

Filmová hudba Hansa Zimmera ve filmech Christophera Nolana

BcA. Richard Zálešák

Diplomová práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **BcA. Richard Zálešák**
Osobní číslo: **K21278**
Studijní program: **N0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Specializace: **Zvuková skladba**
Forma studia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část: Filmová hudba Hanse Zimmera ve filmech Christophera Nolana**
2. Praktická část: Zvuková skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo zvuková skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV, nebo rozhlasový feature – umělecký rozhlasový dokument (osoba, událost) v délce 20 minut. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba. viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

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

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

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Zvuková skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 20 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Zvuková skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Rozhlasový feature – umělecký rozhlasový dokument (osoba, událost) v délce 20 minut. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálu a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

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

Uložení na NAS:

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

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

COOKE, Mervin. *History of film music*. USA: Cambridge University Press, 2008. ISBN 9780521010481.
BURT, George. *The Art of Film Music*. USA: Northeastern University Press, 1995. ISBN 1555532705.
THORNE, Kip. *The Science of Interstellar*. USA: W. W. Norton & Company, 1995. ISBN 9780393351378.
DAVIS, Richard. *Complete Guide to Film Scoring: The Art and Business of Writing Music for Movies and TV*. USA: Berklee Press, 2014. ISBN 0876391099.

Vedoucí teoretické části: prof. Ing. Ján Grečnár, ArtD.
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: prof. Ing. Ján Grečnár, ArtD.
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: 1. prosince 2022

Termín odevzdání diplomové práce: 19. května 2023



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Prohlašuji, že:

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

Ve Zlíně dne: **7.1.2023**

Jméno a příjmení studenta: Richard Zálesák

podpis studenta

ABSTRAKT

Tato diplomová práce se zabývá prací Hanse Zimmera pro Christophera Nolana. Rozeberu jejich kreativní spolupráci a přiblížím čtenáři jejich tvůrčí proces. V praktické části analyzuji hudební soundtrack dvou ikonických filmů, které vznikly v rámci této spolupráce.

Klíčová slova: filmová hudba, Hans Zimmer, Christopher Nolan, Batman, Inception

ABSTRACT

This diploma thesis examines the work of Hans Zimmer for Christopher Nolan. I will analyze their creative collaboration and provide readers with insights into their artistic process. In the practical part, I will analyze the musical soundtracks of two iconic films that emerged from this collaboration.

Keywords: film music, Hans Zimmer, Christopher Nolan, Batman, Inception

The night is darkest just before the dawn.

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

OBSAH

I	OBSAH	8
II	ÚVOD	9
III	TEORETICKÁ ČÁST	10
IV	SPOLUPRÁCE HANSE ZIMMERA A CHRISTOPHERA NOLANA	11
1.1	TRILOGIE BATMAN	12
1.2	INCEPTION	13
1.3	INTERSTELLAR	14
1.4	DUNKIRK	14
V	TVŮRČÍ PROCES HANSE ZIMMERA	15
VI	PRAKTICKÁ ČÁST	23
VII	ANALÝZA HUDBY VE FILMU INTERSTELLAR	24
3.1	VAZBY MEZI OBRAZEM A ZVUKEM	24
3.1.1	V HLAVNÍ ROLI ČAS.....	24
3.1.2	ÚVODNÍ SCÉNA.....	25
3.1.3	GRAVITAČNÍ ANOMÁLIE.....	25
3.1.4	COOPER OPOUŠTÍ DCERU.....	26
3.1.5	POPRVÉ VE VESMÍRU	26
3.1.6	V HLOUBI KOSMICKÉHO PROSTORU	27
3.1.7	PRVNÍ PLANETA.....	27
3.1.8	DRUHÁ PLANETA.....	28
3.1.9	ČERNÁ DÍRA	28
3.1.10	COOPEROVA OBĚŤ.....	28
3.1.11	ROZUZLENÍ.....	29
3.2	SHRnutí	30
VIII	ANALÝZA HUDBY VE FILMU TEMNÝ RYTÍŘ	31
4.1	VAZBY MEZI OBRAZEM A ZVUKEM	31
4.1.1	SHEPARDŮV TÓN	31
4.1.2	V HLAVNÍ ROLI AKCE	32
4.1.3	MOTIV BATMANA	32
4.1.4	MOTIV JOKERA.....	35
4.1.5	MOTIV HARVEYHO DENTA	37
4.2	SHRnutí	39
VIII	ZÁVĚR	40
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	41
	SEZNAM OBRÁZKŮ	43

ÚVOD

Mezi nejkrásnější momenty mého studia kinematografie bez pochyby patří shlédnutí filmů Christophera Nolana. Jedinečnost zážitku, které jeho filmy divákovi nabízí mě vsutku uchvátila. Kdybych studoval obor scenáristiky, jistě bych zabředl v rámci své diplomové práce do tajemství těchto scénářů. Tyto filmy mě však podvědomě uchvátily právě hudbou, kterou v této práci budu rozebírat. Zimmer patří ke světové špičce oprávněně. Delikátní témata a narace, které v sobě ukrývají filmy Christophera Nolana, vyžadují přemýšlení mimo hranice běžného komponování.

Kdybych si položil otázku, jak nazvučit film, jakým je *Interstellar*, nejspíš bych se vydal cestou syntezátorů. Takový hudební doprovod jsem před prvním shlédnutím i podvědomě očekával. *Interstellar* je podobná žánrová kategorie, jako například *Blade Runner* od Ridleyho Scotta. Zimmer však celým filmem vede diváka pomocí orchestrální, až chrámové hudby, která nepůsobí vtíravě, nýbrž monumentálně. Aranžmá však nepřekypuje složitými intervaly ani bohatými aranžemi. Pár jednoduchých motivů opravdu stačilo k dosažení kýženého efektu. V jednoduchosti je krása, a dosáhnout takové jednoduchosti je cesta pokusu a omylu.

Strhující atmosféra temného Gotham. Trilogie *Batmana* má v režii Christophera Nolana to správné kouzlo. *Batman* zde nepředstavuje ztělesněné dobro, jako například *Spider-Man*. Představuje chladnou spravedlnost a surovou sílu osamělého lovce. Není proto lehké tyto emoce správně vyjádřit hudbou. To platí i pro šíleného *Jokera*, jehož roli zahrál v dechberoucím podání Heath Ledger. Hudba, která by film doprovázela, musí vyvážit tyto faktory. Strhující scénář, dechberoucí atmosféru a životní herecké výkony. A to se přesně skladatelskému duu Zimmer – Howard povedlo. Zimmer musel projít sérií experimentů jak při nahrávání, tak při samotné produkci. Vznikl tak unikátní soundtrack, při kterém stydne krev v žilách.

Chtěl bych proto rozebrat má obě dvě oblíbená díla, a popsat mechanismy, na kterých tyto fenomenální zážitky ve své podstatě stojí.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 SPOLUPRÁCE HANSE ZIMMERA A CHRISTOPHERA NOLANA

Zimmer popisuje spolupráci s Nolanem v rozmezí silných a slabých stránek. Díky moderním technologiím se mohou spojit na dálku. Nemusí tedy trávit veškerý čas spolu ve studiu, ale mohou si vyměňovat nápady a poznámky k soundtracku průběžně během produkční fáze. Jako silnou stránku kolaborace popisuje Zimmer fakt, že veškeré nápady mají původ v jejich představách. Soundtrack jako takový není zakódovaný uvnitř filmu, ale spíše představuje soubor nápadů a idejí. Slabou stránkou této kolaborace je realizace některých myšlenek (tok času, rozpínající se prostor) v podobě hudebního aranžmá, což může být složité. Je tedy náročné přenést tyto myšlenky, a hlavně zvukové nápady, z hlavy do reality.

Zde nastupuje fáze experimentování s nástroji a zvukovou technikou. Také je důležité komunikovat s orchestrem. Nolan a Zimmer zdůrazňují, že pro ně je důležité, aby hudba byla hrána živými lidskými bytostmi. Jeden z argumentů, proč je pro ně tento aspekt produkce důležitý, je zachování hudební kultury. Rozpočty, které jsou pro tyto filmy připraveny, Zimmerovi umožňují zaplatit kompletní orchestr. Udržuje tedy toto umělecké těleso naživu a poskytuje práci několika desítkám hudebníků. Přijít o orchestry by byla podle něj tragédie pro kulturu lidstva.

Další důvod, proč Zimmer upřednostňuje práci s opravdovými hudebníky, je komunikace. Bere je jako kolegy, se kterými prostřednictvím diskuse a experimentování objevuje vhodné zvuky. Na jeho spolupráci s orchestrem nelze tedy nahlížet jako na pozici jakéhosi dirigenta. Ve skutečnosti sedí s hudebníky v úrovni očí a debatuje s nimi o podtextu skladby. Často se těchto rozhovorů účastní i režisér Nolan. Zimmer vzpomíná na nahrávání orchestru pro film *Interstellar* jako na týmovou spolupráci. Noc před začátkem nahrávání pronajal místnost, kde uspořádal velkou večeři pro všechny hudebníky z orchestru. To všechno s cílem kolektivně probrat společné ambice a nápady.

