvukových efektů tvoří celou zvukovou stopu, následně přidanou k obrazu. Vytváří se během produkce nebo postprodukce, kdy je již pořízena většina obrazového materiálu.<sup>3</sup> Některé soundtracky, většinou z úspěšných filmů, bývají vydány i samostatně na tzv. soundtrack albu. Album ovšem neobsahuje kompletní hudební stopu z celého filmu, ale jen zkrácený sestřih hlavních motivů a výrazných částí.

Pro soundtrack lze také užít slovo „score“ [česky „skór“], s nímž se většinou můžeme setkat právě u vydaných alb, kdy samozvaný soundtrack obsahuje písně z daného filmu a score pouze hudbu instrumentální. Příkladem mohou jít animované pohádky studia Walt Disney.

Soundtrack se používá v několika oblastech (Tak je tomu u filmových muzikálů<sup>4</sup>, u filmů<sup>5</sup>, videoher<sup>6</sup> nebo audio knih<sup>7</sup>), nejčastěji samozřejmě ve filmovém průmyslu. V dnešní době se však velmi rychle dostávají do popředí soundtracky k počítačovým hrám a vzhledem k značnému růstu herního průmyslu je možné, že v budoucnu budou soundtracky k hrám mnohem uznávanější, známější a úspěšnější, než ty filmové.<sup>8</sup>

---

<sup>2</sup> V této práci bude termín „soundtrack“ používán pouze pro hudební doprovod.

<sup>3</sup> Dabování jednotlivých snímků pak probíhá tak, že distributor poskytne jednotlivým zemím tzv. Stopu M&E (Music and Effects, v překladu hudba a efekty) a dialogovou stopu zaznamenávají daběři ve svém národním jazyce. Poté se opět smíchají do jedné jediné zvukové stopy a ta se přidá k obrazu.

[https://en.wikipedia.org/wiki/Film\\_score](https://en.wikipedia.org/wiki/Film_score) [cit. 27. 7. 2017]

<sup>4</sup> Soundtrack se soustředí především na písně, jež v muzikálech zazní, než na instrumentální hudbu.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Soundtrack> [cit. 27. 7. 2017]

<sup>5</sup> Filmové soundtracky se naopak soustředí na instrumentální score, ale jsou i takové, které obsahují písně z filmu. Příkladem může být soundtrack z filmu Titanic (režie: James Cameron, hudba: James Horner), který obsahuje píseň „My Heart Will Go On“ přímo napsanou autorem pro zpěvačku Céline Dion.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Soundtrack> [cit. 27. 7. 2017]

<sup>6</sup> Podobně jako u filmu obsahuje soundtrack většinou jen instrumentální hudbu, která využívá leitmotivů, konkrétně např. z hlavní nabídky či z pozadí různých herních úrovní, scén nebo speciálních situací.

<sup>7</sup> Soundtrack k audio knize obsahuje kromě doprovodné hudby nebo písní i dialogovou stopu, tedy mluvené slovo. <https://en.wikipedia.org/wiki/Soundtrack> [cit. 27. 7. 2017]

<sup>8</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Soundtrack>, <https://cs.wikipedia.org/wiki/Soundtrack> [cit. 27. 7. 2017]



### 1.1.1 Filmový soundtrack

Filmový soundtrack zahrnuje řadu speciálně nazvaných skladeb<sup>9</sup> načasovaných ve specifických místech během filmu za účelem posílení dramatické scény nebo emočního charakteru.

Vůbec prvním, kdo složil hudbu pro použití k filmu, byl Camille Saint-Saëns<sup>10</sup> v roce 1908 ke snímku *Zavraždění vévody Guise*<sup>11 12</sup>. Nejstarším filmovým hitem, oceněným několika cenami, napsaným Henry Mancinim<sup>13</sup> se stala hudba k televiznímu seriálu *Peter Gunn*. Mezi nejvýraznější soudobé skladatele filmové hudby se řadí John Williams, Ennio Morricone, Hans Zimmer, James Horner, Alan Silvestri, Danny Elfman a Howard Shore.<sup>14</sup>

Většina soundtracků je orchestrálních, s původem a inspirací v klasické hudbě, v mnohých se však objevují i moderní styly nebo jejich prvky: jazz, rock, pop, blues, tzv. new-age<sup>15</sup> a ambientní hudba<sup>16</sup>. Mimo vyjmenované také mnoho tradičních žánrů z etnických, světových, či různých historických kultur.

---

<sup>9</sup> Jsou pojmenovány podle nějaké události, kterou doprovázejí, nebo podle postavy, ke které se váže obsahované téma. [https://en.wikipedia.org/wiki/Film\\_score](https://en.wikipedia.org/wiki/Film_score) [cit. 27. 7. 2017]

<sup>10</sup> Camille Saint-Saëns byl francouzský hudební skladatel, kritik, dirigent, varhaník a klavírista období romantismu. Patřil k hlavním propagátorům instrumentální hudby a podílel se na založení Národní hudební společnosti, která ji měla podporovat. Psal také opery, neboť opera byla ve Francii stále v popředí. Mezi jeho nejznámější díla patří orchestrální suita *Karneval zvířat*, *Tanec kostlivců* nebo klavírní koncerty a symfonie.

<sup>11</sup> V originále *The Assassination of the Duke of Guise*, francouzsky *L'Assassinat du duc de Guise*. <https://www.csfd.cz/film/226905-zavrazeni-vevody-guise/prehled/> [cit. 4. 8. 2017]

<sup>12</sup> Všechny názvy filmů jsou psány v oficiálním českém názvu podle české internetové filmové databáze (ČSFD).

<sup>13</sup> Henry Mancini byl americký filmový a televizní skladatel, někdy považován za jednoho z největších filmových skladatelů všech dob. Držitel několika Oscarů a cen Grammy, nejlépe známý hudbou např. z filmové série o *Růžovém panterovi*, televizního seriálu *Peter Gunn* nebo skladbou *Moon River* z filmu *Snídaně u Tiffanyho* (1961). Často spolupracoval s režisérem Blakem Edwardsem. [https://en.wikipedia.org/wiki/Henry\\_Mancini](https://en.wikipedia.org/wiki/Henry_Mancini) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>14</sup> <https://hanus.blog.idnes.cz/blog.aspx?c=181550>, <http://www.imdb.com/list/ls025443838/> [cit. 4. 8. 2017] Zmínku si zaslouží i další významní skladatelé: Jerry Goldsmith, James Newton Howard, Thomas Newman, Michael Giacchino, Alexandre Desplat, John Barry, John Powell, Vangelis, Harry Gregson-Williams, již zmiňovaný Henry Mancini, Max Steiner [zvaný „otec filmové hudby“ za snímek *Jih proti Severu* (1939)], Maurice Jarre, Steve Jablonsky, Ramin Djawadi, Klaus Badelt, Patrick Doyle, Henry Jackman, John Debney, Alan Menken, David Arnold, Mychael Danna, Randy Newman a další. <http://www.imdb.com/list/ls005359850/> [cit. 4. 8. 2017]

<sup>15</sup> Jde o moderní hudební žánr určený k umělecké inspiraci a relaxaci. Lidé jej poslouchají např. při józe, masážích, meditaci, čtení nebo k vytvoření klidné atmosféry v prostředí, kde se vyskytují. Hudba je optimistická, zaměřená na pozitivní hodnoty, které má u posluchače vyvolávat. Zahrnuje akustické i elektronické nástroje. Významnými interprety jsou Jean-Michel Jarre nebo Mike Oldfield. [https://en.wikipedia.org/wiki/New-age\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/New-age_music), [https://cs.wikipedia.org/wiki/New\\_Age\\_\(hudba\)](https://cs.wikipedia.org/wiki/New_Age_(hudba)) [cit. 3. 8. 2017]

<sup>16</sup> Ambientní hudba je hudební žánr vycházející z předpokladu, že všechny zvuky, které nás obklopují, mohou být za jistých okolností hudbou. Klade důraz na tón a atmosféru víc než tradiční hudební strukturu a rytmus. „Musí být schopna přizpůsobit se mnoha úrovním pozornosti poslechu, aniž by se prozrazovala, a být stejně tak ignorovatelná, jako zajímavá.“ Brian Eno, jeden z průkopníků ambientní hudby. Vznikla v 70. letech ve Velké Británii s příchodem syntezátorů a dalších elektronických nástrojů na trh. [https://en.wikipedia.org/wiki/Ambient\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Ambient_music), [https://cs.wikipedia.org/wiki/Ambientní%3AD\\_hudba](https://cs.wikipedia.org/wiki/Ambientní%3AD_hudba) [cit. 3. 8. 2017]

Od poloviny minulého století se s vzrůstajícím zájmem o nonartificiální styly<sup>17</sup> a nástupem elektronických nástrojů<sup>18</sup> začaly ve filmové hudbě stále více uplatňovat prvky hudby elektronické. Score se tak dnes stává častokrát takovým „hybridem“, kdy obsahuje zvuk elektronických i orchestrálních nástrojů. Hlavním průkopníkem tohoto stylu se stal Hans Zimmer. S vývojem digitálních technologií a tzv. vytvářením vzorků<sup>19</sup>, které napodobují zvuk živých nástrojů, se mnoho soundtracků realizuje pouze pomocí softwaru v počítači, který naprosto věrohodně supluje jakékoliv klasické nástroje. Filmové studio tak ušetří za mnohačetný orchestr. Tato metoda se nejvíce používá u filmových trailerů.<sup>20</sup>

### 1.1.2 Tvorba filmového soundtracku

Skladatel obvykle začíná pracovat ke konci natáčení, kdy je pořízena většina obrazového materiálu, někdy je však po ruce během celého natáčení. Společně s režisérem projdou celý film, který má nějakou základní osu, a mluví o tom, jaký druh hudby film vyžaduje. Sledují každou scénu a režisér skladateli popisuje, co se zrovna odehrává, jakou potřebuje náladu, tedy co by v daný moment mělo zaznít. Někdy se pro tuto příležitost používá tzv. „confidential music“ (dočasná hudba), tzn. že režisér k filmu přidá nějakou hudbu, která již byla složená; takovou, o níž si myslí, že její charakter dokáže danou scénu přesně vykreslit. Během tvorby si skladatel zaznamenává přesné časové poznámky, aby věděl, jak dlouho má určitý motiv trvat, kde začínat, kde končit a kde jsou během scény nějaké speciální okamžiky, které musí být hudbou rovněž zvýrazněny.<sup>21</sup> Skladatelé se pak uchýlí do svého prostředí a

<sup>17</sup> Výraz „nonartificiální“ se používá pro hudbu „neuměleckou“. Hudba artificiální, „umělecká“, si klade vysoké umělecké a estetické cíle. Na posluchači je vyžadována určitá úroveň kulturní vzdělanosti a kulturní kompetence nutná k tomu, aby porozuměl a pronikl do smyslu vytvořeného díla. Pro hudbu nonartificiální je důležitý komerční úspěch. Cílem je „zabavit“ posluchače. Měla by být proto jednoduchá a snadno zapamatovatelná. Nonartificiální hudba zahrnuje tři okruhy: hudební folklor, tradiční populární hudbu a hudbu jazzového okruhu, kam patří jazz samotný, swing, blues (který je však jedním z pilířů vzniku nonart. hudby), rock, pop, R&B, punk, techno a další. Tyto styly, především tedy z jazzového okruhu, právě také zasahují do hudby filmové včetně zmiňované hudby elektronické. KUHN, Tomáš. Stručné dějiny populární hudby a jazzu pro studenty a učitele hudební výchovy. V Plzni: Západočeská univerzita, 2011. ISBN 978-80-261-0018-8.

<sup>18</sup> Elektronické nástroje přeměňují pomocí mikrofonů nebo snímačů, jež vedou signál do frekvenčních filtrů, kde se zvuk upravuje, elektronické kmity, které vznikají skrze oscilátory (např. stiskem klávesy, nebo brnknutím do struny), na akustické. Přeměna probíhá v zesilovači a akustický signál je následně vyveden reproduktory do prostoru. Podle typu vzniku tónu se elektronické nástroje dělí na několik druhů. Mezi historické populární nástroje patří Tellharmonium, Theremin, Trautonium, Hammondovy varhany, Mellotron, elektronické kytary, elektronické klavíry a syntezátor – jedna z finálních podob elektronického klávesového nástroje. Vznikly v průběhu 20. století. [https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic\\_musical\\_instrument](https://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_musical_instrument) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>19</sup> Samplování je práce s předem nahranými zvukovými vzorky, tzv. „sampler“, které mohou napodobit jakýkoliv nástroj. Jejich věrohodnost záleží na kvalitě záznamu a zpracování. Na principu předem nahraných vzorků fungují dnešní klávesy, zvané „workstationy“ (pokročilé syntezátory). Činnost vzorkování (samplování) může provádět přímo speciální nástroj, „sampler“, nebo počítačový software. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Samplov%C3%A1n%C3%AD> [cit. 4. 8. 2017]

<sup>20</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Film\\_score](https://en.wikipedia.org/wiki/Film_score) [cit. 27. 7. 2017]. Trailer je krátká ukázka *budoucího filmu* ve formě sestřihu toho nejzajímavějšího. Upoutávka má navodit atmosféru filmu, odhalit nějaké důležité momenty, ale při tom neprozradit nic zásadního, aby přiměla diváka film navštívit v kině. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Trailer> [cit. 4. 8. 2017]

<sup>21</sup> Jakmile se soundtrack nahraje a zvuková stopa se přidá k obrazu, tvůrci ještě film upraví tak, aby hudbě odpovídal přesněji. Někdy ale režiséři nechají skladatele v některých, většinou závěrečných pasážích, libovolně realizovat – nemusí se držet žádného časování. Obraz se pak sestřihá dle potřeby. Tuto tendenci můžeme sledovat u několika dlouholetých spolupracovníků: Ennio Moriconne a Sergio Leone (filmy *Tenkrát na Západě* a

skládají. Někdy mají na skládání 3 měsíce, jindy třeba jen dva týdny. Obvykle trvá celý proces kolem šesti týdnů.

