
O hudbě pro videohry s filmovým skladatelem Tomášem Živorem

Před více než třemi lety se vrátil z Berklee a věnuje se skládání filmové hudby. To, s čím vším přichází na scénu zarputilý hudební tvůrce Tomáš Živor a jak z jeho úhlu pohledu tato scéna vypadá, určilo směr našeho interview. Zastupován od 2013, v databázi má registrováno 67 hudebních děl.

PŘIPRAVIL: VÁCLAV VRANÝ

Jak jste se dostal k filmové hudbě?

Moje skladby byly scénicky orientované vlastně vždycky. Už od dětství, kdy jsem chtěl třeba hudebně vyjádřit proud řeky, inspirován Bedřichem Smetanou, a podobně. Postupně jsem se našel v romantickém klavírním stylu, new age a romantických melodiích. Filmy mě ovlivňují, denně vídám jeden až dva a samozřejmě mě v nich zajímá jejich zvuková stránka. Rozhodnutí proniknout do celkového know-how tohoto žánru pro mě bylo úplně přirozené.

Osobně vnímám váš hudební styl jako klasický hollywoodský, jak byste ho popsal vy?

Popsal jste to správně. Hollywoodský styl je přesně to, s čím se sám asociuji nebo ho na sobě detekuji. Moje tvorba jde od prvopočátku romantickým směrem, a když jsem se přesouval od klavíru k celému orchestru, objevila se v mé hudbě taky důležitost výrazné melodie. Vyhovuje mi i nekomplikovanost filmové nebo herní hudby a její primární cíl dotvořit scénu nebo emoce, které má divák nebo hráč hry počítovat.

Máte mezi českými skladateli nějaké idoly?

Jedním z mých vzorů je určitě Ondřej Soukup, už jenom díky jeho soundtracku ke Koljovi a Tmavomodrému světu.

Tyto dva filmy mě hudebně velmi ovlivnily. Dřív mě inspiroval taky Karel Svoboda melodiemi, které si každý dokázal hned zapamatovat. Miluji melodii ze Zdivočelé země od Zdeňka Bartáka, ta mě jako malého hodně ovlivňovala, snažil jsem se napodobovat jeho harmonické postupy, z nichž jsem se dost naučil.

Jaké projekty za vámi stojí?

V tuto chvíli mám za sebou řadu studentských filmů, několik z nich je animovaných, ale český filmový trh je poměrně nepropustný. Mnohem otevřenější je v tuto chvíli scéna videoher, která se u nás rychle rozvíjí a generuje poptávku po originálním hudebním obsahu. Nejsou to jenom hry, ale i aplikace a jiné produkty. Ve všem chceme slyšet nějaké audio.

V tomto ohledu je pro mě asi nejvýznamnějším počinem hra The House of Da Vinci, vytvořená za spolupráce se slovensko-českými vývojáři Blue Brain Games. Šlo o logickou 3D puzzle hru, zasazenou do doby Leonarda da Vinciho. Hráč je da Vinciho učedníkem, který řeší různé rébusy na základě jeho skutečných vynálezů. Kombinoval jsem zde renesanční a současnou hudbu; různé syntezátorové plochy spojené s dobovými nástroji jako violou da gamba nebo třeba renesančními flétnami. Vznikl ambientní soundtrack

dotvářející záhadnou a zvláště temnou atmosféru hry. Současně jsem pro tento projekt dělal všechny zvukové efekty cvakání, bouchání, šoupání, škrábání a podobně.

Zajímavá byla taky spolupráce s Jindřichem Skeldalem, který se dřív proslavil jako autor hry Brány Skeldalu. Já s ním pracoval na hře pro virtuální realitu, v níž si nasadíte virtuální brýle, objevíte se v opeře a před vámi se odehrává finální scéna Hamleta. Můžete být na pódiu s postavami, jejichž pohyby byly nasnímány z pohybů herců anglické shakespearovské společnosti působící v České republice.

Momentálně pracuji na dvojce da Vinciho a těší mě, že jsme se v ní posunuli na další úroveň interaktivnosti. Interaktivita je něco, co mě obecně na herní hudbě baví asi nejvíc. Pro každý level je konkrétní soundtrack, který je rozdělen do více úrovní instrumentace. Na začátku zazní jen pár nástrojů stanovujících atmosféru, jak ale v levelu postupujete, odemykáte další nástroje. Na konci pak slyšíte skladbu v její celistvosti. Pracoval jsem s krásnými lokacemi a mohl jsem si úžasně vyhrát se sbory a instrumentací.



Foto: Václav Vraný

Jaká specifika se skrývají pod tvorbou pro videohry?

U hry nelze očekávat, co hráč udělá, tudíž nemůžeme pracovat s lineárním směrem kompozice jako u filmu. Můžeme mít krásnou skladbu, která zní skvěle sama o sobě, ale pokud se člověk v nějaké úrovni hry zasekne a je dvě hodiny na jednom místě, tak slyší pořád dokola stejný song, který pak začne lézt na nervy. Tomu je potřeba se vyhnout. Nebo naopak hráč proběhne level tak rychle, že mu unikne jeden celý hudební vjem. Člověk proto musí pracovat se smyčkami, kratšími opakujícími se hudebními úseky, které se spouští podle specifických úkonů, které dělá, posune se někam dál ve hře, v čase nebo třeba má jeho postava zhoršený zdravotní stav.

Každá smyčka tedy musí být kompatibilní s ostatními...

Přesně tak. Musí se pracovat se

stejným tempem, nebo když se mění tempo, tak s přirozenými přechody. Je to věda sama o sobě. Interaktivní hudba nabízí několik různých přístupů, s nimiž se pracuje. To, co jsem popsal, je „layering“, kdy vrstvy fungují zvláště i dohromady s ostatními. Pak existuje „crossfading“, který se používá v okamžicích, kdy hráč provede něco důležitého, splní třeba úkol, a předchozí hudba přirozeně přejde do jiné skladby. Máme taky „branching“. Tady hráč sice udělá něco zlomového, ale hudba, která doposud zněla, dohraje až do konce a až po ní se spustí nová. My ji samozřejmě můžeme nastavit tak, aby se neuzavřela až za čtyři takty, ale třeba za takt nebo dva. Přístupy se dají kombinovat a variabilita, se kterou můžeme pracovat, je kouzelná, přináší obrovské možnosti, jak hudbu neustále udržovat zajímavou, přestože

pracujeme původně jenom s dvouminutovým hudebním tvarem.

Musím uznat, že jste odhalil vzrušující vesmír. Kam směřují vaše další kroky?

Nemůžu zmiňovat konkrétní projekty, které jsou ještě v zárodku. To je další specifikum herního průmyslu. Obecně ale věřím, že když má člověk velké sny, tak se splní velké věci. Chci o sobě dávat co nejvíc vědět, prosadit se v herní hudbě u nás i v zahraničí, začít víc fungovat ve filmové hudbě u nás i v zahraničí a můj největší sen je najít uplatnění v Hollywoodu. Dělat pomocníka hollywoodským skladatelům, sám určovat směr konkrétních projektů a samozřejmě největším snem je získat Oscara. Mám motto: Život je nejlepší skladatel a já mu dělám jenom soundtrack! ☒