Za klíčové však považuje to, že hudebníkům nesdělí příběh filmu – stejně jako divák, ani hudebníci nevědí, k čemu přesně budou hudbu nahrávat. Spíše jim nastíní kontext, pomocí kterého získají hrubou představu. (Lattanzio 2015)

1.1 Trilogie Batman

Počátek kreativní spolupráce mezi Nolanem a Zimmerem můžeme datovat do roku 2005, kdy vyšel první díl trilogie Batman. Zimmer v té době spolupracoval s Jamesem Newtonem Howardem. Soundtrack navodí klíčové parametry, které se stanou charakteristické pro Zimmerovu tvorbu. Košaté orchestrální aranže a dynamické perkusivní skladby vytvářejí kontrast, který eskaluje drama v obraze. "Je to jen počátek motivu... nikdy totiž nevyvrcholí, protože Bruce Wayne se nikdy nedostane přes vraždu svých rodičů. Když budete pozorně naslouchat, v jednom bodě hraje v hudbě dětský sbor, a prostřednictvím elektronických triků – a příliš mnoho času stráveného ve studiu — jedna pasáž zamrzne a pokračuje další čtyři minuty. Doslova jsme hudbu (a Batmana) zmrazili v čase.“ říká Zimmer. (Gainye 2022)

Zimmer a Howard spojili své síly i u dalšího dílu trilogie, a to u Temného Rytíře v roce 2008. Zde si však rozdělili úlohy. Howard skládal hudbu pro antagonistu Harveyho Denta, a Zimmer pro Jokera. Právě role Jokera v podání Heatha Ledgera činí z toho filmu mistrovské dílo. Jeho náhlá smrt vytvořila dodatečný tlak na Zimmera, aby vytvořil podobně ikonickou hudbu, jaký byl Ledgerův herecký výkon. (Cook 2020)

Kombinace klasických nástrojů s nově zavedenými elektronickými nástroji dala filmu více futuristický nádech. Christopher Nolan byl filmovou hudbou tak nadšen, že se ji rozhodl ve filmovém mixu umístit do popředí. "Řekl jsem Chrisovi, že hudba je příliš hlasitá – divák by neslyšel repliky," vzpomínal Zimmer během rozhovoru pro Vanity Fair. Na to mu Nolan řekl: „Napsal jsem ty repliky já, takže si s nimi můžu dělat, co chci.“ (Kemp 2022)

Poslední díl trilogie z roku 2012, Temný rytíř povstal, je už kompletně ve zvukové režii Zimmera. Jeho vztah s Nolanem velmi vyzrál při spolupráci na filmu Inception, proto se Howard rozhodl nevměšovat se do této kreativní kombinace. „Hans dělal (Inception) s Chrisem, a bylo mi jasné, že tito dva kluci mají skvělý vztah. Takže když se objevil film Temný rytíř povstal, jen jsem zdvořile řekl: Víte co, udělejte si to sami. Mám další filmy, které dělám, a myslím, že jsem už nabídl vše. Vy to zabijete. Tak jsem se tedy jen uklonil, ale loučení to bylo velmi přátelské.“ říká o konci spolupráce Howard. (Chitwood 2021)

1.2 Inception

Vždy bude těžké složit hudbu pro film, který se noří hluboko do surrealismu a bizarnosti. Se správnými zvukovými efekty na správných místech však můžete zajistit, že sny zůstanou sny a realita skutečností. V jedné velmi neobvyklé scéně se zdá, že celá čtvrť v Paříži se zvedne a stočí se do sebe, jako by byla odloupnuta ze zemského povrchu – něco, co jsme rozhodně nikdy předtím neviděli ani neslyšeli. „Tato sekvence může znít jakkoli.“ Říká Richard King, supervisor zvukové složky filmu. (Jackson 2010)

Překvapivě však Nolan požadoval, aby Zimmer vytvořil kompozici na základě svých pocitů a jejich rozhovorech, než aby vytvořil hudbu přímo k filmu – Zimmerovi nebylo dovoleno vidět film, dokud nebyl dokončen soundtrack. „Byl jsem překvapen, jak dlouho mi trvalo, než na to přišel,“ říká Zimmer v rozhovoru pro The New York Times. „V rámci jakési hry veškerá hudba odpovídá dělení a násobení tempa skladby *Non, je ne regrette rien* od Edith Piaf. Takže jsem mohl hladce vklouznout do poloviční rychlosti. Stejně tak jsem mohl vklouznout do třetinové. Cokoli mohlo jít kamkoli. Kdykoli jsem mohl klesnout do jiné úrovně času.“ (Hilton 2010)



Obrázek č.1: Hans Zimmer a Christopher Nolan ve studiu

1.3 Interstellar

„Chtěli jsme, aby to lidé poprvé skutečně slyšeli s filmem na opravdu velkých reproduktorech v kině... Opravdu jsem nechtěl, aby to lidé slyšeli na malých reproduktorech svého Macu nebo něčem takovém. Chtěl jsem, aby šli a zažili viscerální zkušenost, že jsou přišpendleni do svých sedadel.“ Takto shrnuje Hans Zimmer svou práci na filmu Interstellar. Vystihuje grandiózní podstatu hudebních motivů, které doprovázejí cestování časoprostorem a nekonečným vesmírem. (Lowder 2014)

Způsob jakým hudba evokuje pocit úžasu po celou dobu svého průběhu je výjimečný. Zachycuje ten pocit obrovské, tajemné podstaty vesmíru, což je opravdu věc, kterou je třeba vidět a slyšet. Skladatelovo využití varhan jako nástrojového středobodu rovněž nelze dostatečně pochválit. Je to zajímavá a docela neobvyklá volba pro sci-fi partituru, ale naprosto skvěle funguje v daném kontextu. Bez ní si nemyslím, že by Interstellar fungoval tak dobře, jak funguje. (Murdoch 2021)

1.4 Dunkirk

Prozatím poslední film této slavné kolaborace je film z válečného prostředí, Dunkirk. Zimmer zužitkoval zkušenosti ze skládání hudby pro Interstellar a použil některé mechanismy i v tomto filmu. Tikání hodinek, tedy jakési uchopení času, posloužilo k nastolení napětí i v tomto filmu. Tikot, který divák slyší, je dokonce tikot náramkových hodinek samotného Nolana. Taktéž hudební aranž má tendenci stoupat v registru, a tím neustále stupňovat napětí. (Cook 2020)

V tomto filmu Zimmer využívá i tzv: Shepardův tón, což je několik tónů oddělených od sebe o jednu oktávu. Všechny tyto tóny stoupají intonačně vzhůru a jsou zacykleny. Vzniká tak nekonečně dlouhá sekvence, která navozuje pocit napětí, neboť dává divákovi iluzi, že se intonace dostává pořád výš a výš. Tento fenomén může divák slyšet například i ve skladbě Echoes z roku 1971 od kapely Pink Floyd. Sám Nolan přiznal, že některé scény byly předurčené k využití tohoto mechanismu. (Conry 2020)

2 TVŮRČÍ PROCES HANSE ZIMMERA

Technická úroveň a komplexita hudebních aranží řadí Hanse Zimmera mezi světovou špičku skladatelů filmové hudby. Téměř žádného diváka by však nenapadlo, že Zimmer není vystudovaný hudební skladatel, nýbrž samouk hudební teorie. Jeho vášeň pro hudbu vznikla v raných letech jeho života. „Když jsem vyrůstal, hudba byla svým způsobem to jediné, co jsem měl. Doma jsme neměli televizi. Měl jsem jen gramofon a měli jsme klavír.“ (Zimmer 2014 A).

Zmíněný klavír byl klíčovým prvkem, pomocí kterého zkoušel tvořit melodie a zkoumal harmonické vazby. Hrát na hudební nástroj je svým způsobem hra, proces pokus-omyl. Každá kombinace not má svůj unikátní emoční profil. Není tedy třeba rozumět teorii, stačí zkoušet, která kombinace not vystihuje požadované emoce. „Někdy je hudba skvělým útočištěm před světem. Zároveň je to také skvělý způsob, jak vykouzlit úsměv na tváři někomu jinému. Něco zahrajete a uděláte radost někomu jinému. Je to skvělé.“ (Zimmer 2014 A)

Hudební vzdělání může paradoxně působit i proti skladateli. Hudební teorie vytváří jakési hranice a pravidla, do kterých hudba zapadá. Tyto pravidla však mohou být omezující, zvláště u filmové hudby. Zde má tedy Zimmer výhodu, protože se může oprostít od formální teorie hudební skladby a komponovat čistě na základě požadovaných emocí. V praxi tedy například může kombinovat klasické nástroje s neortodoxními. Příkladem je například hudba pro film *Temný rytíř*, kde kombinuje partituru napsanou pro symfonický orchestr s melodií elektrické kytary a syntezátory. Pro netradiční kombinaci se rozhodl i v rámci postprodukce nahraných zvukových stop. Například na nahrané elektrické čelo aplikuje různé efekty zkreslení a fázové modulace. Nekonvenční rozhodnutí tvoří unikátní mix různých nástrojů a technik. Duke Ellington, Hansův vzor, má citát: „existují pouze dva druhy hudby – ta dobrá a ta špatná.“ Tento citát vyjadřuje bezprostřednost, ze které Hans čerpá inspiraci. Když tedy cítí, že je třeba vystoupit z komfortní zóny, najde způsob, jak toho docílit. „Na jednu stranu lituji, že nemám formální vzdělání, ale na druhou stranu si myslím, že díky tomu jsem v hudbě o něco méně didaktický. Od punkových kytar k Bachovi přejdu jedním tahem.“ (Zimmer 2014 B)

Dobrý hudební skladatel musí hudbu nejen odborně vytvářet, ale také jí odborně a do hloubky naslouchat. Není tedy klíčové ovládat několik nástrojů a mít vystudovanou hudební teorii. Je důležité pochopit záměr filmu, jaké emoce mají, v který moment zaznít, a co zdůraznit. „Existuje mnoho skladatelů, kteří jsou geniální, ale nemají vůbec žádný cit pro obraz. Musíte mít obojí a musíte umět vyprávět příběh.“ (Zimmer 2014 G)

Existuje mnoho způsobů, jak vyprávět filmový příběh. Je ale také zapotřebí najít způsob, jak vyprávět podtext příběhu. Film jako takový může být podtržen od začátku až do konce určitým hudebním motivem, který tvoří větší obraz. Například ve filmu *Interstellar* se objevuje opakující se hudební motiv, který na konci spojí několik klíčových scén k té, která funguje jako klimax celého filmu. Hudba tedy může mít svůj vlastní paralelní tvar k filmu. Zimmer také klade důraz na temporytmus skladby. Střih filmu určuje temporytmus filmu, není však nutné, aby se mu podřídila i hudba. Zajímavé efekty vznikají, když temporytmus hudby jde proti temporytmu, ve kterém je strižen film. Rapidní montáž akční scény může být podtržena hudbou, která bude mít pomalé tempo a klidnou energii. Takový kontrast bude na diváka podvědomě působit a přidá další úroveň zajímavosti a unikátnosti scény. „Jediné, co jako filmový skladatel máte k dispozici, je právě příběh. A to je mým pravidlem: držet se příběhu jako přilepený lepidlem.“ (Zimmer 2014 C)