Někteří skladatelé píší raději na papír, včetně poznámek, které poté poskytují dirigentovi a orchestru pro přesnou interpretaci, a své dílo režisérovi hrají na klavír. Jiní zase v kompozičních softwarech<sup>22</sup>, ve kterých své dílo i předvádějí rovnou se zvukem celého orchestru, a dirigentům dávají větší tvůrčí svobodu.

Soundtrack je také závislý na scénáři. Pokud se děj filmu odehrává v historii, skladatel se inspihuje hudbou z daného historického období, pokud je z nějaké charakteristické lokace, vychází z tradiční hudby této oblasti.<sup>23</sup> Také některá z postav může mít vztah k jistému hudebnímu žánru, proto jej autor do svého soundtracku zavádí.<sup>24</sup> Z těchto důvodů skladatelé často zkoumají různé techniky a žánry týkající se příběhu nebo dějiště filmu. Záznam soundtracku poté provádějí v nahrávacím studiu různé orchestry pod taktovkou dirigentů vybraných režisérem, nebo skladatelů samotných.<sup>25</sup>

Hudba je složena z různých motivů<sup>26</sup> – hlavních i méně výrazných (doprovodné „score“). Ty důležité, charakteristické, motivy fungují na principu Wagnerovy motivické práce<sup>27</sup> a jsou přiřazeny různým postavám nebo situacím, objektům i artefaktům, a zaznívají vždy, když se objeví na scéně. Příkladem mohou být Hvězdné války Johna Williamse, Pán prstenů Howarda Shora, nebo Piráti z Karibiku Hanse Zimmera.<sup>28</sup>

## 2. Nápad

### 2.1 Nápad na realizaci

Vzhledem k mé oblíbenosti filmových soundtracků a filmové hudby obecně jsem již dříve zkoušel aranžovat na klávesy různé melodie a skladby z hollywoodských snímků s předem předpřipravenými doprovody. Bylo to sice věrohodné, ale soustředil jsem se pouze na hraní

---

*Tenkrát v Americe*), nebo John Williams a Steven Spielberg (*E.T. – Mimozemšťan*). Režisér také může skladatele požádat, aby zkomponoval hudbu pouze na základě svých dojmů ze scénáře, aniž by viděl jakoukoliv natočenou scénu. Tímto způsobem oslovil Christopher Nolan svého „dvorního skladatele“ Hanse Zimmera o soundtrack k filmu *Počátek* (*Inception*, 2010). [https://en.wikipedia.org/wiki/Film\\_score](https://en.wikipedia.org/wiki/Film_score) [cit. 27. 7. 2017]

<sup>22</sup> Digital Performer, Pro Tools, Ableton Live, Logic Pro nebo Cubase.

<sup>23</sup> Hans Zimmer – *Poslední samuraj* (2003).

<sup>24</sup> Nemusí být všude, ale třeba jen v tématu dané postavy.

<sup>25</sup> Mezi nejužívanější orchestry pro nahrávání patří i české symfonické orchestry (např. Filharmonici města Prahy nebo Český národní symfonický orchestr), které si pro svou spolupráci vybrali z různých světových orchestrů právě dvě velké legendy – John Williams a Ennio Moriconne. Dále sem patří hlavně Hollywood Studio Symphony, poté London Symphony Orchestra a BBC Philharmonic. [https://en.wikipedia.org/wiki/Film\\_score](https://en.wikipedia.org/wiki/Film_score) [cit. 27. 7. 2017]

<sup>26</sup> Krátký hudební nápad; měl by být zajímavý a skládat se ze dvou a více tónů. S motivem se ve skladbě dále pracuje, provádí se tzv. „motivická práce“. Pokud se motiv beze změny opakuje, stává se z něj FIGURA, další hudební elementární prvek. Spojením několika motivů vzniká TÉMA.

<sup>27</sup> Speciální druh motivu, R. Wagner jej užíval ve svých operách.

<sup>28</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Film\\_score](https://en.wikipedia.org/wiki/Film_score) [cit. 27. 7. 2017]

hlavní melodie, na práci se zvuky a zadávání akordů. Ostatními orchestrálními party jsem se nezabýval, protože je za mě velmi věrohodně dotvořil „automat“ předpřipravenými univerzálními smyčkami.<sup>29</sup>

Protože měly i tyto soundtracky replikované skrze klávesy u posluchačů úspěch, rozhodl jsem se se svou spolužačkou zahájit projekt. Záměrem bylo společně naživo zahrát několik filmových melodií za doprovodu předem nahraného podkladu, který by ovšem nebyl tvořen automatickým doprovodem. Tentokrát jsem chtěl „vývojově“ pokročit a zaměřit se detailně na každý nástroj, na každý part celého orchestru.

Inspiraci jsem hledal v zážitku, když jsem měl možnost vidět naživo koncert – vlastně show filmové hudby oscarového hollywoodského skladatele Hanse Zimmera, zvanou: Hans Zimmer Live On Tour. Pochopil jsem, jak pracuje s orchestrem, jaké další nástroje kromě orchestrálních používá a také jak si poradil s absencí dirigenta. Zimmer neutil klasický orchestr, nýbrž seskupení, které si poskládal sám.<sup>30</sup> Celý koncert byl maximálně efektní a mě to natolik zaujalo, že jsem chtěl udělat něco podobného i bez orchestru a dosáhnout tak po zvukové stránce působivého výsledku.

## 2.2 „Casting“ (výběr vhodného soundtracku z velkého hollywoodského thrilleru)

Při výběru vhodného soundtracku jsem si stanovil několik kritérií: Musel to být soundtrack, který má výrazné hlavní melodie (témata) a flétna je mohla převzít od jiných nástrojů. Rovněž jsem potřeboval velkolepý a efektní soundtrack se známým jménem, aby před provedením koncertu panovalo veliké očekávání. Důležité také bylo, aby se jednotlivé části tohoto soundtracku daly za sebe poskládat a vystavět z nich určitou gradaci, tj. aby se charakter hudby měnil.

Začal jsem tedy poslouchat různé, více než hodinové soundtracky a zvažovat, který z nich by splňoval výše zmíněná kritéria. Ve finále tohoto „konkurzu“ byly: soundtrack z trilogií Pána prstenů a Hobita, série Harryho Pottera, Pirátů z Karibiku a „multivesmíru“ Star Wars.

Jako první jsem vyřadil Star Wars. Přestože John Williams flétnu využívá hojně a přestože je to jeden z nejznámějších soundtracků s největším jménem a velmi známými tématy; jeho styl hudby je jednak velmi složitý (pro svou romantickou dramatičnost vyžaduje velký orchestr, tudíž se nehodí pro živou produkci dvou nástrojů s podkladem) a jednak moje představa více vycházela z nonartificiální hudby (jednodušší harmonie i melodie, jednoduchá sazba apod.).

---

<sup>29</sup> V některých specifických místech, kde nejde použít univerzální doprovod, jsem samozřejmě musel vytvořit nebo dopředu nahrát určité party, abych dosáhl požadovaného výsledku, a následně jsem s podkladem hrál živě.

<sup>30</sup> Hans Zimmer – kytara, banjo, klavír, klávesy; Yolanda Charles – elektrická basa; Mike Einziger, Guthrie Govan, Johnny Marr – kytara, elektrická kytara; Richard Harvey – dřevěné dechové nástroje; Nick Glennie-Smith – klávesy, akordeon; Andrew Kawczynski, Mel Wesson – syntezátor; Steve Mazzaro – klávesy, kytara; Tina Guo – elektrické cello; Rusanda Panfili, Ann Marie Simpson – housle; Andy Pask – kontrabas; Satnam Ramgotra – bicí souprava, tabla; Gary Kettel, Lucy Landymore, Holly Madge – perkuse; Nathan Stornetta – melodické bicí nástroje; Czarina Russell – zpěv, orchestrální zvony; Lebo M – zpěv, vokály; Buyi Zama – zpěv, vokály; Český národní symfonický orchestr (ČNSO) a Smíšený sbor ČNSO.

Harry Potter byl zamítnut z podobných důvodů. Zbyly tedy soundtracky ze Středozemě a Karibiku.

Ačkoli v Pánovi prstenů a Hobitovi Howard Shore používal flétnu velmi pěkně a celkově jde o jeden z nejhezčích soundtracků vůbec, některými částmi jsem nebyl tolik osloven, jak jsem očekával. Nadto zde hrozilo, že projekt nepůjde zrealizovat kvůli jeho obtížnosti v tak krátkém časovém úseku. A tak osamoceni zůstali Piráti, byť zpočátku vůbec nevypadali jako ideální kandidát.

Nicméně je to soundtrack, který má mnoho známých a naprosto nezaměnitelných témat, proto ho pozná každý; obsahuje rychlé rytmické části, které se mohou provést ve velmi efektním stylu, a zároveň části pomalé a dojemné. Potvrdit to mohl právě Zimmerův koncert v pražské O2 Aréně.

Jediné, co tento soundtrack nesplňoval, byla poměrně velká absence flétny a dřevěných dechových nástrojů obecně.<sup>31</sup> Ale protože lze najít velké množství zřetelných melodií, které může flétna převzít, stal se ideálním kandidátem.

## 3. Pirates Of The Caribbean

### 3.1 Piráti z Karibiku – filmová série

Piráti z Karibiku jsou filmová fantasy komediální série, inspirována stejnojmennou atrakcí v zábavních parcích společnosti Walt Disney Parks and Resorts<sup>32</sup>, produkována Jerrym Bruckheimerem a Walt Disney Pictures<sup>33</sup>, a distribuována Walt Disney Studios Motion Pictures. Děj se odehrává ve fiktivním historickém prostředí oblasti Karibiku ovládaném britskou a španělskou říší, jež spolu soupeří o moc. Příběh sleduje několik pirátských (anti)hrdinů, kteří kradou, loupí a hledají poklady. Krom toho bojují proti nepřemožitelným protivníkům, i mezi sebou navzájem, a jsou pronásledováni oním královským námořnictvem. V sérii se objevují rovněž mýtické objekty a postavy.

Celý příběh táhne kupředu ikonický kapitán a smolař Jack Sparrow spolu s dcerou britského guvernéra a následně pirátskou královnou bratrského sněmu Elizabeth Swannovou/Turnerovou a bývalým kovářem, nyní pirátem Williamem Turnerem. Další významnou postavou je kapitán Hector Barbossa, věčně soupeřící s Jackem, hlavně o nejrychlejší loď v celém Karibiku – Černou perlu. Jacka Sparrowa doprovází na jeho

---

<sup>31</sup> U Hanse Zimmera totiž zásadně dominují smyčcové, žesťové a bicí nástroje. Naopak právě třeba u Johna Williamse je flétna hodně upřednostňována.

<sup>32</sup> Divize společnosti The Walt Disney Company.

<sup>33</sup> Rovněž dceřiná společnost The Walt Disney Company spadající pod divizi Walt Disney Studios. Walt Disney Pictures patří mezi tzv. „velkou šestku“ hollywoodských filmových studií. Název může být oficiálně zkracován pouze na „Disney“. Myslí se tím však pouze studio Walt Disney Pictures, nikoliv jiná společnost obsahující jméno Disney. V médiích se však tento pojem používá jako zkratka mateřské společnosti The Walt Disney Company nebo filmové divize Walt Disney Studios.

dobrodružstvích Joshamee Gibbs, ač pirát, přesto s dobrým srdcem. Čtvrtý díl dal prostor novým postavám, a tak kromě Gibbse doprovázela Jacka jeho bývalá milenka Angelica. V pátém díle se k hlavním protagonistům přidala nová generace: Henry Turner, syn Willa a Elizabeth, a Carina Smythová/Barbossová, dcera kapitána Barbossy. Během celého příběhu čelí piráti několika různým nepřátelům, ať už to byl samotný kapitán Barbossa, Davy Jones, lord Cutler Becket, kapitán Černovous, či po pomstě toužící kapitán španělského námořnictva Armando Salazar.

Režisérem původní trilogie je Gore Verbinski, a když další pokračování režirovat odmítl, předal štafetu Robu Marshallovi. Pátý díl mělo pod svými křídly režisérské duo z Norska, Joachim Ronning a Espen Sandberg. Autory původních námětů jsou Ted Elliott a Terry Rossio, napsali scénář od prvního ke čtvrtému dílu. Poté Ted Elliott sérii opustil a samotný Terry Rossio se scénářem k pátému dílu neuspěl. Nahradil jej Jeff Nathanson, který sice použil Rossiovy náměty, ale scénář kompletně přepracoval.

Než vznikl první díl Pirátů z Karibiku, filmům s touto tematikou se v kinech moc nedařilo a většina z nich byla komerčně naprosto neúspěšná. Tato série se stala prvním velkým pirátským hitem. Velmi chválena byla vysoká kvalita hereckého talentu a také vizuální a praktické efekty. Ty jsou považovány za jedny z nejlepších, které kdy byly ve filmovém průmyslu vyrobeny. Bohužel, pátý film nebyl tolik úspěšný jako předchozí čtyři. V recenzích bylo řečeno, že „je celá série již příliš nafouklá a spleťtá, aby se v ní dalo pokračovat“.<sup>34</sup>

### 3.2 Piráti z Karibiku – soundtrack

K prvnímu filmu „Prokletí Černé perly“ měl původně složit hudbu Alan Silvestri, mj. autor hudby filmu Forrest Gump. Producent Jerry Bruckheimer však s jeho tvorbou nebyl spokojen a tak oslovil svého dlouholetého spolupracovníka Hanse Zimmera. Ten však byl příliš vytížen psaním soundtracku k filmu Poslední Samuraj, a tak projekt částečně odmítl a odkázal studio na svého kolegu Klause Badelta. Nicméně stihl vymyslet během jedné noci několik základních motivů a témat (včetně rané verze nejznámější He's a Pirate) a poté své nápady s Badeltem konzultoval. Badelt v soundtracku pokračoval, nicméně z výše zmíněných důvodů komplikací se čas do premiéry zkrátil a hudba musela být hotová do tří týdnů.