Obrázek č.2: Hans Zimmer ve studiu

Je důležité najít způsob, jak vhodně hudbou odrážet děj filmu. To může být u výjimečných děl jako *Interstellar* či *Inception* oříšek, protože nikdo předtím takový příběh neozvučil. Jak už bylo zmíněno, příběh filmu je směrodatný a od něj se odvíjí všechna rozhodnutí. Například film *Interstellar* je jakousi oslavou vědy a technického pokroku. Chris Nolan například dostal nápad na skvělou metaforu. „Použijeme varhany jako symbol technického pokroku.“ (Zimmer 2014 C)

V 17. století byly pišťalové varhany nejsložitějšími stroji, které kdy lidé postavili. Zůstaly nejsložitějšími, lidmi zkonstruovanými stroji, až do telefonní ústředny. Je tedy možné najít metafory v hudebních nástrojích, které by mohly posloužit myšlence oslavy vědy. „Je něco úžasného na tom, že tolik vynalézavosti a technologie bylo použito na věc, která má sloužit výhradně k vytváření hudby. Takže nástroje samy o sobě oslavují vědu.“ (Zimmer 2014 C). Filmy oslavující vědu jsou podle Zimmera nostalgické. K napsání titulní písně pro *Interstellar* ho inspiroval jeho syn. Skladbu napsal pro něj. Nedostal totiž od Nolana žádný obraz, nýbrž pouhé indicie. Zimmer popisuje spolupráci s Nolanem jako otevřenou všem nápadům. Má neomezený prostor pro svou kreativitu. Na samotném počátku tedy stojí dlouhé rozhovory na téma filmu, kde oba prozkoumávají možné motivy. Zimmer zároveň při debatách přemýšlí, jak tyto motivy vyjádřit partiturou. Pro Nolana je důležité, aby Zimmera neomezovala nijak mechanika a proces natáčení. Spolupráci přirovnává k jakémusi sprintu, kdy proud nápadů neustává. Zimmerova úloha je však vymyslet, jak tyto nápady realizovat. Proto se dostává i pod kreativní tlak. „Je to výhradně naše hudba, a to svědčí o tom, jak moc jsem Chrise pustil do svého hudebního světa. Skvělé je, že jako skladatel můžu psát jen ze srdce a ze svého nitra.“ (Zimmer 2014 F)

Zimmer se musel při psaní hudby pro *Interstellar* pokusit vyjádřit fyzikální jevy. "Nebylo by hezké, kdybychom mohli myšlenky gravitace, metafyziky a času zkonsolidovat do hudby?" (Zimmer 2014 C). Promítnout takový nápad do partitury vyžaduje velkou dávku abstraktního myšlení. K dosažení požadovaného výsledku proto Zimmer komunikuje i s ostatními složkami filmového štábu. Například konzultace s kameramanem může nastínit barevnou paletu, pomocí které Zimmer bude vědět, jaké emoce v hudbě zvýraznit. Nolan střihá své vlastní filmy v garáži, což podle Zimmera dodává filmům jakousi domácí kvalitu a necítí během produkce tíhu velkého filmového plátna. „Jeho střihový proces je pro můj proces skládání opravdu užitečný. On totiž dílo a příběh vždy přivádí zpět k tomu osobnímu a intimnímu. To je pro můj způsob práce ideální.“ (Zimmer 2014 F)

Film je médium spolupráce. Zimmer tedy k Nolanovi přistupuje jako ke spolutvůrci hudby, což přináší do jeho práce důležitý element inspirace. Díky těsné komunikaci oba tvůrci dosáhnou výsledků, se kterými budou plně spokojeni. Jejich kreativní práce stojí hlavně na komunikaci a následném experimentování se zvukem. „Zatímco Chris psal a natáčel, já jsem psal partituru a hudba se odehrávala tak nějak – abych použil termín z "Interstellaru" - vlastně v paralelním vesmíru. Ale zároveň v den, kdy dokončil střih, byla partitura hotová. Slovo "dočasná partitura" se v Chrisově slovníku nikdy neobjevilo jinak než jako něco, co nechce.“ – Hans Zimmer (Lattanzio 2015)

Dnešní moderní technologie představují velký benefit pro hudební skladatele. Mohou psát partituru v klidu od svého počítače. Lze využívat velké databáze samplovaných zvuků. Experimentování ve studiu nabylo větší rozměr. Zimmer často kombinuje partituru pro orchestr se syntezátory. V dnešní době lze pomocí hudebních knihoven a jednoho midi kontroleru plynule přejít z komponování smyčců, na komponování pro syntezátor. Díky velkým digitálním knihovnám s hudbou ostatních interpretů lze čerpat nekonečné množství inspirace. Mezi umělce co Zimmera inspirují řadí například známého skladatele Ennia Morriconeho. Andrej Tarkovskii také poskytuje Zimmerovi inspiraci. Z populární hudby to jsou Beatles či Rolling Stones. Mezi své oblíbené moderní hudebníky řadí Jacoba Colliera, který je podle Zimmera génius. (Zimmer pro KVR 2022)



Obrázek č.3: Hans Zimmer upravuje zvukový mix

Hudba byla vždy poháněna technologií. Zimmer říká, že je důležité, jak je muzikant schopný využít housle či počítač ke svým kreativním účelům. Hudba se posouvá, mění, prochází vývojem a jednou za čas někdo přijde s něčím převratným. „Budoucnost hudební tvorby vypadá tak, jako vypadala vždy. Někdo někde za rohem v garáži nebo ve sklepě píše něco, co nám všem vyrazí dech. Zatím nevíme, co to je, ale určitě to poznáme, až to zažijeme nebo až nás to dojde.“ (Zimmer 2014 E)

Hans Zimmer je známý svým moderním přístupem k hudbě. Používá nejnovější software a technologie, aby dosáhl svých jedinečných zvuků. Zde jsou některé z jeho oblíbených software nástrojů.

Cubase PRO – Cubase je hlavní DAW (Digital Audio Workstation) program, který Zimmer používá. Tento software mu umožňuje nahrávat a editovat různé stopy, vrstvit na sebe hudbu a snadno ji mixovat. Program využívá i pro nahrávání jak digitálních MIDI nástrojů, tak ke zpracování nahraných stop, například orchestru. Zimmer má zkušenosti i s dalšími digitálními nahrávacími programy, například s Logic Pro X, Pro Tools a Ableton Live.

Native Instruments Kontakt – Tento software slouží jako základ pro všechny jeho nástroje. Do programu lze nahrát velké množství zvukových bank. Slouží tedy jako jakási knihovna, ve které má umělec po ruce nástroje od piana přes housle, až po experimentální syntezátory.

Spitfire Audio – Jedná se o sbírku nástrojů, které jsou navrženy tak, aby produkovaly velkolepé a epické orchestrální zvuky, které jsou v jeho skladbách často slyšet. Zimmer spolupracoval se Spitfire Audio na tvorbě knihoven nesoucích jeho jméno. Knihovny poskytují piano, smyčce a perkuse.

Efektové pluginy – Kromě základního software používá Zimmer také mnoho různých efektových pluginů. Používá produkty jako jsou izotope Ozone, kolekce efektů Soundtoys a Waves. Tyto pluginy umožňují producentům vylepšovat a upravovat zvuky. Pomocí nich lze přidávat různé zvukové efekty jako jsou reverb, delay, distortion a další. (Vdovid 2022)

Zimmer je známý také tím, že používá neobvyklé a netradiční nástroje, aby vytvořil své jedinečné zvuky. Zde jsou některé z nástrojů, které používá:

Elektrická kytara – Zimmer často používá elektrickou kytaru k vytvoření mohutných rockových zvuků. V mnoha jeho skladbách může divák slyšet úderné riffy, které jsou vytvořeny právě s pomocí elektrické kytary. Krásný příklad můžeme slyšet v hudbě, která podtrhuje pasáže s antagonistou ve filmu *Temný rytíř*.

Gamelan – Gamelan je tradiční indonéský hudební nástroj, který Zimmer použil v několika svých skladbách. Nástroj se skládá z kovových bubnů, zvonů a gongů a má velmi charakteristický zvuk, který dodává hudbě exotický a etnický nádech.

Moog syntezátory – Syntezátory Moog jsou legendární nástroje, které se již desítky let používají v elektronické hudbě. Zimmer často používá syntezátory k vytvoření futuristických a sci-fi zvuků, které lze slyšet v jeho skladbách pro filmy jako *"Interstellar"* nebo *"Blade Runner 2049"*.

Orchestr – Velmi důležitý nástroj, který Zimmer používá, je orchestr. Mnoho jeho nejznámějších skladeb bylo nahráno s pomocí velkých orchestrových těles, kde hrají profesionální hudebníci. Tento nástroj mu umožňuje vytvářet velkolepé a epické zvuky, které jsou charakteristické pro jeho mnoho filmových skladeb. (Hughes 2022)

Yamaha CS-80 - CS-80 je velmi vzácný a drahý syntezátor, který byl vyráběn pouze v letech 1976 až 1980. Jedná se o pokročilý nástroj, který obsahuje dvě klaviatury a mnoho funkcí, včetně polyfonního zvuku, duálního oscilátoru, sub-oscilátoru, filtrů, modulace atd. Je to nástroj, který nabízí obrovské množství zvukových možností a podstatně ovlivnil zvuk filmové hudby v 80. letech. Zimmer použil CS-80 ve svých nejslavnějších skladbách, včetně hudby k filmům *Blade Runner* a *Chyť mě, když to dokážeš*. V obou případech je jeho použití syntezátoru velmi zásadní pro celkový zvuk skladby.

Roland Jupiter 8 - Je klasický analogový syntezátor, který byl vyráběn v letech 1981 až 1985. Tento nástroj nabízí osm hlasů polyfonie a mnoho zvukových funkcí, jako jsou dva oscilátory, sub-oscilátor, filtrování a různé modulační možnosti. Jupiter-8 byl velmi populární mezi hudebníky v 80. letech (ABBA, Michael Jackson) a dodnes patří mezi nejvýznamnější a nejvyhledávanější analogové syntezátory. Zimmer používá Jupiter-8 v hudbě k filmům Batman: Temný Rytíř, Inception a Interstellar.

Prophet 5 - vyráběn v letech 1978 až 1984 je považován za první kompletně programovatelný analogový syntezátor. Tento nástroj nabízí pět hlasů polyfonie a dvě VCO (Voltage-Controlled Oscillator) se třemi volitelnými tvary signálu a různými modulačními možnostmi. Prophet-5 má také filtr s rezonancí, ADSR obálky, LFO pro modulaci různých parametrů a další funkce. Zimmer používá Prophet-5 například v hudbě k filmům jako Blade Runner 2049, Dunkirk a Man of Steel. (Stokes 2022)



Obrázek č.4: Hans Zimmer před svým modulárním syntezátorem

Jak již bylo zmíněno, film je médium spolupráce. Zimmer při tvorbě filmových skladeb spolupracoval se známými umělci. Vybíral si mezi zpěváky, skladateli nebo umělci, kteří ovládali nějaký hudební nástroj.

Lisa Gerrard - Gerrard je australská zpěvačka a skladatelka, která je známá svým výjimečným hlasem. Společně se Zimmerem se podílela na skladbách pro filmy "Gladiátor" a "Král Artuš".

Pharrell Williams - Williams je americký zpěvák a hudební producent, který je například známý svým hitovým singlem "Happy". Společně s Zimmerem pracoval na hudbě k filmu "Malé velké životy".

Johnny Marr - Marr je britský kytarista, který byl dříve členem skupiny The Smiths. Společně s Zimmerem pracoval na hudbě k filmu "Inception".

Benjamin Wallfisch - Wallfisch je britský skladatel filmové hudby, který se Zimmerem spolupracoval na hudbě k filmům "Blade Runner 2049" a "Dunkirk".

Lebo M - Lebo M je jihoafrický zpěvák a skladatel, který se specializuje na africkou hudbu. Společně s Zimmerem se podílel na hudbě k filmu "Lví král". (Sarah 2020)



Obrázek č.5: Zleva: Hans Zimmer, Jacob Collier a v křesle Quincy Jones

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 ANALÝZA HUDBY VE FILMU INTERSTELLAR

3.1 Vazby mezi obrazem a zvukem

Prostor vesmíru, by se dal vhodně nazvat i jakousi prázdnotou, vyjadřující pomyslnou duševní prázdnotu. Nekonečné vzdálenosti mezi vesmírnými tělesy i vzdálenost mezi Cooperem a jeho milovanými na zemi. Fyzikální podstata vesmíru a emoční břemeno, které cestovatelé musí nést, rozvíjí spolu ruku v ruce emočně nabitý hudební doprovod. Ve filmu se opakují tři základní hudební motivy, které se postupně rozvíjejí. Košatější aranže zde však divák nenajde. Hans Zimmer kladl důraz na ambientní vykreslení prázdnoty vesmíru pomocí jednoduchých formulací. Dramatické scény jsou však doplněny o energeticky bohatý hudební doprovod, který vhodně podpoří obraz a dodá scénám dynamiku.

3.1.1 V hlavní roli čas

Koncept zavedení časového limitu do děje filmu, je dobře známá věc. Notoricky známé scény z akčních filmů, kde je třeba zneškodnit bombu v posledních vteřinách před výbuchem. Takto časově ohraničený děj má své výhody i nevýhody. Výhoda spočívá v narůstajícím napětí, které s blížícím se limitem nabývá na síle. Nevýhodou však je jakési kliše. Podsunout divákovi takové ultimátum se zdá v moderní kinematografii jako přežitek. Byla by však škoda nevyužít tohoto konceptu. Proto Hans Zimmer vymyslel v rámci filmu *Interstellar* propojení času s hudbou, tedy jakousi perkusivní složku, která má simulovat tikání hodin. Získá tak další nástroj, jak divákovi umožnit uchopení abstraktního vnímání toku času ve vesmíru.



Obrázek č.6: Druhá planeta

3.1.2 Úvodní scéna

Větrná atmosféra jako vytržená z postapokalyptického filmu, šelest vířeného prachu. Pocit prázdnoty a osamění, který tato atmosféra navozuje, zdá se předzvěstí tématu, na kterém film bude stát. Z této atmosféry začne postupně vystupovat hudební dron, táhlý tón hraný na varhany, intonačně ve vysoké tónině. Zde bych přirovnal určitou paralelu ke zvuku, který je stereotypně obsažen ve filmech, jako následek granátu – pískání v uších. Melodie, která přichází vzápětí, udržuje pulzující napětí vůči opakujícímu se dronu. Kombinace větrné atmosféry, táhlého tónu nebeských varhan a melodie pocházející z moderního syntezátoru, vhodně nastiňuje celkovou atmosféru díla. Nacházíme se prozatím na zemi v prachu, vesmír je v nedohlednu. Pocit prázdnoty, který ve mně tento motiv zažehnul, jsem vnímal poněkud zmateně. Divák neví, jaký děj bude následovat, proto mu nemusí přijít hudební doprovod v rodinném prostředí úvodní scény jako vhodný. V rámci kompletní perspektivy se však jedná o esenciální navození atmosféry, která vyvrcholí na konci a vše do sebe zapadne tak, jak má.

3.1.3 Gravitační anomálie

Gravitační anomálie, úkaz, který prostupuje filmem, překvapí Coopera v ložnici jeho domu. Jeho překvapení a zmatek podporuje vhodně zvolený hudební motiv. Pulzující dron hraný na housle je obohacen o tón, který představuje silný harmonický kontrast a na diváka přímo útočí. Pocit, že něco chybí a že něco není, jak má být. Tato kombinace představuje Cooperovo znepokojení. Rozuzlení nastane při otevření dveří do ložnice, kdy se hudební motiv rozvine v jakýsi tenký, v prostoru zavěšený oscilující pocit napětí. Tento motiv opět zesiluje v divákovi pocit prázdnoty, vzdálených dálek a napětí. Pořád nevíme, co gravitační anomálie znamená a divák sdílí s Cooperem pestrou paletu emocí. Je harmonicky zacyklený a rozuzlení jej čeká až ve finální fázi filmu. Tento motiv se objeví pokaždé, když se v obraze objeví něco nového, nečekaného. Divák už má v asociaci dříve zmíněné pocity a čeká, co přijde. Přítomný je i pocit určité zvědavosti, která pohání Coopera, aby zjistil, co se za anomáliemi skrývá. V ten moment ještě zdánlivě zábavná aktivita, kterou sdílí se svou dcerou se ukáže jako aktivita, která jejich cesty rozdělí velmi bolestivým způsobem. To však divák zjistí až na konci filmu a následně tak pochopí i smysl tohoto hudebního motivu.

3.1.4 Cooper opouští dceru

V rámci vývoje děje filmu opouští hlavní postava Cooper svou dceru a vydá se na misi. Při prvním shlédnutí filmu mě tato scéna dopřála toužený odpočinek, neboť se chladný hudební motiv plný napětí změnil na teplý, přívětivý a něžný. Varhany, které jsou dominantní, mají svým prostorem a nižšími frekvencemi, které se odráží v prostoru, charakter kostelních varhan. Cooperův dramatický odchod doprovází klesající melodie a navozuje v podvědomí jakýsi úpadek. Příchod smyčců a dechů vyeskaluje emoční napětí loučení, a dostáváme se zde do jakéhosi klišé. Toto je ale vskutku funkční, neboť přestože divák neví zda se Cooper vrátí, nabízí se mu možnost, že se už nevrátí, a je to naposledy, co se se svou milovanou rodinou vidí. Tempo tohoto motivu začne postupně zrychlovat, změny mezi tóny jsou rychlejší a přidávají se i perkusivní tympány. Cooper mizí za horizontem a hudební motiv plně převezme dominantní úlohu. Jakékoliv ruchy ustoupí do pozadí. Aranž se rozroste o další nástroje orchestru a divák je vystaven emocemi nasycené scény loučení, kdy Cooperova dcera vyběhne v slzách před dům. Zde se snoubí pocity oddělení a izolace s pocity vzrušení a očekávání z dobrodružství, které Coopera čeká při cestě do vesmíru.

3.1.5 Poprvé ve vesmíru

Moment, kdy Cooper s posádkou překročí hranice atmosféry, oddělí předchozí hudební motivy a nastolí nový prostor. Zde se mění i přístup k sound designu. Ohlušující kontrast, který tento předěl doprovází, vystihne podstatu vesmíru charakteristickým tichem. Předchozí bohatý hudební motiv je zanechán na zemi a ve vesmíru poprvé divák slyší filmové ticho. Na palubě lodi Endurance se opět objevuje hudební motiv gravitační anomálie. Táhnoucí se melodie hraná na housle v doprovodu oscilujícího syntezátoru, který běhá po tónech nahoru a dolů. Napětí motivu však není tak intenzivní, jako na zemi. Disharmonických vazeb v melodii je méně, pocit prázdnoty však přetrvává. Pravděpodobně se jedná o přímý důsledek samoty a oddělení od rodiny, které již proběhlo. Cooper je proto klidnější a může se více soustředit na bádání ve vesmíru. Zde cítím určitou paralelu ke skladbě Blue Danube Waltz od Johanna Strause II, která byla použita ve filmu 2001 Vesmírná Odyseas od Stanleyho Kubricka. Mohlo by se jednat o jakousi poctu tomuto ikonickému snímku, který stejně jako *Interstellar*, pouští uzdu fantazie a prozkoumává možnosti vesmíru. Aranž se vždy melodicky vydá na jakousi cestu, kterou čas od času ukončí na tónice svého klíče, tím pádem poskytne divákovi harmonicky příjemný bod a pocit rozuzlení.