Studio proto povolalo kromě Badelta ještě dalších 7 skladatelů (Geoff Zanelli, Ramin Djawadi, Steve Jablonsky, James Dooley, Nick Glennie-Smith, Blake Neely a James McKee Smith) a skladatelský tým měl společně dovést do konce Zimmerovy nápady, pomoci s orchestrací hudby a napsat další podněty. Po dokončení se pár dní před premiérou hotový soundtrack začal nahrávat v několika světových studiích najednou, což není obvyklé, ale z časových důvodů to muselo takhle proběhnout. Soundtrack byl kompletně dokončen za čtyři dny.

Vyznačuje se jednoduchou melodií a harmonií, tišší části spoléhají na smyčce nebo zvukové efekty. Dalším z určujících charakteristických zvuků je využívání lesních rohů pro hlavní

---

<sup>34</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean\\_\(film\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean_(film_series)) [cit. 29. 7. 2017]

melodie, které zejména v hlasitějších částech bývají zdvojeny různými smyčcovými nástroji. Z časových důvodů soundtrack také hojně využívá samplovaných nástrojů (celá bicí sekce nebo basová linka posilující kontrabasy a violoncella). Neustále slyšitelná je také Panova flétna, avšak rovněž syntetizovaná nebo samplovaná, a „claves“<sup>35</sup>.

Soundtrack nebyl kritiky příznivě přijat. Nelíbilo se jim, že je příliš jednoduchý a k tématice filmu se nehodí. Nicméně jednotlivé motivy se staly velmi populárními, včetně nejznámějšího (He's a Pirate), který po Zimmerově náčrtu dokončil Klaus Badelt, hlavní skladatel celého filmu. Připsán k němu byl i Zimmer, protože se podílel na vymýšlení hlavních témat.<sup>36</sup>

Druhé pokračování Pirátů už si vzal na starost osobně sám Hans Zimmer. Soundtrack k „Truhle mrtvého muže“ nepřinesl příliš nového. Sice se nové motivy objevily, ale Hans především čerpal z hudby prvního dílu (motivů Klause Badelta a Blaka Neelyho). To samo o sobě není nijak špatné, ale od Zimmera se možná čekalo více.

Soundtrack byl však oproti Prokletí Černé perly mnohem experimentálnější, např. využívá varhany, hudební skřínku pro motiv Davyho Jonese a elektronické rytmy. I když se zdá, že je použita elektrická kytara, není tomu tak. Jak Zimmer prozradil: „Je to zvuk orchestru vedený přes kytarový zesilovač a zase zpět do nahrávacího programu.“<sup>37</sup> Zimmer byl opět uveden jako hudební producent.

Avšak ne úplně všechnu hudbu k filmu skládal on sám. Opět mu s tím z malé části pomáhalo (především s orchestrací) několik dalších skladatelů, aranžérů a dirigentů: Geoff Zanelli, Trevor Morris, Lorne Balfe, Tom Gire, John Sponsler, Henry Jackman, Nick Glennie-Smith, Mel Wesson, Bruce Fowler, Bart Hendrickson, Skip Henderson a Martin Tillman.<sup>38</sup>

Opakem byl film „Na konci světa“, pro nějž přišel Hans Zimmer se spoustou nových motivů, které film v mnohém obohatily. Sám Zimmer k tomu řekl, že by mohl být dobrý nápad vyřadit veškerou doposud známou hudbu a začít úplně od nuly. Složil tak „více než 5 hodin hudby“ a poté ji konzultoval s režisérem Gore Verbinskim, který v tomto dílu nad celým soundtrackem osobně dohlížel a sám pomáhal Zimmerovi některé motivy vytvářet. Dokonce nahrával elektrickou kytaru ve studiu.

Soundtrack také využívá mnoho exotických nástrojů, především asijských, protože se děj odehrává i na jiných lokacích než jen v Karibiku, nejvíce právě v Asii. Jako u předchozích filmů Zimmerovi opět pomáhali další skladatelé, aranžéři a dirigenti s hudbou i orchestrací: Geoff Zanelli, sám režisér Gore Verbinski, Lorne Balfe, Henry Jackman, Tom Gire, John

---

<sup>35</sup> Bicí nástroj, který se skládá z dvojice krátkých dřívek. Úderem jednoho dřívka do druhého se vytváří zvuk.

<sup>36</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_The\\_Curse\\_of\\_the\\_Black\\_Pearl\\_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_The_Curse_of_the_Black_Pearl_(soundtrack))  
[cit. 29. 7. 2017]

<sup>37</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_Dead\\_Man%27s\\_Chest\\_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_Dead_Man%27s_Chest_(soundtrack))  
[cit. 29. 7. 2017]

<sup>38</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_Dead\\_Man%27s\\_Chest\\_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_Dead_Man%27s_Chest_(soundtrack))  
[cit. 29. 7. 2017]

Sponsler, Nick Glennie-Smith a Atli Örvarsson. I zde jsou využívány motivy Klause Badelta a Blaka Neelyho.<sup>39</sup>

Čtvrtý film série „Na vlnách podivna“, skládal opět Hans Zimmer. Tento díl ovšem kvůli odchodu několika hlavních protagonistů a odbočení z hlavního příběhu příliš nenavazoval na předchozí tři. Stejně tomu bylo i s hudbou. I když se zde objevovala spousta starých motivů, ať už od Zimmera samotného nebo Klause Badelta a Blaka Neelyho, byly zaranžovány do nové podoby, nejčastěji se zvukem španělských kytar. Jelikož se film hodně zabýval španělskými motivy, skladatel se rozhodl přidat španělské prvky. I tak film přinesl pěkná nová témata, nikoliv však průlomová.

S Zimmerem spolupracovala také řada umělců. Největší podíl má mexické duo zvané Rodrigo y Gabriela, známé svou unikátní hrou flamenca na klasické (španělské) kytary. Dalším spolupracovníkem byl americký skladatel Eric Whitacre, který pomohl s písněmi pro sbor, především pak u tématu mořských panen. Pro sopránový zpěv přivedl Whitacre svou manželku Hilu Plitmann. Eduardo Cruz, bratr hlavní představitelky ženské role Penélope Cruz, napsal třeba tango pro mexické kytaristy. Cruz pomáhal i s dalšími skladbami španělského charakteru a během celého soundtracku pak můžeme slyšet trumpetistu Artura Sandovala. Na hudbě se tentokrát mnohem více podílel skladatel Geoff Zanelli a se skládáním, aranžováním a orchestrací opět pomáhali Tom Gire, John Sponsler, Matthew Margeson, Guillaume Roussel a Jacob Shea.

Soundtrack byl nahráván v Sony Scoring Stage v L. A v Kalifornii pod taktovkou Nicka Glennieho-Smithe, který se však tentokrát výrazněji na jeho přípravách nepodílel. Sbor byl nahrán pod vedením Erica Whitecra v Abbey Road Studios v Londýně.<sup>40</sup>

Pátý díl se stal, podle slov producenta Jerryho Bruckheimera, jistou revolucí v sérii a pro film byl vyžadován kompletně nový zvuk. Proto byl k „pětce“ povolán nový hudební skladatel, Geoff Zanelli. Ten však nebyl ve světě Pirátů úplným nováčkem, naopak – podílel se na všech předchozích dílech. Sám k tomu řekl, že „bylo velmi naplňující pracovat po celou tu dobu s Hansem [Zimmerem] a Jerryem [Bruckheimerem] na předchozích čtyřech filmech. Salazarova pomsta rozšiřuje pirátský vesmír s mnoha novými a unikátními prvky a já vytvářím charakteristický zvuk pro tento film, který je odrazovým můstkem naší dlouholeté spolupráce v pirátském světě.“

Zanelliho soundtrack sice přináší nový, velmi bohatý zvuk, ale stejně jako celý film se hodně inspiruje v prvním dobrodružství Prokletí Černé perly. Je spíše jednou velkou poctou a, mohli bychom říci, jakýmsi uzavřením celé této části pirátské série. Ačkoli pracuje s většinou předchozích melodií Hanse Zimmera, Klause Badelta a Blaka Neelyho, přináší i témata nová a stává se výbornou kombinací starého a nového. O průlomovou práci v sérii ale nejde.

---

<sup>39</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_At\\_World%27s\\_End\\_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_At_World%27s_End_(soundtrack)) [cit. 29. 7. 2017]

<sup>40</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_On\\_Stranger\\_Tides\\_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_On_Stranger_Tides_(soundtrack)) [cit. 29. 7. 2017]



Zanellimu ještě pomáhali, stejně jako Zimmerovi, i další spolupracovníci: Phill Boucher, Paul Mounsey a Steve Mazzaro.<sup>41</sup>

## 4. Realizace

### 4.1 Příprava a kompletování „mé“ kompilace soundtracku

Ze všeho nejdříve jsem si musel jednotlivé části kompletního soundtracku celé filmové série dobře naposlouchat, abych se vžil do atmosféry hudby a všech motivů, protože skladatelé s nimi pracují během celého soundtracku. Zaměřil jsem se na ty nejznámější, hezké a efektní a dal pozor, aby v nich byla hlavní melodie, kterou může převzít flétna. Udělal jsem si seznam vybraných částí a promýšlel, jak bych je navázal na sebe.

Po nějaké době se mi uspořádání částí zdařilo, dokonce na sebe navazovaly melodie z 1., 2. a 3. filmu, a vytvořil jsem tak svou vlastní kompilaci celého soundtracku. Ze 4. filmu jsem žádné nevybral, neboť tato hudba skutečně v celé „pirátské“ sérii nebyla nijak velkým průlomem a „pětka“ v tu dobu ještě nebyla na světě.

Avšak byla na světě hudba k prvnímu „teaser traileru“<sup>42</sup> pátého dílu od Johna Samuela Hansona<sup>43</sup> – Rise The Stakes<sup>44</sup>, která se přesně hodila pro úvod celé mé kompilace soundtracku – tajemná, dunivá, sice opakující ty samé akordy stále dokola, což jsme ve výsledku zkrátili, ale emotivně gradující s monumentálním vrcholem, aby vtáhla posluchače do děje. Hned úvod měl nastínit, že poslech bude stát za to. A tak jsem ji použil.

Následovaly dvě nejdojemnější části kompletního soundtracku – část zvaná One Day (3)<sup>45</sup>, v níž flétnistka převzala hlavní melodii, a část One Last Shot (1), která představuje ono nejznámější téma (He's a Pirate), ale v pomalém tempu, s důrazem na emoce. Po One Day jde o další, ještě větší gradaci, tudíž „dvojitou dávku“ emocí, a to byl cíl.<sup>46</sup>

Mělo to však jeden podstatný háček. One Day končil v základní tónině (*d moll*) a One Last Shot začínal v tónině úplně jiné, nepříbuzné. Hlavní melodii „He's a Pirate“ v tónině *b moll* předchází introdukce v tónině *c moll*, která moduluje přes subdominantu (*F dur*) do oné *b*

<sup>41</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_Dead\\_Men\\_Tell\\_No\\_Tales\\_\(soundtrack\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_Dead_Men_Tell_No_Tales_(soundtrack)) [cit. 29. 7. 2017]

<sup>42</sup> Dočasná ukázka. Nejedná se ještě o tzv. „official trailer“ (oficiální trailer), který poběží v kinech, ale o jeho krátkou variantu, jež trvá třeba jen 30 vteřin a sestává pouze z pár prostřihů a záběrů chystaného filmu. Teaser trailer bývá většinou vypuštěn, když je natočena jen nějaká část, pro začátek marketingové kampaně celé produkce.

<sup>43</sup> Zakladatel vlastního soukromého studia Confidential Music, které slouží právě pro skládání hudby k filmovým upoutávkám.

<sup>44</sup> Jak napovídá již samotný název hudby k traileru, bude se jednat o revoluční díl. Rise The Stakes = Zvýšení sázek.

<sup>45</sup> Číslice uvedená v závorce značí číslo dílu filmové série, ze které část soundtracku pochází.

<sup>46</sup> Obě části One Day i One Last Shot, každá ve svém filmu, jsou spojeny vždy se závěrečnou romantickou scénou dvou hlavních aktérů, Elizabeth Swannové/Turnerové a Williama Turnera, proto mají tolik emoční charakter, a proto se jejich navázání logicky nabízelo jako dobrá volba.