3.1.6 V hloubi kosmického prostoru

Když se loď Endurance dostane k Saturnu, diváka překvapí obnažená melodie hraná na piano. Pomalé houpání mezi kontrastními akordy v prázdném prostoru působí majestátně, což doplňují záběry planety s prstencem – Saturnu. Velmi chladná melodie s dlouhými rozestupy mezi tóny navozuje spolu již s dříve zmíněnými emocemi nově i emoci vážnosti, pocitu, že již není cesty zpět.

3.1.7 První planeta

Děj na první planetě podtrhuje skladba s názvem „Mountains“. Millerova planeta je pokrytá kompletně vodou. Při vystupování z lodi Cooper podotkne, že každá hodina na planetě je sedm let na zemi. Říká to s jakousi obavou v hlase. Uvědomuje si, že má na zemi svou dospívající dceru, a proto popožene posádku, aby nemarnila čas. Tok času je znázorněn ve zvuku periodickým tikáním, které jejich expedici doprovází. Tikání se opakuje každé 1.25 sekundy, a každý tik reprezentuje jeden den na planetě Zemi. Skladba je úzce navázána na jakousi pomyslnou postavu obří vlny, která se na posádku řítí a hrozí, že ji zahubí. Čím více se vlna blíží, tím skladba nabývá na hlasitosti a intenzitě.

Po návratu posádky z expedice na planetě oceánu zpátky na loď, uplyne na zemi 23 let. Cooper si na lodi pustí zprávy od svých blízkých ze Země. Obraz doplní hlavní melodie filmu, čímž podtrhne myšlenku časové nenávaznosti, a tím naprostého oddělení od své rodiny jak prostorem, tak i časem. Různé verze této pilotní melodie se objevují na různých místech filmu. Zde bych vyzdvihl čistotu a jasnost melodie, která je hraná na varhany. Jednoduché aranžmá se silnou melodií bohatě stačí k podpoření emocí. Když bych porovnal tento hudební motiv s motivem předešlým, tedy motivem hraným jen na piano, nacházím v obou již zmíněný pocit prázdnoty. Motiv hraný na piano však zdůrazňuje prázdnotu prostoru, Vesmíru. Motiv hraný na varhany zase naopak popisuje vnitřní, duševní prázdnotu, se kterou se Cooper potýká při shlédnutí záznamů ze Země.

3.1.8 Druhá planeta

Děj filmu začne nabírat na obrátkách, hudební motiv se však stále drží stejných emocí, které vykreslují prázdnotu. Akci na druhé planetě však doprovází sled několika hudebních idejí, které nově vdechnou do filmu i emoce zrady, strachu, nebezpečí a boje o holý život. Napětí se ve filmu začne stupňovat od momentu, kdy je Cooper ponechán smrti, až po neúspěšné propojení s dokovací stanicí. Zde se objevuje skladba s rychlým tempo rytmem doprovázená akordy hrané na varhany, které navozují pocit jako při úderu blesku. Opět se objeví fenomén tikajících hodin, tedy jakési časové ohraničení. Tikání je vystřídáno perkusivními nástroji, ty však stále udržují tempo šedesáti úderů za minutu, což je tempo synchronní s vteřinovou ručičkou hodin. Rychlý sled střihů a akční scéna silně kontrastuje s jinak poklidným tempem filmu. Účinek na diváka je velmi strhující.

3.1.9 Černá díra

Ticho, které nastane po akční scéně s dokovací stanicí připraví divákovi čas na vstřebání emocí. Připraví jej i na další progres filmu. Cooperova loď se blíží k černé díře, což zpočátku navozují od sebe oddělené noty hrané na syntezátor v nízké tónině. Elipsa, která se v tomto momentu začne v hudbě odvíjet, připomene divákovi moment, kdy Cooper opustil svoji rodinu na Zemi. Užití stejné hudební kompozice a melodie divákovi připomene, že Cooper touží po setkání se svou rodinou, což je v sázce vzhledem k tomu, že se blíží k černé díře. Skladba opět eskaluje a vrcholí v grandiózní orchestrální aranži, která využívá identický postup jako ta v úvodní části, kdy Cooper viděl svou rodinu naposled.

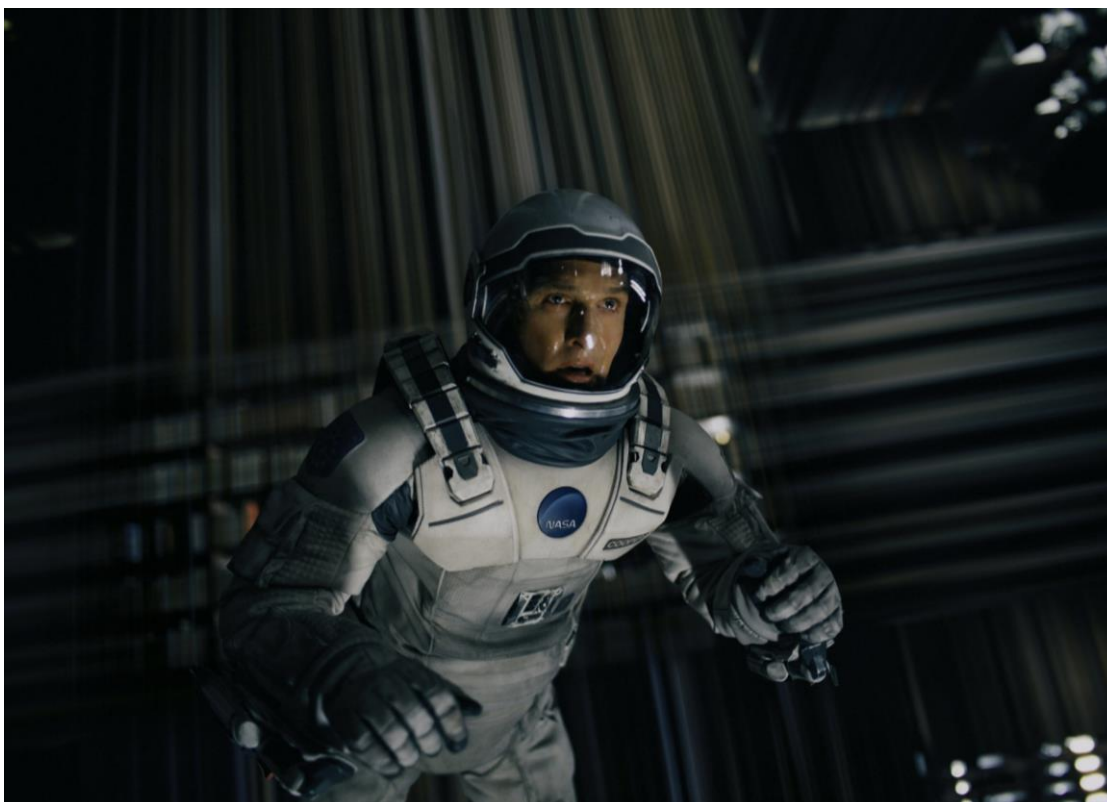
3.1.10 Cooperova oběť

Již dříve zmíněné hudební téma, které poprvé doprovázelo gravitační anomálii a poté ostatní nečekané okamžiky filmu, doprovází i tento vrcholný okamžik. Avšak na rozdíl od předchozích úseků, kdy melodie byla jaksí zacyklená, zde se rozvine z divákovi známé melodie ve větší, košatější hudební aranž. Durové akordy navodí zcela kontrastní emoce vůči původně silně disonantní molové kompozici. Pocity velkého vyvrcholení a jakéhosi smíření s osudem doplňují durové akordy o pozitivní energii. Kombinace chrámových varhan a smyčců hrajících ve vysoké tónině vhodně doplňují zářící a energickou scenerii černé díry. Po vyvrcholení se dostáváme přes několik ambientních durových akordů zpátky do molového teritoria, konkrétně akordem A mol, který ukončí tuto hudební sekvenci.

3.1.11 Rozuzlení

Následný sled scén, které rozklíčují děj, doprovází stejný hudební motiv jaký zazněl, když se Cooper vrátil z první planety. Tento hlavní filmový motiv je v klíči A mol. V počátku filmu se mohl některým divákům zdát nemístný, zde však grandiózně odhaluje svou podstatu, která byla v počátcích předzvěstí odloučení a prázdnoty. Tento motiv dokonale spojil konec filmu s počátkem, a vytvořil opět jakousi elipsu. Tuto energickou skladbu vystřídá ambientní hudba v klíči C dur, která svým způsobem navodí klid a pocit rozuzlení. Poslední tón celého filmu je tón C ve velmi vysoké tónině, a jak jsem zmínil již na začátku, připomíná pískání v uších po výbuchu granátu. Film tedy doslova vytvořil jakousi hudební smyčku, která diváka vrátí na začátek tím samým tónem.

Na soundtracku k Interstellaru je zajímavé, že když Hans Zimmer začal skládat hudbu, nevěděl o filmu nic kromě několika řádků dialogu, které napsal Christopher Nolan. Bylo mu řečeno, že film je o vztahu otce a syna. Až poté, co napsal hlavní motiv pro celý soundtrack zjistil, že jde o velkoformátový sci-fi film. A zmíněný syn je ve skutečnosti dcera. Interstellar má základní duchovně/náboženské téma, a to je dokonale zvýrazněno a umocněno odpovídajícím soundtrackem.



Obrázek č.7: Tesseract

3.2 Shrnutí

Jeden z hlavních důvodů, proč považuji hudební doprovod filmu Interstellar za tak výjimečný je pocit zacyklení a elipsy, který film na konci nabídne. Při prvním shlédnutí filmu jsem měl přímo nutkání si film pustit znovu a prožít opět všechny emoce.

Na emocích je film stavěn a jejich bezproblémová interpretace je ve velkém míře právě zásluha hudby Hanse Zimmera. Již v počátku vhodně navodí atmosféru a klíčové emoce. Jedná se o jakýsi risk podsunout divákovi hudbu která se zdá odtržená od děje. Tento pocit jsem měl při prvním promítání celou první půlky filmu. O to víc mě však v druhé půlce filmu dojala promyšlenost, s jakou hudba spojila nevysvětlitelné anomálie začátku filmu s rozuzlením konce filmu. Hudbu bych u tohoto filmu nazval i jakousi „berličkou“ pro diváka, neboť správně spojuje jednotlivé okamžiky začátku a konce filmu.