*moll*. V polovině myšlenky ještě moduluje do *es moll*. Téma končí na dominantě (nyní *B dur*) a poté tedy musí přijít buď tónika (*es moll*) nebo nějaký jiný příbuzný stupeň. Každopádně se nacházíme půl tón od základní *d moll* – a to je špatně. Pokud bychom celý rif transponovali, začínali bychom v *d moll*, což potřebujeme, ale končili bychom v *f moll*, kde jsem nenašel žádné plynulé navázání. Ovšem zjistil jsem, že na část soundtracku, na kterou chci následně navázat (*The Medallion Calls – d moll*), je již modulována jiná (*Fog Bound*), která rovněž zpracovává téma *He's a Pirate*.<sup>47</sup> Začíná v *e moll* a moduluje do *d moll*. Ovšem pokud bychom končili *One Last Shot* v *e moll*, museli bychom začínat v *cis moll*, což je nemožné. Proto mě napadlo změnit akordické uspořádání někde uprostřed, tj. abychom začínali v *d moll* a končili v *e moll*. Znamenalo to, že někde akordy musejí přejít o půl tón do nepřibuzné harmonické funkce. Nejlepším místem se jevil postup na úvodní modulující melodii, kde jsem zaměnil onu zmiňovanou subdominantu (*F dur*) za sníženou, a tím jsme se z *d moll* v introdukcii dostali do modulované *h moll* hlavní melodie, která moduluje do *e moll*; v *e moll* začíná spojovací část *Fog Bound*, přecházející v úvodu části *The Medallion Calls* zpět do *d moll*. Nakonec to působí celé jako jeden jediný, celistvý soundtrack. Žádné spoje nejsou poznat, navíc na sebe melodie velmi dobře motivicky navazují.

*Fog Bound* (1) hudbu dovedl do zmiňované středně rychlé části patřící rovněž mezi TOP melodie kompletního soundtracku *The Medallion Calls* (1). Ta měla v posluchači vyvolat pocit „dělá vu“, aby si uvědomil, že to jsou „Piráti“!

Po vzoru napojení ze závěrečných titulků z *Prokletí černé perly* jsem přesně po skončení „Medajlonu“ navázal rychlou částí *Walk The Plank* (1), s tématem hlavního hrdiny Jacka Sparrowa. Toto téma se objevilo i ve druhém filmu, kde s ním Hans Zimmer pracoval mnohem více, a jmenuje se přímo *Jack Sparrow* (2).

*Walk The Plank* začíná hlavní melodií violoncella, kterou převzala flétna, se slabými příznávkami houslí. Celá hudba působí jemněji, protože je bez bicích nástrojů<sup>48</sup>. Naopak *Jack Sparrow* již začíná s početnějšími hlasy orchestru a postupně graduje, právě díky bicím. Naskytla se zde možnost vytvořit maximální gradaci, tj. od úplného piana až do velkého forte. Napojil jsem tedy tyto dvě části, které v podstatě pracují stále s jedním tématem, a udělali z nich jednu. Pokud se nějaká práce s tématem opakovala, vynechal jsem ji, aby nedošlo k častému opakování a posluchači se téma neoposlouchalo.

Poměrně velká finální gradace Jacka Sparrowa přešla plynule do finálního tempa, ještě o něco rychlejšího. To je ta část ze soundtracku *Na konci světa*, *Up Is Down* (3), o níž jsem se zmiňoval, že je velmi rytmická, a proto vhodná do velkého finále. Neužil jsem ji celou, střed a závěr jsem přeskočil, protože melodie, která se zde objevuje, je i jinde (*Drink Up Me Hearties*, rovněž ze třetího dílu), navíc v té je zpracovávané téma rozvedené do lépe znějícího konce.

Bylo tedy nutno vystříhnout vnitřní část v *Up Is Down* a plynule jej napojit na *Drink Up Me Hearties* (3). Nebylo to nijak složité, protože finální část *Up Is Down* začíná naprosto stejně

<sup>47</sup> To by se v závěru myšlenky „*He's a Pirate*“ dalo chápat jako „závěť“.

<sup>48</sup> Pouze jemné perkuse.

jako v Drink Up Me Hearties, a tak jsem pokračoval rovnou zde, kde se toto téma ještě více rozvíjí, jak jsem uvedl, a poté schválně padá, protože přichází, dalo by se říci, repríza dojemné melodie One Day. Ta je zde užita v rychlém tempu, navíc obohacená o širší instrumentaci, čímž se stává ještě více dojemnou. Do efektního konce je tak vložena navíc emotivní část, aby posluchače, který by měl být v tu dobu nabuzený energií a očekává epický konec, zasáhla ještě jedna velká emoční vlna, než se skladba uzavře.

Tato dojemná část začíná tím, že každá nástrojová sekce hraje jiná témata a ta se navzájem prolínají. Já jsem si už do tak tematicky nahuštěné části dovolil přidat ještě jedno téma, které hrála hlavní flétna. Protože v tu dobu již byl vydán soundtrack pro pátý díl a protože jsem chtěl být aktuální, tak jsem se pokusil někam zakomponovat jednu z melodií z „pětky“. Naštěstí jedno z používaných témat filmu bylo zrovna podobně pojaté jako tato melodie One Day, ale s jinými akordy. Nicméně krátký její motivický úsek se ukázal k „naším“ akordům vhodný, a tak jsme přidali již cca 5. téma na sebe, aniž by výsledek byl přesycený.

V originále téma One Day ohromně vrcholí a náhle klesá, protože je konec části, ale já jsem potřeboval přidat efektní závěr. Inspirací nám byl Zimmerův živý koncert, v němž na závěr zazněla nejznámější část „He’s a Pirate“ rozvedená do vrcholného konce. Rozhodl jsem se tento vrcholný konec – „Epic End“, jak jsem jej nazval, zařadit, ale protože jsem He’s a Pirate už jednou použil (One Last Shot) a nechtěl se opakovat, pátral jsem po tématu, které by bylo podobné a mělo stejnou atmosféru.<sup>49</sup> Zalíbení jsem našel v závěru třetího dílu: What Shall We Die For, jenž má podobně charakteristické akordy. Trochu komplikující byl pomalý rytmus a začátek o tón výše.

Nicméně v průběhu se harmonie dostala zpět do základní tóniny, takže bylo potřeba pouze vymyslet modulaci o tón výš. Celá harmonie se totiž opakuje dvakrát – jednou o tón výše a následně se vrací do základní tóniny. Modulace se tak stala v samotném závěru jen zpestřením.

Napojení jsem tedy provedl tak, že ve finále Drink Up Me Hearties jsem v největším vrcholu tématu One Day neskončil, nenechal hudbu spadnout, naopak jsem přidal bicí a vrchol držel. Harmonii jsem zakončil na dominantě základní tóniny a tónovými postupy celého orchestru v posledních dvou dobách jsem soundtrack moduloval o tón výše, do What Shall We Die For, přičemž jsem zachoval veškerou instrumentaci. Nástroje užité před tím hrály i zde, pouze jsem jim party vypsal v jiné harmonii. Zachováno bylo samozřejmě i tempo.

Zbývalo navázat onen veliký epický konec, v němž celý orchestr musí maximálně vygradovat a náhle skončit. Tato návaznost už byla bez problému.

---

<sup>49</sup> Tuto část hraje při reprodukci soundtracku Pirátů z Karibiku většinou každý orchestr. Není divu, tato melodie vytváří charakter celé hudby, a možná i této filmové série. V He’s a Pirate ovšem hrají hlavní melodii téměř všechny nástroje orchestru, a tak by flétna byla již potlačena úplně, protože v závěru, kdy orchestr graduje, začíná lehce souznívat. I když to v podstatě nevádí, protože gradace je nutná, stále však platí, že flétna hrající hlavní melodie by měla alespoň částečně vyčnívat.

Tím byla kompilace soundtracku kompletně poskládána. Jak je patrné, žádná část není vložena jen tak, každá má svůj význam, ať už v důsledku gradace, harmonické návaznosti či motivické práce. Následná tvorba partitury byla ovšem ještě obtížnější.

## 4.2 Tvorba vlastní partitury

Jak jsem již zmínil, cílem bylo zaměřit se na každý part. Zpočátku jsem doufal, že se mi podaří co nejvíce odposlouchat z originálu, abych mohl melodie zapsat a následně aranžovat. A tak jsem se detailně zaměřoval na každou část „sestřihu“, snažil se definovat jednotlivé motivy a postupně vytvářet partituru vlastní. To se však povedlo jen u Rise The Stakes a One Day. U One Last Shot jsem narazil, protože se nedařilo definovat melodii lesních rohů, v tu dobu je překrývaly smyčce.

Protože tentýž problém hrozil i u většiny následujících soundtracků, zkoumal jsem další možnosti a zjistil jsem, že jedno ze známých zahraničních hudebních vydavatelství, společnost Hal Leonard, vydává partitury orchestrálních aranží, které obsahují to nejlepší ze soundtracku z každého dílu Pirátů z Karibiku. Nešlo přímo o oficiální partitury filmových soundtracků, ale o aranže pro běžný symfonický orchestr. Hans Zimmer totiž kromě celého orchestru využívá ještě mnohačetnou sekci bicích nástrojů, elektronické nástroje a spoustu dalších nástrojů exotických a neobvyklých.<sup>50</sup>

Tyto aranže pro mě byly velkým přínosem. Ony „speciální“ nástroje<sup>51</sup> jsem mohl odposlouchat z originální nahrávky, neboť většinou zněly v popředí. Ovšem definovat part některých klasických orchestrálních nástrojů, které byly v celém zvuku mnohdy utlumeny, bylo bez not nemožné.<sup>52</sup> A cílem bylo se touto aranží co nejvíce přiblížit originální nahrávce.

Ze získaných partitur jsem vycházel jen částečně. Zprv se v jejich aranžích vyskytovaly části, které jsem já nepoužil, a naopak moje kompilace zase obsahovala části, kterými nedisponovaly aranže Hal Leonard. Zadruhé jsem někde poupravil instrumentaci dle svých potřeb a některá místa jsem transponoval. A zejména jsem na závěr svou partituru doplnil o party těch speciálních nástrojů, které v aranžích Hal Leonard sice nebyly, ale dodávaly soundtracku správné charisma, např. celá bicí sekce; bez nich by to byla jen další tuctová aranž.

I přes velké množství komplikací a časové zdržení se nakonec podařilo partituru řádně dokončit. Následně jsem musel rozepsat party jednotlivým nástrojům a připravit se na nahrávání podkladu.

---

<sup>50</sup> Je tedy možné, že aranžéři měli k dispozici oficiální partituru od Hansa Zimmera, ovšem pouze s orchestrálními nástroji.

<sup>51</sup> Nejsou součástí běžného orchestru.

<sup>52</sup> Oficiální partituru, napsanou skladatelem pro nahrávání soundtracku, studio obvykle nezveřejňuje.

K publikaci slavných filmových doprovodů proto bývají vydávány tyto přepisy pro běžný symfonický orchestr.

## 4.3 Nahrávání podkladu

Před tím, než se začalo nahrávat, jsem musel se svými kolegy rozhodnout, jak budeme postupovat, neboť situaci komplikovala řada věcí. Zaprvé studio plzeňské konzervatoře není tak velké, abychom mohli zaznamenat naráz alespoň jednu celou sekci, natož kompletní orchestr, a zadruhé není dostatečně vybavené technikou ani prostorem. Další věcí je, že součástí studia je výuková třída, jejímuž vyučovacímu plánu jsme se museli přizpůsobit. Nebylo tedy možné pracovat, jak se nám zlíbilo.

Aby to bylo ještě komplikovanější, partitura byla naneštěstí kvůli všem zdržením a komplikacím dokončena přibližně měsíc před koncertem s tím, že se podstatná část nahrávání z důvodů závěrečných zkoušek, kdy muselo být studio prázdné, aby se studenti mohli připravovat, musela stihnout během nejbližších dvou týdnů. Byli jsme tak ve velmi podobné situaci jako soundtrack k prvním Pirátům, avšak na rozdíl od nás Disney nahrával na několika místech najednou, s celým orchestrem, profesionální technikou a nebyl nijak časově omezován.

Ze všeho nejdřív jsme si v počítači, v němž máme poměrně kvalitní nahrávací program<sup>53</sup>, avšak určený spíše pro domácí účely, předpřipravili projekt přesně na doby a takty v exaktních tempech. Bohužel se jednalo pouze o „nejořezanější“ demoverzi softwaru, která umožňovala maximální počet 32 nahraných stop.

Mohlo by se zdát, že 32 stop stačí (na běžnou písničku jsou i v „profí“ vyhotovení dostatečné), ale na plně orchestrální soundtrack se spoustou přidaných nástrojů včetně několika kláves a velmi početnou bicí sekcí bychom potřebovali přinejmenším jednou tolik, tedy 64 stop.<sup>54</sup> Rozhodlo se tedy, že se projekt rozdělí na dva samostatné, které se v závěru spojí dohromady.

Co největší množství se muselo vtěsnat do prvního projektu. Tam jsme nakonec dokázali nahrát vše kromě bicích (ty měly svůj vlastní projekt) a jen pro jejich realizaci jsme spotřebovali 18 stop. I v prvním projektu, orchestrálním, jsme museli pečlivě zvažovat, které nástroje případně nahrát do stejné stopy, aby jim vyhovovalo veškeré následné nastavení (ekvalizér, efekty...), ale zároveň aby se s každou melodií dalo hýbat jednotlivě.

Nejdříve se začala řešit smyčcová sekce. Jak jsem výše uvedl, kompletně naskládat do studia jen první nebo druhé housle či violy a violoncella bylo nemožné, navíc ani tolik studentů smyčcových nástrojů na konzervatoři nebo v okolí není, a profesionálním orchestrálním hráčům bychom museli platit.<sup>55</sup> Abychom přesto dosáhli cíleného zvuku celé sekce, rozhodl

---

<sup>53</sup> Steinberg Cubase 7

<sup>54</sup> Pro srovnání, u některých Zimmerových soundtracků se třeba jen bicí sekce nahrává do 96 stop.

<https://www.youtube.com/watch?v=ADAK0I7EI8E>

<sup>55</sup> Nikdo však tento projekt nesponzoroval.

jsem se, že nahrajeme veškeré smyčce ze samplovaného zvuku<sup>56</sup> a celé party pak ještě jednou živými nástroji.

Vytvořil jsem z několika rejstříků co nejplnější a nejuvěrohodnější zvuk smyčcové sekce a nahrál jím první i druhé housle, violu, cello a kontrabas. Nyní jsme měli plnost a bohatost cíleného zvuku. Abychom však dosáhli i reálnosti zvuku, domluvil jsem se s jednotlivými sólisty (houslista, cellista a kontrabasista po jednom; violu jsem přepsal do houslového partu a zahrál jej hráč na housle), že postupně přijdou nahrát všechny své party podruhé. Výsledek opravdu vypadal, jako bychom měli velmi početnou smyčcovou sekci.

Přišla řada na žestě. U Hanse Zimmerera jsou žestě velmi důležité. Nahrávat je uměle se nezdálo být dobrou volbou, ovšem v celém studiu je pouze jeden vyhovující mikrofon, navíc byl zapůjčený. Při výběru, zda nástroj bude nahráván živě nebo softwarově, se také hledělo na to, abychom ušetřili co nejvíce stop. Při umělém reprodukování jsem mohl nahrát dva hlasy najednou, což by živé žestě nezvládly, a nahrávat více nástrojů najednou bylo pro naše komorní výukové studio nemožné. Navíc u dechových nástrojů mohlo dojít k problémům s doladováním. Proto jsem se rozhodl žestě nahrát uměle. Přestože syntetický původ bylo možné ve výsledném zvuku poznat, bylo to asi nejlepší řešení. Zvuk „horny“ je ze softwaru používaného nástroje poměrně dobrý. Když jsem se chvíli zabýval úpravou, vznikl alespoň částečně přijatelný zvuk, který se jako lesní roh definovat dal.

Pro ušetření stop i času bylo rozhodnuto o stejném postupu i pro trombony. Ne tak pro trubky, neboť jejich softwarový vzorek zněl velmi nepřírozně. A tak se trubka, ačkoliv nejméně potřebný žesťový nástroj v tomto soundtracku, nahrála živě.

Dále bylo třeba zaznamenat dřevěné dechové nástroje. Ty nahrávat softwarově nepřipadalo vůbec v úvahu, neboť jsou zvukové vzorky opravdu špatné. Bylo rozhodnuto pořídit nahrávku s jednotlivými sólisty. Opět jsme měli k dispozici velmi dobré hráče. Začali jsme u flétny. Part (1. i 2. orchestrální) nahrála sama sólová flétnistka, živě byl nahrán také klarinet. S hobojem a fagotem to bylo horší. Pro nedostatek hráčů a i pro to, že fagot často hrál totéž co cello a jeden z trombonů, nebylo nutné další nástroj do basové linky přidávat. Ovšem hoboje jsme chtěli, ale vzhledem k tomu, že se jednání s hráčem odložilo, nezbyl už v tak nabitém nahrávacím programu čas. A tak narychlo melodie, které nikdo jiný kromě hoboje nehrál, byly dodatečně připsány flétně, aby zazněly.

Pozvat a zaplatit sbor už bylo absolutně nemožné. Protože má většinou pouze vyplňující charakter, nahráli jsme jej uměle. Je třeba říci, že softwarový sbor svou funkci splnil velmi dobře a vzorkovaný zvuk je povedený.

Něco jiného však je gradující vokál v úvodní části Rise The Stakes – ten se musel nahrát živě, nešlo jej reprodukovat jinak. Problematikou se ale ukázala vysoká poloha zápisu. Naštěstí zvolená zpěvačka prokázala kuráž, a i když musely být poslední dva tóny nad její rozsah digitálně zvednuty, vše nazpívala čistě.

---

<sup>56</sup> Samply (vzorky) veškerých „živých“ nástrojů byly používány z klávesového nástroje Yamaha PSR S970.

Výhradně klávesové party s elektrickými zvuky včetně doplňkových doprovodných nástrojů (zvonkohra, harfa, varhany, el. kytara, apod.) jsem nahrával já osobně. Protože jsou to nástroje digitálně poměrně dobře zreprodukované, ve zvuku celého orchestru zní naprosto věrohodně.

Bicí se nahrávaly v posledních několika dnech. Software použít nešlo, protože je mezi jím a živými nástroji poměrně rozdíl, navíc na plzeňské konzervatoři jsou také velmi dobří bicisté. Bylo však potřeba takového hráče na bicí soupravu, který má až krajně metalové cítění, neboť jsme potřebovali, aby od části Jacka Sparrowa figurovaly opravdu okázalé bicí, především „kotle“. Zde jsme se inspirovali bicími, které hrál Satnam Ramgotra na živém koncertě – Live On Tour. Právě jeho působivá hra dodala soundtracku výsledný efekt.

Vybraný hráč nezklamal. Co naopak opět zklamalo, byla studiová technika. Na její kvalitu nejvíce doplatilo to nejpotřebnější – basové kotle. Měly být dunivé, ovšem v záznamu z mikrofonů se příliš mnoho basů neobjevilo, a tak cíle dosaženo nebylo. Během poslouchání pravého soundtracku nás napadla kvalitní náhrada: nahráli jsme v podobných rytmech basový buben. A objevil se i bonus – dodal soundtracku v tajemných částech tu správnou atmosféru.

Úplně na poslední chvíli jsme nahrávali „dodatkové perkuse“ – činely, tamburínu, konga, woodblocky, shakery a další. Jejich užití jsme vymýšleli na místě. Chtěli jsme totiž dosáhnout efektů ze soundtracku, aniž jsme věděli, jak byly tvořeny či jaké byly užity nástroje. Pokusili jsme se přiblížit zvuku na základě co největší akustické podobnosti a to se podařilo.

Celé nahrávání mělo ještě pár problémů. Prvním bylo doladování jednotlivých nástrojů. Vzhledem k tomu, že přibližně polovina nahraných zvuků byla z klávesového nástroje, který je laděný na přesných 440.0 Hz (komorní a), museli se všichni hráči během celého nahrávání neustále hlídat a případně doladovat.<sup>57</sup> Dalším bylo tempo: Při nahrávání orchestr řídí dirigent a hráči si společně mohou tempo hlídat, aby se nerozcházel a skladba nepůsobila nejednotně. U nás však nahrával každý hráč zvlášť a z toho důvodu se hudebníci museli opravdu přesně řídit metronomem, puštěným společně ještě s dalšími nástroji, které v současné době byly zaznamenané, do sluchátek. I přes tyto klíčové komplikace zní výsledek skutečně tak, jako by jej nahrával celý orchestr najednou.

## 4.4 Finální mixing a mastering

Dva dny před koncertem jsme tedy měli hotový základ, nyní se musely veškeré záběry v obou projektech sestříhat a napojit, aby v nahrávce nevznikly hlasitostní skoky, praskání a podobné chyby. Naštěstí již během několika volných chvil vzniklých mezi nahráváním či střídáním hráčů ve studiu<sup>58</sup> se stihla sestříhat podstatná část.

Zbývalo tedy dostříhat zbytek a každému partu přidělit jednotlivé efekty, které např. přidávaly ostrost zvuku, jeho prostorovost, dozvuk, vyrovnávaly celkovou hlasitost melodie, tzn. příliš

---

<sup>57</sup> Pokud bychom nahrávali najednou všechny sekce, tedy celý orchestr, hráči by se již společně sladili, aniž by to muselo být přesných 440.0 Hz.

<sup>58</sup> Během jednoho dne často nahrávalo i více hráčů.

tiché tóny zesílily a příliš silné ztišily. Panorama zase pomůže prostorovému rozmístění zvuku a zajistí, aby např. jeden nástroj hrál více z levého nebo pravého reproduktoru nebo aby zvuk mezi reproduktory „cestoval“.

Nutností byla také práce s ekvalizérem, jenž dokáže přidat nebo ubrat vyšší harmonické (aliquótní) tóny – spodní (LOW), střední (MID) a vrchní (HIGH). Spodní harmonické tóny přidají zvuku na basech a dunivosti, středy obvykle pomáhají barvě zvuku a vrchní spíše ostrosti.

Když bylo vše dohotoveno, přišla řada na úpravu hlasitosti každého nástroje v jednotlivých částích. Zde jsem vycházel z původního soundtracku a dbal jsem, aby byly slyšet ty správné party. Znamenalo to vzít tedy úsek po úseku a jednotlivě hýbat s každým nástrojem, a třeba i po pár taktech mu přidat nebo ubrat na hlasitosti.

Poslední prací bylo sloučit oba projekty do jednoho, tzn. vyexportovat celou bicí sekci do jedné stopy a přidat ji ke zbytku orchestru. Objevil se další handicap: když jsem v porovnání bicích a zbytku orchestru ve finálním poslechu slyšel něco špatně, musel jsem zpět do projektu samostatných bicích nástrojů, chybu opravit, znovu vyexportovat jako jednu stopu, následně opět vložit do kompletního projektu a zkontrolovat poslechem, zda je to již správně. Tento proces se samozřejmě opakoval několikrát. Finální verze proto byla definitivně připravena až v pět hodin ráno dne koncertu.

Výsledek je ovšem podle mého názoru i přes nedostatky v používané technice velmi uspokojující.

## 5. Koncert

### 5.1 Příprava na živý výstup

Podklad byl tedy vytvořen a „smíchán“. Před finálním exportem jsme vypnuli některé klávesové party, protože jsem je hrál živě, hlavní melodie nahrávány nebyly.

Pro živý výstup jsme však potřebovali ještě jednu věc: vzhledem k tomu, že se během kompilace soundtracku často střídala tempa a ne vždy jsme se mohli držet rytmu, zejména v úvodních pomalých částech, bylo nutné mít nějakou jednotku, která by určovala tempo. Naštěstí jsem viděl, jak takovou věc vyřešil Hans Zimmer na svém živém koncertě – po stěnách měl připevněné monitory, kde se mu zobrazovaly jednotlivé doby a takty.

Napadlo mě, že by se něco podobného dalo vytvořit v grafickém softwaru jako obyčejné video se zvukovou stopou finálního mixu a oslovil jsem kamaráda, který pracuje s programy na tvorbu, střihání a úpravu videí. Poslal jsem mu již dříve nesmíchanou kompilaci soundtracku, aby video předpřipravil, a v den koncertu jsem odeslal dokončenou verzi, aby ji k připravenému přidal a poslal nazpět.



## 5.2 Provedení výsledku a potvrzení dosažení cíle

Na společné secvičení jsme neměli moc času. Avšak každý před tím cvičil svůj part s „nesmíchanou“ verzí kompilace, a tak samotný koncert dopadl dobře. Problém nastal opět ve zvuku. Jednak je sál konzervatoře určen pro akustické hraní, nikoliv pro hru s ozvučením, a jednak opět vázla technologie. Výsledek sice zvukově nevyzněl úplně tak, jak měl, nicméně cílená atmosféra byla i tak dosažena. Tento fakt potvrdily i názory později dotazovaných studentů konzervatoře, kteří měli možnost výsledek slyšet na koncertě a poté jej mohli pomocí nahrávky porovnat s originálním soundtrackem. Shodu a tedy úspěch práce potvrdilo 84,38% lidí. (Podrobnější výsledky zkoumání v příloze č. 10.) Někteří dotazovaní dokonce uvedli, že se jim jisté části líbí i více než originální. Na vysoké míře podobnosti kompilace s originálním soundtrackem se shodly také dva znalecké posudky, první od profesora plzeňské konzervatoře Eduarda Spáčila a druhý od dirigenta DJKT<sup>59</sup> Dalibora Bárty.

---

<sup>59</sup> Divadlo J. K. Tyla v Plzni.

## Závěr

Cílem výroby našeho soundtracku bylo tedy porovnat zvukovou podobnost pomocí nahrávky. Naše práce byla ovlivněna tím, že jsme neměli žádné zkušenosti ani v oblasti studiového nahrávání, práci s nahrávkou orchestru ani s partiturou, psaním pro orchestr, vypisováním partů či prací s nahrávacím softwarem... Z důvodu těchto nedostatků jsme proto museli během celého procesu řešit řadu věcí, např. jak si poradit s absencí orchestru, s budováním samplovaného zvuku, s nedostatkem nahrávacích stop v softwaru, s omezeními demo verze tohoto softwaru, s velmi nekvalitní technikou (Hollywood – miliony Kč, my v ceně cca 100 000 Kč), aranžováním (bylo nutné spojovat jednotlivé části soundtracku, které na sebe normálně nenavazují, nástrojovým obsazením, harmonicky nebo tempově) do smysluplného celku s vyšším cyklickým propojením (např. motivickým, tj. opakováním hlavních myšlenek, tonálním sjednocením, i když modulace se samozřejmě objevují). Velký důraz byl dán na gradaci a emoce, aby se posluchač nenudil.

Na základě šetření a dotazování po koncertě a finálním poslechu originální nahrávky s mou kompilací bylo posouzeno, že se cíle dosáhnout podařilo.

Příštím krokem, který však již není součástí této práce, bude jednak vypsát všechny nahrané party do jediné kompletní partitury a tu následně poskytnout k dalšímu provádění této kompilace (jež mj. obsahuje výčet částí jako žádná jiná) a jednak se pokusit sestavit speciální orchestrální seskupení a provést tuto kompilaci na koncertě živě. To však zahrnuje příliš mnoho dalších příprav.

## Použitá literatura a internetové odkazy

[www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org) [cit. 27. 7. 2017, 29. 7. 2017, 3. 8. 2017, 4. 8. 2017]

[www.csfd.cz](http://www.csfd.cz) [cit. 4. 8. 2017]

[www.imdb.com](http://www.imdb.com) [cit. 4. 8. 2017]

[www.blog.idnes.cz](http://www.blog.idnes.cz) [cit. 4. 8. 2017]

KUHN, Tomáš. Stručné dějiny populární hudby a jazzu pro studenty a učitele hudební výchovy. V Plzni: Západočeská univerzita, 2011. ISBN 978-80-261-0018-8.