Hudba je primárně orchestrálně zaměřená, což chápu jako odkaz na Vesmírnou Odysseu 2001 od Stanleyho Kubricka. Kdyby byl film doplněn o elektronickou hudbu pomocí syntezátorů, jako například film Blade Runner, obávám se, že by hudba strhnula pozornost od samotného děje. Tím hudba plnila svou funkci emočního mostu mezi dějem a divákem, a nebrala na sebe důležitější stylistickou podobu. Po vydání filmu vyplynuly na povrch určité připomínky k občasné nesrozumitelnosti dialogů. Tento problém však adresoval sám Nolan jako záměr sounddesignu. Dialogy v některých místech plní čistě ambientní úlohu, a v některých částech jsou ruchy a hudba hlasitější. Vynikne tak fakt, že hlasitost probíhajících ruchů je opravdu vysoká, tím pádem nelze rozumět dialogu.



Obrázek č.8: Cooper

4 ANALÝZA HUDBY VE FILMU TEMNÝ RYTÍŘ

4.1 Vazby mezi obrazem a zvukem

Temný rytíř využívá širokou škálu zvuků, zvukových technik a prvků kinematografie k vyjádření a zdůraznění temné nálady v celém filmu. Ve zvukovém mixu je zahrnuto obrovské množství prvků a jsou chvíle, kdy je těžké rozpoznat, co je zvukový design a co hudba. Existují velké segmenty filmu, kde je použita malá nebo dokonce žádná partitura. Richarda King, zvukový mistr a jeho tým měl před sebou velkou výzvu. Vytvořit řadu zvuků, které by vyvolaly emocionální odezvu, u které by se spolehnali na hudbu. Konec filmu je pak velmi silně obsazen hudbou, ale ta se vyvíjí s postupem akce.

Skladatelé Hans Zimmer a James Newton Howard, kteří spolupracovali na hudbě k filmu *Batman Začíná*, se znovu sešli, aby složili hudbu i k *Temnému rytíři*. Líbí se mi, že partitura filmu je evolucí, která běží paralelně se stříhem filmu. Stejně jako u filmu *Batman Začíná*, tak i zde si Zimmer a Howard rozdělili povinnosti, přičemž Zimmer složil hudbu pro Jokera a Howard převzal úkol složit hudbu pro dvojí osobnost Harveyho Denta. Jde sice o superhrdinu, v hudbě se však nevyskytuje žádná oslavná hudba či fanfáry. Hudba je spíše ikonickou reprezentací Batmana, ale zároveň je temná a nepřikrášlená.

4.1.1 Shepardův tón

Shepardův tón, pojmenovaný po kognitivním vědci Rogeru Shepardovi, je zvuk, který je složen ze sinusových signálů oddělených oktávami. Využívající toto harmonické oddělení poněkud bizarním způsobem. Jakmile začne zesilovat nejnižší basový tón, vytrácí se nejvyšší tón výšek. Když basy úplně zeslábnou a výšky úplně odezní, sekvence se znovu zacyklí. Efekt vzniká tedy proto, že vždy slyšíme alespoň dva tóny stoupající ve stejnou dobu. Mozek se tímto nechá oklamat, aby si myslel, že zvuk neustále stoupá ve výšce. Velmi zjednodušeně řečeno jde o psychoakustický efekt používaný v kinematografii, který je poměrně strašidelný a vzbuzuje v divákovi úzkost. Slouží k tomu, aby diváci získali hlubokou předtuchu a děj je udržel na okraji sedadel. Často je používán ve zvukových stopách videoher. Zimmer použil Shepardův tón efektivně a vkusně v mnoha filmech. Ve filmu *Temný rytíř* vytvořil zvuk *Batpodu*, který nemění stupně převodovky, ale neustále zrychluje.

4.1.2 V hlavní roli akce

Ještě, než začne samotný film, během úvodní pasáže s logem Batmana hudba nasadí atmosféru, od které se bude děj odvíjet. Pulsující aranž, která se odehrává hlavně v nízkých tóninách a signalizuje přicházející boj nastaví napětí a pocit nebezpečí. S příchodem hlavního děje se skladba rozvine a přibudou perkuse, které signalizují tikot hodinek. Vzniká tak pocit jakési urgentnosti. S Jokerem je tematicky spjatá partitura hraná na elektrické čelo, u které cítím značné zkreslení. Takto vyvedená elektronická stylizace pomáhá klasickému čelu splynout se syntezátorovým arpeggiem, které následuje v sekvenci. Kombinace syntezátorů a smyčcových nástrojů mně přijde, jako geniální nápad. Syntezátory zabírají nízkou tóninu a poskytují velmi energický a temporytmicky stabilní podklad. Smyčce mají oproti tomu emocionálně bohatší energii a kontrastují skvěle ve vysoké tónině. Energie graduje při odhalení dalších, tentokrát více basových perkusí. Několik vrstev bubnů a úderů je sloučeno do jedné, a tato vrstva je obohacena o velký prostorový efekt. Bubny jsou posléze doplněny syntezátorem a údery do kovových plátů. Tím se energie a naléhavost skladby stupňuje přirozeně a neztrácí dech. Změna přichází v podobě několika taktů klidné sekce bez jakýchkoliv perkusí. Je to takový „klid před bouří,“ protože následuje sekvence v rychlejším tempu a plná perkusí. Tímto krokem dal skladatel divákovi chvíli klidu, ale ve větším měřítku pokračuje pořad v gradaci. Následně se přidá piano i hornová sekce. Prostor, ve kterém jsou hudebně nástroje zasazeny působí grandiózně. Piano má velmi zkreslenou texturu.

4.1.3 Motiv Batmana

Emoce, které cítím z hlavního motivu Batmana představují zajímavý mix. Temná energie samozřejmě zůstává. Melodie je zajímavější a poskytuje na několika místech příjemné harmonické vazby, které spolu s temnou energií vzbuzují i jakési pozitivum. Co se týká perkusí, není jich v tomto motivu mnoho. Kombinace hornové sekce a smyčců v proplétající harmonii vytváří opravdu správný motiv hrdiny. O držení energie se starají opět syntezátorová arpeggia. Taktéž se zde objevuje bílý šum spolu s mohutnými basovými údery. Tato kombinace s nočním Gothamem a Batmanem, který shlíží do ulic, plní svou funkci dokonale. Scéna konfliktu s falešnými Batmany je kolísající kombinace akčních ruchů a hlasité hudby.

Zimmer hojně využívá takzvané ostinato. Ostinato označuje v hudební terminologii stálé opakování melodického nebo rytmického motivu, fráze. Opakující se figura může být během skladby dále rozvíjena například změnou harmonie nebo tóniny. Vytváří tak neustále se valící energickou sekvenci. Speciálním případem ostinata je riff. Jedná se o opakovanou posloupnost akordů, často hranou rytmickou sekcí nebo i samotným sólovým nástrojem, která tvoří základ, nebo doprovod celé skladby. I když se riffy objevují nejčastěji v rocku, latině, funku a jazzu, tak i některé skladby vážné hudby jsou postaveny na jednoduchém rifu.

4.1.3.1 *Agressive expansion*

Čtyři a půl minutová skladba, s velmi energickým začátkem, jehož tempo udržuje basový buben na první, třetí a čtvrtou dobu. Smyčcové ostinato je doplněno o hornovou melodii. Rytmičké šestnáctinky udržuje jemný perkusivní nástroj, který podvědomě připomíná netopýří křídla. Tato energická pasáž náhle přejde ve velmi jemnou pasáž tvořenou pouze táhlými smyčcovými tóny a perkusemi, které jsou ale v pozadí. Z téměř úplného ticha vyplyne opět perkuse, která připomíná netopýří křídla, i tikot hodinek. Společně s použitým basovým arpeggiátorem působí velmi temně, čemuž kontrastuje nadcházející část. V té se nachází smyčce hrající ve vysoké tónině. Opět se vrací úvodní ostinato a skladba vyvrcholí navrstvenou, poměrně zkreslenou perkusivní smyčkou.

4.1.3.2 *A Watchful Guardian*

Tato skladba používá stejné rytmické a melodické prvky, jako skladba *Agressive expansion*. Má stejně energický začátek, který střídá jemnější ambientní část. Avšak tato ambientní část je značně smutnější, a připomíná mi svým zněním skladby z filmu *Interstellar*. Smyčce, které jsou v pozadí, doplňují ojedinělé noty hrané na piano. Přibližně v polovině přichází smyčcové ostinato, kolem kterého je poměrně silná melodická aranž. Tato pasáž působí melancholicky a velmi majestátně, tak jako samotný Batman. Z pasáže posluchače vytrhnou perkuse, které jsou použité i v minulé skladbě. Rychlý přechod do nové, poměrně syntetické pasáže plné prostorových efektů a syntezátorů. Tyto jednotlivé pasáže spojuje ostinato, tudíž přechody nejsou pro posluchače nepříjemné. Ve finále je dlouhý táhlý tón hraný na velmi zkreslené elektrické čelo, navrstvený smyčcemi a rychlým přechodem o několik tónů níž.

4.1.3.3 *Like a Dog Chasing Cars*

Smyčcové oscinato prostupuje s různou hlasitostí celou úvodní částí skladby. Je doplněno poměrně řídkou smyčcovou melodií, kterou vystřídají hustě navrstvené perkuse. Po krátké pauze následuje velmi dramatická část, kdy ostinato představuje v popředí silná melodická smyčka. Silný kontrast představí přechod, ve kterém jsou v popředí perkuse, připomínající křídla a shluk syntetických zvuků. Skladba následně vyzní do ztracena.