# Příloha 1: Významní skladatelé filmové hudby

## **John Williams (1932 – doposud)**

John Towner Williams je americký skladatel, dirigent a klavírista. Patří k největším legendám filmové hudby a jeho motivy se staly nejznámějšími a nejoblíbenějšími po celém světě. Kromě filmových a televizních soundtracků napsal také řadu klasických koncertů. Jeho tvorba je inspirovaná neoromantismem a romantismem konce 19. století, přiklánějící se ke stylu Petra Iljiče Čajkovského nebo Richarda Wagnera.

Pochází z hudební rodiny. Jeho otec byl jazzman, proto se John jazzu věnoval, zejména při svých klavírních studiích v New Yorku, kde působil v mnoha jazzových klubech. Když se přestěhoval do Los Angeles, začal spolupracovat s další významnou legendou filmové hudby, Henrym Mancinim, např. na jednom z jeho nejúspěšnějších soundtracků, Peter Gunn, kde dokonce nahrával hlavní klavírní téma. Pracoval také ve filmových studiích jako instrumentátor, aranžér a studiový pianista. V začátcích své kariéry skládal mnoho znělek pro televizní pořady a seriály.<sup>60</sup> Po prvních úspěších nejen v oblasti filmové hudby a jazzu, se o jeho skladatelských schopnostech dozvěděl celý Hollywood a Williams se stal velmi vyhledávaným. V 70. letech započal spolupráci s režisérem Stevenem Spielbergem a Georgem Lucasem a společně se postarali o největší filmové hity Hollywoodu. Mezi ně patří hudba k filmu Čelisti (1975), a nejkoničtější soundtrack všech dob, jak byl oceněn, Star Wars (1977). Titulní téma se zároveň stalo i komerčně nejúspěšnější hudební nahrávkou všech dob. Williams skládal hudbu i ke všem dosavadním pokračováním hlavní dějové linky vesmírné ságy. Další významnou spoluprací s Georgem Lucasem a Stevenem Spielbergem se stalo skládání hudby k sérii Indiana Jonese. Se Spielbergem samotným pak Williams udělal sérii Jurský park, Supermana (1978), E.T. – Mimosmšťana (1982) a Schindlerův seznam (1993). Je také autorem hudby k prvním třem filmům série Harryho Pottera, včetně hlavního téma, zvané „Hedwig’s Theme“.<sup>61</sup>

## **Ennio Morricone (1928 – doposud)**

Ennio Morricone patří rovněž mezi největší legendy filmové hudby. Kromě skládání se bývalý trumpetista věnuje také dirigování. Pohybuje se v široké škále hudebních stylů, což z něj dělá jednoho z nejuniverzálnějších skladatelů. Známe je také jeho velmi úsporný styl komponování: v hudbě používá v souladu s teorií, že „každý přirozeně vytvořený zvuk je hudba“, i zcela neobvyklé zvuky (vrzání vodního čerpadla).

Pochází z hudební rodiny. Jeho otec jej učil hudební teorii a hru na několik nástrojů. Poté donutil Ennia studovat trubku a skladbu na konzervatoři. Ennio se během svého mládí věnoval také jazzu. Po účinkování v několika jazzových kapelách se stal aranžérem ve studiu RCA Victor. V 50. letech začal psát hudbu pro filmy a divadlo. Složil také mnoho děl pro několik známých umělců, např. Andreu Bocceliho. Jeho největší úspěch je spojen se soundtracky k westernům, např. soundtrack k filmu Hodný, zlý a ošklivý (1966) je považován za jeden z nevlivnějších doposud. Stejně tak hudba k filmu Tenkrát na Západě (1968), která je známá svými nezaměnitelnými melodiemi Muž s harmonikou a stejnojmennou písní Tenkrát na Západě, a pokračování Tenkrát v Americe (1984). Mezi jeho další nejznámější soundtracky patří Mise (1986), Duello nel Texas (1963), Pro hrst dolarů (1964),

<sup>60</sup> Občasně se televizní tvorbě věnuje dodnes.

<sup>61</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/John\\_williams](https://en.wikipedia.org/wiki/John_williams), 4. srpna 2017

pokračování Pro pár dolarů navíc (1965), Dekameron (1971), Mé jméno je Nikdo (1973) a další. Kromě filmu se věnuje také skládání znělek k televizním pořadům a seriálům a klasické hudbě.<sup>62</sup>

### **James Horner (1953 – 2015)**

James Horner byl americký filmový skladatel, instrumentátor a dirigent. Byl známý pro integraci sborových a elektronických prvků a pro časté užívání motivů spojených s keltskou hudbou, např. ve filmu Statečné srdce (1995). V Hollywoodu zaujal soundtrackem k filmu Star Trek II: Khanův hněv (1982). Horner je proslulý svou spoluprací s režisérem Jamesem Cameronem, pro něhož skládal hudbu k filmům Titanic (1997) a Avatar (2009), dvěma komerčně nejúspěšnějším filmům současnosti. Za oba získal několik ocenění. Dalšími z jeho známých soundtracků jsou: Apollo 13 (1995), Jumanji (1995), nebo ve spolupráci s režisérem Martinem Campbelllem dvoudílná série o maskovaném hrdinovi jménem Zorro. Horner zemřel při tragické nehodě svého soukromého letadla Short Tucano ve věku 61 let.<sup>63</sup>

### **Alan Silvestri (1950 – doposud)**

Alan Anthony Silvestri je americký filmový skladatel a dirigent známý pro spolupráci s producentem Robertem Zemeckisem. Pro něj složil hudbu k řadě úspěšných filmů, zahrnujících trilogii Návrat do budoucnosti, Falešná hra s králíkem Rogerem (1988), Smrt jí sluší (1992), Forrest Gump (1994, nejúspěšnější Silvestriho soundtrack), Kontakt (1997), Trosečník (2000), Polární expres (2004), Beowulf (2007), Vánoční koleda (2009), Let (2012) a Muž na laně (2015). Spolupracoval také s Jamesem Cameronem na filmech Predátor (1987) a Predátor 2 (1990). Po miléniu začal pravidelně spolupracovat s režisérem Stephenem Sommersem na filmech: Mumie se vrací (2001), Van Helsing (2004) a G. I. Joe (2009). V poslední době je spojen s hudbou k superhrdinským filmům značky Marvel – Captain America: První Avenger (2011), Avengers (2012) a nadcházející Avengers: Infinity War (2018).<sup>64</sup>

### **Danny Elfman (1953 – doposud)**

Danny Elfman je americký filmový a televizní skladatel, zpěvák a producent známý svou spoluprací s režisérem Timem Burtonem. V mládí hrál v kapele Oingo Boingo, kterou založil s bratrem Richardem, avšak po nějaké době oba kapelu opustili. Richard se stal filmovým režisérem, Danny se věnoval filmové hudbě. Často komponoval pro filmy svého bratra. Od 80. let začala ona spolupráce s Timem Burtonem: Film Ukradené Vánoce (1993) Burton pouze produkoval, ale Elfman složil hudbu, a dokonce si v něm zahrál hlavní roli. Následovala Planeta opic (2001, úvodní díl nadcházející trilogie), Karlík a továrna na čokoládu (2005), Alenka v říši divů (2010) a pokračování Alenka v říši divů: Za zrcadlem (2016), a Temné stíny (2012). Mezi největší úspěchy této dvojice patří však série o Batmanovi [Batman (1989) a Batman se vrací (1992)]. Elfman skládal hudbu i pro jiné akční hrdiny ve filmech: Spider-Man (2002) a Spider-Man 2 (2004) režiséra Sama Raimiho, Hulk (2003), první díl série Mission: Impossible (1996) s Tomem Cruisem v hlavní roli, trilogie Muži v černém, Terminator Salvation (2009), Avengers: Age of Ultron (2015) či konkurenční Liga spravedlnosti (2017). Danny Elfman se kromě tvorby filmové věnuje také televizní a jeho nejznámějším dílem je bezpochyby úvodní znělka k jednomu z historicky nejúspěšnějších seriálů vůbec, Simpsonovým.<sup>65</sup>

<sup>62</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Ennio\\_Morricone](https://en.wikipedia.org/wiki/Ennio_Morricone) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>63</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/James\\_Horner](https://en.wikipedia.org/wiki/James_Horner) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>64</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Alan\\_Silvestri](https://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Silvestri) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>65</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Danny\\_Elfman](https://en.wikipedia.org/wiki/Danny_Elfman) [cit. 4. 8. 2017]

## **Howard Shore (1946 – doposud)**

Howard Leslie Shore je kanadský filmový skladatel, který složil hudbu k více než osmdesáti filmům, ale úspěch se mu podařilo prolomit jen se soundtracky trilogie Pána Prstenů režiséra Petera Jacksona, za které získal tři Oscary. Pán prstenů: Společenstvo prstenu (2001), Oscar za nejlepší původní hudbu. Pán prstenů: Dvě věže (2002). Pán prstenů: Návrat krále (2003), Oscar za nejlepší původní hudbu a druhý Oscar za nejlepší původní píseň: „Into the West“. S Jacksonem Shore spolupracoval poté i na tzv. „prequel“ sérii ze Středozemě, trilogii Hobita, ta ovšem již hudebně nebyla tak dobře hodnocena jako Pán prstenů. [Hobit: Neočekávaná cesta (2012), Hobit: Šmakova dračí poušť (2013), Hobit: Bitva pěti armád (2014)].<sup>66</sup>

## **Režiséři a jejich „dvorní skladatelé“**

Někteří režiséři pracují během své kariéry s několika skladateli, jiní zase pracují celý život jen s jedním jediným, protože jsou s jeho hudbou spokojeni a vědí, že dokáže přesně vykreslit atmosféru, jakou si představují.

### Významní spolupracovníci:

Ennio Morricone a Sergio Leone

John Williams a Steven Spielberg nebo George Lucas

Hans Zimmer a Christopher Nolan

James Horner a James Cameron nebo Martin Campbell

Danny Elfman a Tim Burton

Michael Giacchino a J. J. Abrams

Steve Jablonsky a Michael Bay

Henry Mancini a Blake Edwards

Howard Shore a Peter Jackson

---

<sup>66</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Howard\\_Shore](https://en.wikipedia.org/wiki/Howard_Shore) [cit. 4. 8. 2017]

## Příloha 2: Jednotlivé filmy série Piráti z Karibiku

### Piráti z Karibiku: Prokletí Černé perly (2003)

Když se v 90. letech 20. století scénáristé Ted Elliott a Terry Rossio začali zajímat o pirátskou tematiku a začali psát nástin příběhu pro nový pirátský film, žádné studio o jejich nápad nemělo zájem. Po miléniu se sice ve Walt Disney Pictures rozhodli natočit film inspirovaný pirátskou atrakcí v Disneylandu, čímž by přilákali novou vlnu návštěvníků, ale ke scénáři byl přizván někdo jiný. Ovšem i přes znalost pirátských příběhů nebylo několik verzí scénářů různých autorů přijato ani studiem, ani producentem Jerryem Bruckheimerem, a tak byli nakonec povoláni Elliott a Rossio. Ti dali příběhu onen nadpřirozený rámec, jenž vlastně udělal filmovou sérii takovou, jaká je, tak známou a populární.

Děj sleduje dobrodružství kováře Willa Turnera, který se musí spolčit s proradným a charismatickým kapitánem Jackem Sparrowem, aby jej dovedl na ostrov Isla de Muerta, kam unesla „posádka prokletých pirátů v čele s ďábelským kapitánem Barbossou“ dívku, kterou miluje, guvernérovu dceru Elizabeth Swannovou. „Kapitán“ Jack má samozřejmě také důvod k této plavbě, neboť Barbosa, bývalý první důstojník jeho posádky, jej kdysi zradil a připravil o Černou perlu, jeho milovanou loď, nejrychlejší v celém Karibiku. Oba muži čelící nepříznivým podmínkám se vydávají vstříc každý svému cíli na jedné lodi a cestou shánějí posádku, která se může prokletým pirátům postavit. Hrdinům je však v patách královské námořnictvo na palubě s Elizabethiným nastávajícím manželem, které hledá guvernérovu dceru rovněž.

Režie se ujal člověk se smyslem pro nadpřirozeno a velké efekty, Gore Verbinski a postupně se přidávaly další osobnosti: Johnny Depp ztvárnil kapitána Jacka Sparrowa, Geoffrey Rush proradného kapitána Barbossu, Keira Knightley Elizabeth Swannovou a Orlando Bloom Williama Turnera.<sup>67</sup>

### Piráti z Karibiku: Truhla mrtvého muže (2006)

Po úspěchu prvního filmu bylo rozhodnuto v sérii pokračovat druhým a třetím dílem. Scénáristé tentokrát zvolili pro film mytologii, známou z mnoha námořních příběhů.<sup>68</sup>

Will a Elizabeth se chystají ke svatbě, ovšem k obřadu nedochází, protože jsou oba zatčeni předsedou Východoindické společnosti a královským vyslancem lordem Cutlerem Beckettem za napomáhání v pirátství kapitánu Jacku Sparrowovi. Beckett jim nabízí vykoupení, pokud najdou Jacka a přivezou mu jeho kompas, pomocí kterého by mohl najít truhlu se srdcem Davyho Jonese, s jehož lodí a posádkou by dokázal zničit všechny piráty moří a ovládnout oceán. Willovi se Jacka najít podaří a společně hledají Jonesovu loď Bludného Holanďana, aniž by věděli o Beckettových plánech. Jack Sparrow však nepomáhá Willovi, nýbrž sám sobě. Davy Jones mu totiž před 13 lety vyzvedl Černou perlu z hlubin oceánu pod podmínkou, že se stane členem jeho posádky. Jack se však chce trestu vyhnout a snaží se rovněž najít truhlu se srdcem, aby mohl vyjednat svou svobodu. Zatímco se žene za truhlou, Will se na palubě Bludného Holanďana setkává se svým vězněným otcem a rozhodne se otce osvobodit z Jonesových spárů, tím že probodne Jonesovo srdce v truhle, a vydává se také po jejich

<sup>67</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_The\\_Curse\\_of\\_the\\_Black\\_Pearl](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_The_Curse_of_the_Black_Pearl) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>68</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_Dead\\_Man%27s\\_Chest](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_Dead_Man%27s_Chest) [cit. 4. 8. 2017]

stopách. Davy Jones má však po svém boku mytologického leviatana, bájného Krakena, který zahubí každého, kdo se Jonesovi postaví do cesty nebo odporuje vykonání Jonesova rozsudku.

### **Piráti z Karibiku: Na konci světa (2007)**

Děj navazuje na události z předchozího filmu. Lord Beckett získal truhlu se srdcem s pomocí bývalého královského rekruta, rovněž pronásledovaného královským námořnictvem, jenž se tak vykoupil za své činy. Beckett se chystá ke zničení všech pirátů. Ti mají jedinou naději, se kterou přichází vzkříšený kapitán Barbossa. Svolat pirátský „bratrský sněm“ a pomocí tzv. 9 tolarů osvobodit bohyni Calypso, kterou zakleli do lidského těla a která by jim mohla pomoci v boji proti mnoha početné Beckettově flotile v čele s Bludným Holanďanem. Právě ona stojí za Barbossovým vzkříšením a přinutila jej svolat bratrský sněm pro její osvobození. Ovšem členem bratrského sněmu je i Jack Sparrow, kterého nakonec polapil Kraken a uvěznil i s Černou perlou v Říši Davyho Jonese. Bývalá Jackova posádka, včetně Willa a Elizabeth, se tak pod Barbossovým velením vydává na záchrannou misi až na samotný konec světa, aby mohli porazit krutovládu, kterou nastolil Lord Beckett s pomocí Davyho Jonese.

### **Piráti z Karibiku: Na vlnách podivna (2011)**

Během souběžné produkce dvou předchozích dílů objevili scénáristé Ted Elliott a Terry Rossio román Na vlnách podivna a rozhodli se jej použít jako základ pro čtvrtý film. Ten však opustila spousta postav z původní trilogie včetně režiséra Gore Verbinskiho. Verbinskiho nahradil Rob Marshall, a proto se Elliot s Rossiem rozhodli udělat samostatný film, kam budou moci přidat nové prvky z románu (např. kapitán Černovous, pramen mládí nebo mořské panny). Do svých rolí se vrátili pouze Johnny Depp jako kapitán Jack Sparrow, Geoffrey Rush jako kapitán Hector Barbossa, Gregory Ellis jako poručík Theodore Groves a Kevin McNally jako Joshamee Gibbs.

Po přechozích dvou náročných produkcích tentokrát Disney poskytl nižší rozpočet, což vedlo k levnějším natáčecím lokacím a menšímu množství trikových efektů, které nebyly tolik megalomanské, jako tomu bylo u série Verbinskiho.<sup>69</sup>

Příběh se točí kolem pramene mládí. Ten je zmíněn již v závěru třetího dílu, kdy o něm vypráví kapitán Barbossa své staronové posádce na lodi Černá perla, kterou opět ukradl Jacku Sparrowovi. Avšak Jack Barbossovi odcizil mapu k prameni a vydal se jej hledat sám. Nic však nenašel. Nevěděl totiž, že je k tomu potřeba jistý rituál. O něm se mu zmiňuje jeho stará láska Angelica. Ta po Jackovi chce, aby ji k prameni zavedl, aby mohla zachránit svého otce, hrůzostrašného kapitána Černovouse, kterého má potkat smrtelný osud „rukou muže s jednou nohou“. Tím mužem není nikdo jiný než kapitán Barbossa. Jednonohého piráta z něj udělal sám Černovous, když polapil do svých spárů Černou perlu i s její posádkou. Jediný, kdo se tenkrát zachránil tím, že si uřízl nohu, za kterou visel zajat na laně, byl Barbossa. Ovšem kromě Jacka vězněného na Černovousově lodi a Černovouse samotného hledá ještě pramen mládí britské a španělské námořnictvo. Španělé mají klíčové indicie a Britům velí kapitán Barbossa, který byl zachráněn, když jej unášelo moře, pod slibem, že pomůže při hledání pramene mládí a povede královskou výpravu. Avšak ne s cílem získat pramen, nýbrž pomstít se Černovousovi a naplnit tak osud. Začíná závod s časem a každý chce být první.

---

<sup>69</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_On\\_Stranger\\_Tides](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_On_Stranger_Tides) [cit. 4. 8. 2017]



## **Piráti z Karibiku: Salazarova pomsta (*Pirates Of The Caribbean: Dead Men Tell No Tales*<sup>70</sup>, 2017)**

Pátý film byl potvrzen ještě před premiérou čtyřky, ale na scénáři tentokrát pracoval jen sám Terry Rossio bez Teda Elliotta. Rossiův scénář však u Disneyho<sup>71</sup> neuspěl, a tak byl po dvou letech byl přizván Jeff Nathanson, aby předlohu přetvořil. Pomoci mu mělo nové režisérské duo z Norska, Joachim Ronning a Espen Sandberg. Celá produkce se tak pozdržela o další dva roky a film se do kin dostal až v roce 2017. Celkový vývoj trval 6 let. Tvůrci se chtěli navrátit více ke kořenům, a proto hledali inspiraci především v prvním pirátském filmu Prokletí Černé perly. Produkce se vrátila také k velkolepým megalomanským efektům.

Ve filmu se opět vrací Orlando Bloom jako Will Turner a Keira Knightley jako Elizabeth Turnerová a někteří bývalí členové Jackovy posádky. Nově se připojují Brenton Thwaites jako Henry Turner a Kaya Scodelario jako Carina Smythová/ Barbossová. Film byl opět pochválen za herecké výkony, vizuální efekty a hudbu, ovšem nikoliv za příběh. Ten se zdál komplikovaný, a v některých místech na události z předchozích filmů nenavazoval. Z toho důvodu byl druhým komerčně nejslabším dílem celé série.<sup>72</sup>

Jacku Sparrowovi se opět nedaří. Ani poslední lup nevyšel. Posádka je s ním nespokojená. Naopak kapitán Barbossa si od minule hodně polepšil. Je teď nejbohatším pirátem všech moří a díky mocnému korábu, zvanému Pomsta královny Anny, kterou získal poté, co zabil jejího předchozího majitele Černovouse, vlastní celou flotilu pirátských lodí. Tento překrásný a bohatý život se mu ale brzy zkomplikuje. Na opačném konci oceánu se totiž nemrtvé posádce španělského kapitána Salazara podaří uprchnout z Dáblova trojúhelníku s cílem zabít všechny piráty moří, v čele s Jackem Sparrowem. Aby Barbossa ochránil svou flotilu před Salazarovým kordem, musí co nejdříve najít svého starého přítele. Jack je před Salazarem varován mladým Henrym Turnerem, který hledá Poseidonův trojzubec, aby mohl zbavit svého otce, Willa Turnera, kletby. Tou je totiž vázán být kapitánem Bludného Holanďana poté, co probodl srdce Davyho Jonese a musel jej nahradit svým. Doufá, že mu Jack pomůže. Poseidonův trojzubec by zlomil všechny kletby v oceánu, což znamená, že by zbavil nesmrtelnosti i Salazarovu posádku. Jack vidí příležitost, a proto se spojuje s Henrym. K nim se přidává i mladá astroložka Carina Smythová, která dokáže ve hvězdách vyčíst mapu k trojzubci. Cestou však i ona sama zjišťuje podrobnosti o své pirátské rodině.

---

<sup>70</sup> Původní název pátých Pirátů z Karibiku byl zveřejněn rok a půl před premiérou filmu pod názvem: „Dead Men Tell No Tales“, což bylo u nás oficiálně přeloženo jako „Mrtví muži mnoho nepoví“. Vzorem byl stejnojmenný nápis na Disneyho pirátské atrakci a film měl na ni diváky odkazovat. Avšak překlad názvu byl pro spoustu, zejména evropských, států kvůli jeho nesrozumitelnost velkou komplikací, proto jej po nějaké době Disney oficiálně změnil na „Salazar’s Revenge“, u nás přeloženo jako Salazarova pomsta. Pouze ve Spojených státech a několika dalších zámořských zemích zůstal název Dead Men Tell No Tales.

<sup>71</sup> V momentě, kdy je slovo „Disney“ skloňováno jako „Disneyho“, jedná se o zkrácený hovorový název společnosti The Walt Disney Company, případně filmové divize Walt Disney Studios. Tento výraz je veřejně používán ve zpravodajských článcích na internetu.

<sup>72</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates\\_of\\_the\\_Caribbean:\\_Dead\\_Men\\_Tell\\_No\\_Tales](https://en.wikipedia.org/wiki/Pirates_of_the_Caribbean:_Dead_Men_Tell_No_Tales) [cit. 4. 8. 2017]

## Příloha 3: „Pirátští“ skladatelé

### Hans Zimmer (1957 – doposud)

Hans Florian Zimmer je hollywoodský hudební skladatel a producent, pocházející z tehdy Západního Německa. Narodil se ve Frankfurtu nad Mohanem. Jako malý se učil hrát na klavír, neboť jeho matka byla velmi hudebně založená. Hans ale neměl rád disciplínu formální výuky a stal se spíše samoukem. Vždy jej fascinovaly počítače a elektronické nástroje, protože jeho otec byl inženýrem a vynálezcem. Ten však zemřel, když byl Hans ještě malý. Absenci svého otce, tak jako většina skladatelů, nahrazoval potěšením z hudby, „stala se jeho nejlepším přítelem“.

Svou kariéru zahájil v 70. letech hrou na klávesy a syntezátory a spoluprací s několika kapelami z Itálie či Španělska věnujícími se tehdy novému stylu, tzv. „new wave“. Nejjužší spolupráci Zimmer zažil, poté co odešel na školu Hurtwood House do Londýna, s britskou kapelou The Buggles. Ve Velké Británii strávil velkou část svého života. Zde také napsal několik reklamních znělek, např. pro společnost Air-Edel Associates. Během 80. let začal spolupracovat s britským filmovým skladatelem, Stanleym Myersem. Velmi si rozuměli a založili spolu nahrávací studio Lillie Yard, v němž společně tvořili hudbu k několika filmům<sup>73</sup>, Hans sám i k seriálům. Jejich doménou bylo spojování tradičního zvuku orchestru s elektronickými nástroji, v čemž Zimmer i nadále pokračuje. Svou první samostatnou hudbu napsal k filmu Poslední expozice (1987), jako hudební producent působil u filmu Poslední císař (1987), který získal Oscara za nejlepší originální hudbu.

V roce 1988 hledal režisér Barry Levinson někoho, kdo by napsal hudbu pro jeho nový film Rain Man. Levinsonova manželka slyšela soundtrack ve filmu Rozdělený svět (1988), ke kterému dělal hudbu právě mladý Zimmer, a skladatele manželovi doporučila. Na Levinsona Hansovo dílo zapůsobilo a pro Rain Mana jej najal. Tímto zlomem v kariéře dal o sobě Zimmer vědět celému Hollywoodu. Film byl oceněn čtyřmi Oscary, nominován byl i za Zimmerovu originální hudbu. V té autor používal syntezátory s bicími (steel drums). O rok později byl požádán o složení soundtracku k filmu Řidič slečny Daisy (1989), kde používal jen syntezátory a sampler, a v 90. letech začal spolupracovat s několika významnými hollywoodskými osobnostmi: producentem Jerry Bruckheimerem nebo režisérem Ridley Scottem.

S Bruckheimerem se seznámil v roce 1990, když byl osloven, aby provedl hudbu k filmu Bouřlivé dny, který Jerry produkoval. Spolupráce s Ridley Scottem pak započala v roce 1991, když vytvořil soundtrack k jeho filmu Thelma a Louise, známý pro kytarové party. Rok poté, při psaní hudby k filmu Síla muže (1992), se rozhodl odjet do Afriky, v níž se film odehrával, aby použil afrických sborů a bubnů. Na základě toho byl osloven studiem Walt Disney, zda by nenapsal soundtrack k jejich animovanému filmu ze stejného prostředí, Lví král (1994). Ten se stal naprostým hitem a Zimmer za něj obdržel svého doposud jediného Oscara a spoustu dalších ocenění. Dalšími významnými soundtracky této doby se staly Krvavý příliv (1995), Skála (1996), oba filmy produkovány Jerrym Bruckheimerem, Tenká červená linie (1998) a Princ Egyptský (1998).

Zde začala jeho spolupráce se studiem DreamWorks, v němž je v současnosti vedoucí divize filmové hudby a kde spolupracuje s dalšími skladateli prostřednictvím společnosti Remote Control Productions, kterou založil (viz další kapitola). V DreamWorks Animation se dosud buďto přímo nebo částečně podílel na soundtracích k těmto animovaným filmům: zmiňovaný Princ Egyptský (1998),

---

<sup>73</sup> Tvrdá fuška (1982), Bezvýznamnost (1985) a Moje krásná prádelnička (1985).

Eldorado (2000), Spirit - divoký hřebec (2002), Příběh žraloka (2004) Mimi šéf (2017), a poté k sériím Madagaskar, Kung Fu Panda a Megamysl.