4.1.3.4 *Introduce a Little Anarchy*

Nejkratší, však velmi energicky bohatá skladba. V úvodu zazní známá hornová melodie, která je doplněná o tikající perkusi ve velmi vysokém tempu. Ta se prakticky táhne celou skladbou. Ve skladbě se objevují i zvuky padnutí nábojnice na zem či chřestění chřestýše. Skladba je velmi bohatá na prostorovou variaci. Přibližně uprostřed se nachází chvilková klidná pasáž, která opět nabude na intenzitě pomocí energické basové smyčky a hlubokých perkusí. Ve finále zazní několik vrstev perkusí, které připomínají křídla.

V motivech se opakuje několik sounddesignových nápadů, ať už jde o perkuse, které připomínají křídla, typickou rytmickou figuru basového bubnu, nebo melodické smyčky hrané na rohy.



Obrázek č.9: *Batman*

4.1.4 Motiv Jokera

U tohoto motivu bych zdůraznil vliv rocku a punkový přístup k vytváření kompozice. Tento přístup vytváří vhodnou kombinaci k delikátnímu hereckému výkonu Hethe Ledgera. Ať už jde o dříve zmíněné elektrické čelo, na které byl použitý efekt kytarového zesilovače, tak také experimentální stopy. Ty například představovaly pokus o rozeznění strun houslí, pomocí žilettek. V aranži se taktéž objevují elektrické kytary a celý motiv má vsutku šílený a neotřelý nádech. Zimmer musel tuto hudební identitu vytvořit přímo na míru. Veškeré experimenty nahrál pro Nolana, který pomohl Zimmerovi vybrat vhodné elementy. Temný rytíř rozhodně nebyl prvním filmem, kde by se objevila filmová hudba složená ze syntezátorů a klasického orchestru. Mám však dojem, že právě v tomto filmu se povedlo sloučit tyto dva elementy bez slyšitelných mezer.

4.1.4.1 *Why So Serious?*

Tato skladba má přes devět minut. Na jejím úvodu je táhlý tón na velmi zkreslené čelo, který mění svou intenzitu a postupně moduluje svou intonaci vzhůru. Tento monotónní motiv vystřídá smyčcové ostinato a pianové údery. Vše má zkreslený charakter. Přidá se tikání jehlic. Kolem třetí minuty započne experimentální pasáž, která mi připomíná shepardův tón, je však doplněna o tikání. V podvědomí mám asociaci přeletu letadel. Tuto pasáž skokově vystřídá vysoký tón na housle, který vzápětí přejde v pulsující dunění na opačném konci frekvenčního spektra. Postupně se přidává tikot jehlic a smyčce. Přibývají velmi zkreslené údery syntezátoru a celá skladba se pohybuje ve stereo spektru. Následující pasáže vždy vyescalují a náhle jejich intenzita upadne. Takto se několikrát zopakují. Konec skladby okupuje syntezátorové arpeggio doplněné o údery o stůl, které jsou ve velkém prostoru. Ve finále zazní i elektrická kytara.

4.1.4.2 *The Ferries*

Na úvod této desetiminutové skladby zazní ponuré kontrabasy doplněné o nízkofrekvenční pulsy. V pozadí se ozývají různé sounddesignové nápady, tikání a skřípání. Skladba pokročí do melodického motivu na rozlazené piano. Opakuje se několik sekvencí, které jsme už slyšeli v úvodu a skladba se zklidní. Prostor dostanou opět experimentální zvuky. Takto se pasáže střídají až do konce skladby, jejich obsazení je vesměs stejné, pouze se mění jejich intenzita.

4.1.4.3 *Agent of Chaos*

Velmi energický začátek s důrazem na tempo střídá klidná pasáž se zasněnou pianovou melodií. Trhané oscinato na smyčce podtrhuje tuto i úvodní pasáž. Ta nečekaně přeruší klidnou, zasněnou frekvenci. Podruhé již skladba vyeskaluje více pomocí perkusí. Následující klidná pasáž obsahuje experimentální zvuk (klidně může jít o žiletku použitou místo smyčce) a pulsující subfrekvence. Tato pasáž eskaluje velmi efektivně, neboť obsahuje několik temporytmických prvků. Opět se objevují cinkající smyčky jehlic. Skladba vrcholí v grandiózním orchestrálním aranžmá, což je pro Jokerův motiv nezvyklé. Orchester střídají experimentální a velmi zkreslené ambientní smyčce. Přidá se piano, na které je použita modulace magnetického pásu, neboť zvuk kolísá. Skladba končí ambientními tóny smyčců.

4.1.4.4 *Always a Catch*

V intonaci stoupající tón smyčců připomínající fenomén Shepardova tónu, společně s agresivními perkusivními údery vyvrcholí v dlouhý tón pro hornovou sekci. Připomíná mi filmové intro společnosti THX. Následuje ambientní pasáž pro orchestr. Ve finále zazní ruch elektrického zkratu.

Jokerův motiv obsahuje oproti Batmanovu motivu vysoký počet stop, které jsou zkreslené či jinak technicky upravené. Taktéž obsahuje více různých experimentálních perkusí doplněné o ambientní zvuky. Některé klasické nástroje jsou vrstveny pomocí digitálních zvuků pro agresivnější výsledek.



Obrázek č.10: Joker

4.1.5 Motiv Harveyho Denta

Na tomto filmu poskytla Howardova kolaborace kontrastní protibod Zimmerově práci. Výše zmíněný motiv Jokera a Batmana překypuje temnou energií, zatímco Howardův motiv pro Harveyho Denta působí seriózně, ne tak hluboce a depresivně a má světlejší charakter. Motiv ze začátku zdůrazňuje jeho čest a kredibilitu, postupně však s jeho úpadkem nabírá temnější energii.

4.1.5.1 *Harvey Two-Face*

Skladba začíná velmi optimistickými smyčci, které se pohybují v pozitivní, možná místy melancholické tónině. Smyčcový sbor je doplněn místy o basové údery, piano, nebo horny. Nikoliv však o syntezátory, či experimentální perkuse. Tato poměrně světlá pasáž přejde za rytmu nových perkusí v trochu temnější aranžmá s větší energií. Přidá se více basové složky, takže celé aranžmá dostane váhu. Zhruba v půlce se ozvou i syntezátory, které přidají do skladby surovost. Tato už poměrně temná pasáž přejde do velmi kontrastní, opět světlé pasáže, hrané na piano. Postupně se přidá orchestr, který skladbu rozvine do typické orchestrální košatosti. Tyto pozitivní pasáže ve mně evokují pocit klasické americké blockbusterové filmové hudby. O to více je kontrastní k neotřelému sounddesignu použitým u soundtracku Batmana a Jokera.

4.1.5.2 *Watch The World Burn*

Úvodní kontrabasová pasáž navozuje temnější atmosféru. Stále však vzhledem ke své čistotě a poměrně příjemným použitým intervalům nepůsobí tolik dramaticky, jako skladby ostatních protagonistů. Vzhledem k absenci perkusí s vysokým tempem, které doprovází většinu hudby tohoto filmu, spíše se jedná o jakýsi smuteční pochod. Skladba se postupně ponoří do melancholie a orchestrální kompozice nabývá na hloubce. Ke konci se několik vrstev ostinata spojí ve velmi naléhavý a poměrně temný motiv, který se několikrát zopakuje. Skladba tedy přejde z tichého, poměrně upozaděného začátku ve velmi naléhavé, v obličeji posluchače se nacházející finále.

4.1.5.3 *Blood On My Hands*

Jemná kombinace hornů a smyčců připomíná spíše hudební podklad pro ceremoniál. Skladba se rozvine v několikrát se opakující motiv, který má silně melancholickou energii. Tento motiv je umístěný v popředí. Finále skladby doplní i piano a melodie získá své rozuzlení. Vzhledem ke stopáži dvě a čtvrt minuty zde ani není mnoho prostoru pro velké hudební nápady. Přesto má však skladba několik příjemných melodických klimaxů, které v kontextu fungují.

4.1.5.4 *Halfway to Hong Kong*

Tato primárně pianová skladba má spíše ambientní podstatu. Ojedinelé noty piana podporují harmonie v orchestru. S postupem skladby se ozve i několik dalších basových úderů, ale jak je u skladeb pro Harveyho Denta zvykem, není určen žádný pevný temporytmus. Přibližně v polovině zazní pár experimentálních ambientních zvuků. Motiv hraný hornovou sekcí provede skladbu až do konce, na kterém zazní perkuse doztracena.

Motiv Harveyho Denta představuje naprostý kontrast vůči dříve zmíněným motivům. Jednak z tonálního hlediska je slyšitelný rozdíl, kdy Zimmer tíhne spíše k opakujícím se motivům, které mají svoji danou energii. Tyto motivy následně kombinuje a jeho skladby mají pohyb. Howard se spíše přikládal ke klasickému postupu psaní orchestrální filmové hudby, jeho motivy mají větší délku, a také mají na konci melodické rozuzlení. Ze stylistického hlediska jsou Howardovy skladby něčím, co bych nazval „industry standart“. Skvěle a čistě nahráný orchestr, uvěřitelný prostor a grandiózní atmosféra. Nepoužívá žádnou stylizaci jako Zimmer, tedy zkreslení a netradiční způsoby nahrávání a produkce.



Obrázek č.11: *Two Face*

4.2 Shrnutí

Rozhodnutí Christophera Nolana o kolaboraci Hanse Zimmera s Jamesem Newtonem Howardem otevřelo filmu novou kreativní perspektivu. Kdyby film byl pouze v kreativní režii jednoho skladatele, nebylo by dosaženo tak funkčního kontrastu.

Na jedné straně stojí skladby z motivu Harveyho Denta. Tento filmový soundtrack kotví film v blockbusterové doméně americké kinematografie. Jedná se o staré známé území, které v divákovi evokuje pocit reality. Toto se filmu skvěle daří prodat i v obraze. Gotham, ve filmu New York, působí jako reálné město. Harvey ve své roli působí jako obyčejný politik. Proto jeho soundtrack, dle mého, dává filmu zaslouženou míru realismu.