Po roce 2000 se Zimmer stal jedním z nejvytíženějších skladatelů v celém Hollywoodu a za tu dobu složil hudbu k řadě dalších snímků. Za pozornost jistě stojí pokračování spolupráce s režisérem Ridley Scottem na filmech Gladiátor (2000), Černý jestřáb sestřelen (2001) a Hannibal (2001) a s Jerrym Bruckheimerem na zmiňovaném Černém jestřábovi a také na filmu Pearl Harbor (2001), při němž pokračoval ve spolupráci i s režisérem Michaellem Bayem.<sup>74</sup>

Dalším významným Zimmerovým soundtrackem je Poslední samuraj (2003). Při jeho psaní měl pocit, že jeho znalosti ohledně japonské hudby jsou velmi omezené. Začal tedy provádět rozsáhlý výzkum japonské hudby, ale čím více studoval, tím méně věděl. A tak ukončil bádání a rozhodl se vycházet z toho, co získal během výzkumu. Po premiéře byl však šokován, když se ho zeptali, „jak je možné, že o japonské hudbě ví tolik“.<sup>75</sup>

Během psaní Posledního samuraje byl také požádán Jerrym Bruckheimerem o další spolupráci, tentokrát na filmu Piráty z Karibiku: Prokletí Černé perly. Kvůli svým závazkům a hlubokému studování japonské hudby k Poslednímu samuraji však musel Zimmer nabídku odmítnout a předat kolegovi Klausu Badeltovi. Jak bylo již výše zmíněno, Zimmer však napsal několik hlavních motivů.

Na pokračování série se však podílel přímo a stal se skladatelem pro Piráty z Karibiku: Truhlu mrtvého muže (2006), Piráty z Karibiku: Na konci světa (2007) a Piráty z Karibiku: Na vlnách podivna (2011).

Ve stejný rok jako druhé Piráty z Karibiku napsal také soundtrack k filmu Šifra mistra Leonarda (2006), prvnímu snímku z trilogie filmové série Roberta Langdona.<sup>76</sup> Roku 2005 zahájil spolupráci s jedním z nejúspěšnějších režisérů Christopherem Nolanem na prvním snímku chystané trilogie superhrdiny DC Comics: Batman začíná (2005), následovaný Temným rytířem (2008) a Temný rytíř povstal (2012). Se stejným režisérem také spolupracoval na filmech, které získaly mnoho ocenění: Počátek (2010), Interstellar (2014), jež považuje Zimmer za vrchol své tvorby, nebo Dunkerk (2017).

Kromě Batmana však Zimmer pracoval i na jiných superhrdinských soundtrackech, např. Iron Man<sup>77</sup> (2008), Amazing Spider-Man 2 (2014) nebo Batman vs Superman: Úsvit spravedlnosti (2016)<sup>78 79</sup>. Vynechány však nemohou být ani oba díly Sherlocka Holmese – Sherlock Holmes (2009) a Sherlock Holmes: Hra stínů (2011).

V současné době spolupracuje Zimmer také s britskou televizí BBC na jejich přírodovědných dokumentech, podílí se na hudebním doprovodu. Sem patří úvodní témata seriálů Zázračná planeta II (Planet Earth II, 2016) a Blue Planet II (2017).<sup>80</sup>

---

<sup>74</sup> Společně již pracovali na filmu Skála.

<sup>75</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Hans\\_Zimmer](https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Zimmer) [4. 8. 2017]

<sup>76</sup> Další jsou Andělé a démoni (2009) a Inferno (2016).

<sup>77</sup> Nebyl hlavním skladatelem, pouze pomáhal a poté soundtrack produkoval.

<sup>78</sup> Též známé pod názvem: Batman v Superman: Úsvit spravedlnosti.

<sup>79</sup> Po dokončení hudby k filmu Batman vs Superman Zimmer řekl, že tohle byl jeho poslední superhrdinský soundtrack a že s nimi končí. [https://en.wikipedia.org/wiki/Hans\\_Zimmer](https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Zimmer) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>80</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Hans\\_Zimmer](https://en.wikipedia.org/wiki/Hans_Zimmer) [cit. 4. 8. 2017]

### **Klaus Badelt (1967 – doposud)**

Klaus Badelt je německý filmový hudební skladatel, producent a aranžér. Svou kariéru začal jako skladatel hudby pro německé filmy, televizní znělky a reklamy. Ke konci tisíciletí oslovil Klause jeho starší, mnohonásobně úspěšnější krajan Hans Zimmer a nabídl mu, aby pracoval jako jeden z mnoha skladatelů v jeho studiu, Remote Control Productions. Badelt nabídku přijal a od té doby složil několik vlastních úspěšných soundtracků: Stroj času (2002), K-19: Stroj na smrt (2002) a zejména právě Piráti z Karibiku: Prokletí Černé perly (2003), na nichž spolupracoval s Zimmerem a které mu vynesly několik nominací.

Kromě pirátů Badelt spolupracoval s Hansem i na jiných velkých hitech: Tenká červená linie, Princ Egyptský, Gladiátor, Pearl Harbor a další. Spolupracoval i s několika vyhlášenými režiséry, jako jsou Steven Spielberg, Michael Bay, Ridley Scott, Gore Verbinski nebo Werner Herzog.

V roce 2004 založil Badelt své vlastní filmové hudební studio „Theme Park Studios“. V něm vznikly pozdější Badeltovy soundtracky, např. Constantine (2005), Poseidon (2006), Temný úsvit (2006) i animovaný film z roku 2007 o čtyřech velmi známých želvích mutantech: Želvy Ninja.<sup>81</sup>

### **Geoff Zanelli (1974 – doposud)**

Geoff Zanelli je americký hudební skladatel pracující v oblasti filmu a počítačových her. Pochází z Westminsteru, kde začal svou hudební a skladatelskou kariéru jako kytarista a skladatel pro místní hudební skupiny. Absolvoval také jednu z nejprestižnějších hudebních škol na světě, Berklee College of Music, obory filmová kompozice a hudební produkce. V roce 1994 se setkal s Hansem Zimmerem, který mladého a talentovaného Zanelliho pozval do svého studia Remote Control Productions, aby se zde připojil ke skupině skladatelů. Geoff Zanelli zůstal a pokračuje zde ve své kariéře doposud.

Nejvíce na sebe upozornil jako skladatel doprovodné hudby k řadě soundtracků, nejčastěji ve spolupráci s Johnem Powell, Harrym Gregson-Williamsem, Stevem Jablonským, Klausem Badeltem a právě Hansem Zimmerem. Sám je však autorem několika soundtracků: Hitman (2007), Delgo (2008), Vikingové II (2008), Město přízraků (2009), Gamer (2009) a doposud největší Zanelliho úspěch Piráti z Karibiku: Salazarova pomsta (2017). Z herního průmyslu se nejvíce proslavil hudbou k několika dílům série Call of Duty.<sup>82</sup>

### **Remote Control Productions**

Remote Control Productions je filmová hudební společnost, kterou v současné době provozuje její spoluzakladatel Hans Zimmer, druhým spoluzakladatelem je Jay Rifkin. Studio založili pod názvem Media Ventures, ale po soudní rozepři obou pánů se název studia změnil na Remote Control Productions, které nyní vede Zimmer sám. Studio je zázemím velké skupiny skladatelů, kterým Zimmer předává své znalosti a zkušenosti v oblasti filmového komponování. Studio je vybaveno řadou výpočetní techniky, syntezátory a klávesami, což umožňuje skladatelům snadno a rychleji vytvořit „demo verze“ jejich nápadů k filmům. Řada skladatelů studia také pracuje v herním průmyslu.<sup>83</sup>

---

<sup>81</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Klaus\\_Badelt](https://en.wikipedia.org/wiki/Klaus_Badelt) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>82</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Geoff\\_Zanelli](https://en.wikipedia.org/wiki/Geoff_Zanelli) [cit. 4. 8. 2017]

<sup>83</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Remote\\_Control\\_Productions](https://en.wikipedia.org/wiki/Remote_Control_Productions) [cit. 4. 8. 2017]

## **Příloha 4: Odkaz na živé provedení soundtracku Pirátů z Karibiku Hansem Zimmerem a jeho seskupením**

*[https://youtu.be/nbiKV4prSqI?list=PLYMw\\_nExGRZ0mzlFZMGEstkY\\_bawQFV\\_t](https://youtu.be/nbiKV4prSqI?list=PLYMw_nExGRZ0mzlFZMGEstkY_bawQFV_t)*

## **Příloha 5: Odkazy na jednotlivé části soundtracku, ze kterých se skládá kompilace**

Rise The Stakes: <https://youtu.be/cxBrUxQeHtk>

One Day: <https://youtu.be/suOmiBXmJOA?list=PL263677A4D1B673E4>

One Last Shot: <https://youtu.be/Hh-XVTuqKzg?list=PL263677A4D1B673E4>

Fog Bound: [https://youtu.be/meb\\_4cEriyw?list=PL263677A4D1B673E4](https://youtu.be/meb_4cEriyw?list=PL263677A4D1B673E4)

The Medallion Calls: <https://youtu.be/8TTUBMTInVE?list=PL263677A4D1B673E4>

Walk The Plank: [https://youtu.be/lCvzkd\\_Nsg0?list=PL263677A4D1B673E4](https://youtu.be/lCvzkd_Nsg0?list=PL263677A4D1B673E4)

Jack Sparrow: <https://youtu.be/Pd8HAy9WAYs?list=PL263677A4D1B673E4>

Up Is Down: [https://youtu.be/dv6pJ2D\\_Sek?list=PL263677A4D1B673E4](https://youtu.be/dv6pJ2D_Sek?list=PL263677A4D1B673E4)

Drink Up Me Hearties: <https://youtu.be/AnHXRYabx2A?list=PL263677A4D1B673E4>

What Shall We Die For: <https://youtu.be/hbX6RfAhfag?list=PL263677A4D1B673E4>

„Epic End“ z Hans Zimmer Live On Tour: <https://youtu.be/xiNMagsSGTk>

## **Příloha 6: Partitura pro nahrávání vytvořená z dosavadních dostupných aranží**

Z důvodu jiného formátu přiložena samostatně.

## **Příloha 7: Zvuková nahrávka kompilace**

Z důvodu jiného formátu přiložena samostatně.



## **Příloha 8: Zvuková nahrávka porovnávající originál s mou kompilací soundtracku**

Obsahuje krátké úseky pro porovnání, vždy v poměru originál soundtracku – kompilace.

Z důvodu jiného formátu přiložena samostatně.

## Příloha 9: Dotazník

### Tvorba kompilace soundtracku filmové série Piráti z Karibiku - dotazník

1) Potvrďte, zda se nahrávky shodují v rámci instrumentace:

One Day	ANO	NE
Fog Bound	ANO	NE
The Medallion Calls	ANO	NE
Walk The Plank	ANO	NE
Jack Sparrow	ANO	NE
Up Is Down (1.)	ANO	NE
Up Is Down (2.)	ANO	NE
Drink Up Me Hearties	ANO	NE

2) Potvrďte, zda se nahrávky shodují v rámci dosažení stejného efektu:

One Day	ANO	NE
Fog Bound	ANO	NE
The Medallion Calls	ANO	NE
Walk The Plank	ANO	NE
Jack Sparrow	ANO	NE
Up Is Down (1.)	ANO	NE
Up Is Down (2.)	ANO	NE
Drink Up Me Hearties	ANO	NE

Před vyplněním jsem byl/a informován/a o detailech práce.

Vyplněním dotazníku dáváte souhlas k jeho zpracování a zveřejnění výsledků.

## Příloha 10: Výsledky dotazování

Kvůli ověření úspěchu práce a tedy podobnosti kompilace s originálem bylo zorganizováno dotazování, ve kterém byla studentům konzervatoře puštěna nahrávka (viz Příloha č. 8) s krátkými úseky jednotlivých částí, vždy nejprve z originálního soundtracku a poté z mé kompilace soundtracku, zda se shoduje instrumentace v obou verzích a zda kompilace soundtracku dosahuje stejného emočního efektu jako originální soundtrack. Tázáno bylo 59 studentů, z toho 58 dotazníků je platných. (Jeden ze studentů nesouhlasil se zveřejněním svých odpovědí.) Vzor dotazníku je v příloze č. 9. V následující tabulce jsou uvedeny výsledné údaje dotazování. Vzhledem k tomu, že u žádné možnosti nebyl počet odpovědí ANO pod 70%, a většina se pohybovala nad 80%, lze říci, že se výsledku skutečně podařilo dosáhnout.

Tvorba kompilace soundtracku filmové série Piráti z Karibiku - výsledky dotazování									
SHODA V INSTRUMENTACI					SHODA V DOSAŽENÍ STEJNÉHO EFEKTU				
Pořadí	Název části	%	ANO	NE	Pořadí	Název části	%	ANO	NE
1.	One Day	89,66	52	6	1.	One Day	87,93	51	7
2.	Fog Bound	87,93	51	7	2.	Fog Bound	75,86	44	14
3.	The Medallion Calls	82,76	48	10	3.	The Medallion Calls	72,41	42	16
4.	Walk The Plank	86,21	50	8	4.	Walk The Plank	87,93	51	7
5.	Jack Sparrow	91,38	53	5	5.	Jack Sparrow	86,21	50	8
6.	Up Is Down (1.)	86,21	50	8	6.	Up Is Down (1.)	93,1	54	4
7.	Up Is Down (2.)	77,59	45	13	7.	Up Is Down (2.)	70,69	41	17
8.	Drink Up Me Hearties	91,38	53	5	8.	Drink Up Me Hearties	82,76	48	10