Na druhé straně stojí motiv Jokera. Silně experimentální po všech stránkách. Orchestrální pasáže jsou protkané zkreslenými nástroji a veškeré koncepty filmové hudby jsou zde ohýbány pro dosažení tíživé a naléhavé atmosféry. Použití pouhého orchestru by v tomto případě svou úlohu splnilo. Je to však ta experimentální esence, která orchestru přidává tu výjimečně ostrou hranu a neotřelou emociální hloubku. O to větší kontrast poté vidíme na plátně, kdy Heath Ledger ztvárnil šílenství v roli Jokera perfektně. Jeho chování je naprosto vytržené z reality, kterou představuje Harvey Dent.

Obě tyto strany spojuje motiv Batmana. Má svou experimentální neotřelost a emoční drzost, kterou má i Jokerův motiv. Také však ukrývá orchestrální velkolepost a grandiózní motivy, které skvěle podtrhují charakter Batmana.



Obrázek č.12: Joker a Batman

ZÁVĚR

Srovnání obou filmů mi může umožnit odkrytí jejich fundamentů. U filmu *Temný rytíř* hraje nejdůležitější roli akční tempo. To se také promítá do hudební kompozice. Ty překypují perkusemi, které pohánějí film dopředu. Až na několik ambientních míst jsou skladby protkané několika vrstvami úderů a bubnů, na kterých je aplikováno zkreslení. Taková energie by jakoby vypadla z nějakého rockového alba. Na soundtracku jsou použité elektrické kytary a elektrické čelo. Co se týče melodických konceptů, drží se Zimmer motivů, které drží napětí. Na několika místech však použije klišé intervaly, které má divák v asociaci s hrdinstvím. Howardova práce na filmu představuje jakýsi protibod silně experimentální tvorbě Zimmera. Temná atmosféra s hloubkou vhodně ztvárňuje Gotham a Batmana. Zkreslené a šílené zvuky zase zosobňují Jokera. Každý má v soundtracku fundament svého charakteru.

Interstellar bych nazval spíše cestou osamělého hrdiny. Soundtrack, který Zimmer napsal, se snaží zachytit škálu emocí. Představuje cestu poznání. Po shlédnutí vytvoří jakousi smyčku a divák v ní najde krok za krokem všechny emoce, které prožíval Cooper ve filmu. Zimmerovo užití orchestru je v tomto filmu poněkud v pozadí, neboť plnou sílu pocítí divák jen v několika klimaxech. Spíše se soustředí na upozaděnou ambientní hudbu, kde sází na silnou melodickou ideu. Vzhledem k tomu, že prakticky nevěděl, pro co hudbu skládá, vidím zde jakousi sázku na jistotu. Zajímalo by mě, jak by soundtrack zněl, kdyby Zimmer věděl o filmu více.

Temný rytíř a *Interstellar* jsou filmy stojící na opačných žánrových koncích. Akční detektivní duch *Temného rytíře* kontrastuje se zádušnou povahou futuristického *Interstellaru*. U obou filmů hudba vhodně doprovází obraz, a troufám si říct, že výsledné pozitivní hodnocení tisíců diváků je testamentem kvality umělecké kolaborace, kterou Zimmer a Nolan odvedli.



Obrázek č.13: Hans Zimmer a Christopher Nolan

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

LATTANZIO, Ryan. Hans Zimmer on His Creative Marriage to Chris Nolan: “I Don’t Think the World Understands Our Business”. Indie Wire [online]. 2015 Dostupné z: <https://www.indiewire.com/2015/02/hans-zimmer-on-his-creative-marriage-to-chris-nolan-i-dont-think-the-world-understands-our-business-188867/>

GAINEY, Christian. How Hans Zimmer Used His Score To Tell The Story Of Batman Begins. Slash Film [online]. 2022. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/827173/how-hans-zimmer-used-his-score-to-tell-the-story-of-batman-begins/>

KEMP, Sam. Hans Zimmer discusses his iconic 'Dark Knight' score. Far Out Magazine [online]. 2022. Dostupné z: <https://faroutmagazine.co.uk/hans-zimmer-dark-knight-score/>

CHITWOOD, Adam. James Newton Howard Explains His Collaboration with Hans Zimmer on the Batman Films and Why He Didn’t Score ‘Dark Knight Rises’. Collider [online]. 2021. Dostupné z: <https://collider.com/why-james-newton-howard-didnt-score-the-dark-knight-rises/>

COOK, Carson. Collapsing Dreams: The Best of Hans Zimmer and Christopher Nolan. Rough Cut [online]. 2020. Dostupné z: <https://www.roughcutcinema.com/post/collapsing-dreams-the-best-of-hans-zimmer-and-christopher-nolan>

JACKSON, Blair. Christopher Nolan’s ‘Inception’. Mix Online [online]. 2010. Dostupné z: <https://www.roughcutcinema.com/post/collapsing-dreams-the-best-of-hans-zimmer-and-christopher-nolan>

HILTON, Robin. The Music Of 'Inception' Exposed. Mix Online [online]. 2010. Dostupné z: <https://www.npr.org/sections/allsongs/2010/08/02/128932586/the-music-of-inception-exposed>

LOWDER, Bryan. Music of the Spheres. Slate [online]. 2010. Dostupné z: <https://slate.com/culture/2014/11/interstellar-score-hans-zimmer-composes-music-for-the-universe-brilliantly.html>

MURDOCH, Fred. INTERSTELLAR – SOUNDTRACK REVIEW. Zanobard [online]. 2021. Dostupné z: <https://zanobardreviews.com/2021/06/26/interstellar-soundtrack-review/>

STOKES, William. It’s official – Hans Zimmer has a favourite software synth [online]. 2022. Dostupné z: <https://musictech.com/news/gear/hans-zimmer-synth-zebra-u-he-dark-knight-dune/>

CONRY, Justine. Tick Tick Boom: The Experience of Time and Sound in Dunkirk. Strasburg film [online]. 2021. Dostupné z: <https://strasburgfilm.com/tick-tick-boom-the-experience-of-time-and-sound-in-dunkirk/>

- A. ZIMMER, Hans. Why do people love music so much?. [online]. 2014. Dostupné z: <https://qr.ae/prKRVJ>
- B. ZIMMER, Hans. Are there advantages to not having formal music training?. Quora [online]. 2014. Dostupné z: <https://qr.ae/prKRVJ>
- C. ZIMMER, Hans. How do film scores reflect the storyline of the movie? H. Quora [online]. 2014. Dostupné z: <https://qr.ae/prKR6p>
- D. ZIMMER, Hans. How do film scores reflect the storyline of the movie? H. Quora [online]. 2014. Dostupné z: <https://qr.ae/prK8M1>
- E. ZIMMER, Hans. How does Hans Zimmer compose a soundtrack?. Quora [online]. 2014. Dostupné z: <https://qr.ae/prK8uA>
- F. ZIMMER, Hans. What is it like working with Christopher Nolan?. Quora [online]. 2014. Dostupné z: <https://qr.ae/prK8kf>
- G. ZIMMER, Hans. What is some good, practical advice for a beginner in music composition?. Quora [online]. 2014. Dostupné z: <https://qr.ae/prK8wZ>

KVR. A KVR Interview with Hans Zimmer. KVR [online]. 2022. Dostupné z: <https://www.kvraudio.com/interviews/a-kvr-interview-with-hans-zimmer-55982>

VDOVIN, Marsha. Hans Zimmer UA Interview [online]. 2022. Dostupné z: <https://www.uaudio.com/blog/hans-zimmer-ua-interview>

HUGHES, Emily. How Many Instruments Can Hans Zimmer Play? [online]. 2022. Dostupné z: <https://www.musicalmum.com/how-many-instruments-can-hans-zimmer-play/>

SARAH, Sarah. TOP 5 HANS ZIMMER WORKS AND COLLABS [online]. 2020. Dostupné z: <https://www.screensoundtracks.com/post/top-5-recent-hans-zimmer-works>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek č.1: Hans Zimmer a Christopher Nolan ve studiu

dostupné z: <https://www.moviezine.se/nyheter/se-hur-musiken-i-interstellar-skapades>

Obrázek č.2: Hans Zimmer ve studiu

dostupné z: <https://twitter.com/steinbergmedia/status/1187006522263515138>

Obrázek č.3: Hans Zimmer upravuje zvukový mix

dostupné z: <https://www.premierboxingchampions.com/news/boxings-new-soundtrack-will-leave-you-goosebumps-thanks-oscar-winning-composer-hans-zimmer>

Obrázek č.4: Hans Zimmer se svým modulárním syntezátorem

dostupné z: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2022-02-23/how-visions-and-dreams-intertwine-in-hans-zimmer-score-for-dune>

Obrázek č.5: Hans Zimmer a Jacob Collier

dostupné z:

<https://www.facebook.com/JCollierMusic/photos/a.1402517679843678/1444616655633780/>

Obrázek č.6: Druhá planeta

dostupné z: <https://lotofsense.com/films/interstellar-movie-explained-meaning-of-the-plot-and-ending/>

Obrázek č.7: Tesseract

dostupné z: <https://nafilmu.cz/2015/07/tesseract-z-interstellaru-fyzicky-existuje/>

Obrázek č.8: Cooper

dostupné z: <https://www.slashfilm.com/591767/movies-like-interstellar-that-are-definitely-worth-watching/>

Obrázek č.9: Batman

dostupné z: <https://nofilmschool.com/christopher-nolan-imax-dark-knight>

Obrázek č.10: Joker

dostupné z: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/dark-knight-gets-imax-release-10-year-anniversary-1128010/>

Obrázek č.11: Two Face

dostupné z: <https://www.cbr.com/dark-knight-harvey-dent-most-tragic-comic-book-movie-villain/>

Obrázek č.12: Joker a Batman

dostupné z: <https://thehundreds.com/blogs/content/you-complete-me-batman-and-the-jokers-complicated-relationship>

Obrázek č.13: Hans Zimmer a Christopher Nolan

dostupné z: <https://www.indiewire.com/2019/07/hans-zimmer-dune-score-christopher-nolan-tenet-1202158592/?fbclid=IwAR2uTwqMZW6cFIuArHtS7vsm9wvdgHzmLBqB-Rb3sLIZvqW9Req6DXFKSsI>

