



PETR

WAJSAR

Fascinuje
mě hudba
fungující
na principu
náhody

TEXT: JAN TRÁVNÍČEK, FOTO: ROMAN ČERNÝ
Děkujeme klubu Doupě za poskytnutí rekvizit.

„Amerika je obecně hodně nekompromisní, všechno pro produkci musí už od demosnímku znít perfektně, a když to přeženu, tak už musíte mít práci takřka hotovou ještě předtím, než vůbec přijde oficiální objednávka,“ říká v rozhovoru Petr Wajsar, autor hudby k Českým lvem oceněnému *Hastrmanovi, Bobu a Bobkovi* nebo videohře *Factorio: Space Age*. Mimoto vysvětluje, jak se zakulacuje zvuk.

Ve čtyřech letech jste začal hrát na klavír, pak jste pokračoval i s další výukou, zkoušel jste elektrickou kytaru... Jak na ty začátky vzpomínáte?

Oba mí rodiče se vždy živilí hudbou, táta je baskytarista, kapelník, houslista, aranžér, skladatel. Mé mámě napsal spoustu krásných melodií. Chodil tehdy k Mirko Škampovi. Máma je šansoniérka, to je asi na delší článek – je zpěvačka, písničkářka. K Vlastě Škampové jsem chodil na piano a byla to skvělá profesorka, dokud nás bohužel předčasně neopustila. Poštouchla mě k tomu, abych něco tvořil. Pak jsem chodil rok na kompozici, následně při přechodu na střední školu dostal táta nápad, že bych to měl zkusit na oddělení jazzu a populární hudby na konzervatoři. Já už se v té době hodně zabýval i elektronikou, hodně jsem experimentoval s půjčenými elektronickými nástroji a to mě hodně bavilo, nechtěl jsem totiž dělat jen obyčejné písňové formáty.

Stále jsem posedlý elektronikou.

V devadesátkách jste tvořil techno a elektronickou hudbu. Čím vás tyto směry zaujaly?

Elektronikou jsem posedlý stále. (smích) Ty nástroje, především samplery, byly tehdy nové a práce s nimi byla podobná, jako když se v šedesátkách začalo

pracovat s elektrickými kytarami. Technologie se stávala dostupnější a už se daly koupit syntáky, samplery, půjčovali jsme si jich taky hodně od kamarádů. Byla to tehdy velmi zajímavá doba, i díky těm techno parties, které byly něco úplně jiného, protože jsme do té doby znali jen ty zábavy v sokolovnách, a najednou přijeli potetovaní Angličani v pomalovaných maringotkách. Já jsem byl tehdy ještě mladý, trochu jsem se jich bál, takže jsem tam netrval mnoho času, ale vždy jsem si něco málo naslouchal a pak to doma zkoušel zopakovat. To mě zajímalo moc.

Jste členem vokální a cappella skupiny Skety. Jste vlastně zakládajícím členem, nebo jste se přidal později?

Jsem zakládajícím členem, ale zakladatelem je Verunka Vítová, která stejně jako já měla tu myšlenku už dlouho v hlavě, protože už na konzervatoři jsme si pohrávali s různými vokálními tvary jako a cappella, ale i jinými. Vždy mě v elektronice bavilo vyrábět ty věci na pusu, takže mě to přirozeně táhlo k beatboxu, zároveň jsem i dost zpíval, což jsem zdědil po mámě. Pak se to přelilo až k tomu, že by nějaký soubor mohl dělat nejen vokální práci, ale napodobovat i nástroje, to mě zaujalo. Ještě předtím jsem byl jako pátý člen součástí Yellow Sisters, kdy oni tehdy začali přibírat beatboxery. A také jsem se díky Lukáši Prchalovi dostal k vokálním souborům skrze aranže pro jeho projekt Mandelbrotovy kostičky, což byl obří sbor, kde se objevily moje skladby na texty Ester Kočíčkové. Pak jsem

pracoval na dívčím souboru Brécy, následně jsem chvíli vedl teenage vokální soubor, na tom jsem se zase učil aranže pro malou vokální partu.

Vnímáte Skety jako zábavu, k níž si odskakujete od filmové hudby, nebo máte s tou skupinou nějaké větší ambice?

Ambice tam byly vždycky, leckteré mety už jsme dosáhli. Samozřejmě že to je časově a produkčně příliš náročné na to, aby to byla jen zábava. Zároveň se ale v současné době hodně zaobírám kompozicí pro audiovizí, a tak mě to táhne spíše do studia. Nemyslím si, že bych přirozeně směřoval k tomu, být performer na pódiu – baví mě to, ale nechci tím strávit většinu svého života. V současné době mají Skety nový management Petry, který se stará třeba i o Buty nebo Tonyu Graves, takže jsme v dobré společnosti. Zkoušíme to teď zase rozjet více, než jak to fungovalo třeba poslední dva tři roky.

Nahrál jste i sólovou desku v projektu HI-FI, v hlavě mi z ní utkvěl song *Digestoř* nebo radostný popěvek, kde zpíváte „Umím italsky!“. Byl to záměrně humorný projekt, nebo čeho jste se snažil docílit?

Mě vždycky bavily vtipnější texty nezatížené nějakým hlubším významem. Neznamená to, že nemám rád členité a vážné texty, ale v taneční hudbě, reggae a podobných žánrech si myslím, že je vhodnější jít spíše cestou zvukomalebných textů, jako to dělá třeba Vltava. Přirozeně mě ta slova napadala, nebyl

za tím nějaký hlubší cíl, snažil jsem se spíše vyzorovat, co ze mě leze ven. Umím samozřejmě psát i na objednávku, ale toto není ten případ.

Prý je to váš „srdcový projekt a hudba na festivaly všeho druhu“. Jak se vám s ním daří? Kde jste si třeba už zahráli a jaké byly ohlasy?

Hrávali jsme před 15 lety, kdy ta kapela zažívala svůj vrchol, dvakrát jsme byli na Colours of Ostrava, taky na Trutnově, na Povaleči... Pak jsem to dal k ledu, ale před pěti lety nás přesvědčilo kino v Přibyslavi, že na nás sehnali grant a chtěli by nás tam. Z té kapely už jsme tehdy zůstali jen já a houslista Honza Šimůnek, ale i tak jsme díky tomu začali zase hrát. Máme jednotky koncertů ročně, žádné velké ambice nemáme, ale rádi si zahráme a musím říct, že mě to teď baví víc než kdy jindy. HI-FI žijí!

Jak jste se nachomýtl k vývojářské společnosti Wube Software a jejich strategické PC hře *Factorio*?

Oslovili oni mě, když mi volal jejich umělecký ředitel Albert Bertolin, že si mě poslechli, líbí se jim to a zda bych to nechtěl dělat. Udělal jsem pro ně nejprve demo a pak jsme na tom pokračovali dále. Chtěli totiž změnu, posunout se od té čisté elektroniky k orchestrálním aranžmá, a zjistili, že bych to zvládl.

Dostal jste od nich konkrétní zadání?

Jednoznačně ano. Ta hra samotná je zajímavá tím, že to není žádná akční adventura, ale je to analytická hra, kdy musíte dlouho přemýšlet nad tím, jak k sobě spojit menší moduly, aby vám z toho vznikl fungující celek a abyste postavil obří továrnu. Je to v podstatě velmi těžká stavebnice, nad kterou hráč tráví bez přehánění stovky hodin, hodně se nad tím přemýšlí, a tudíž by ta hudba měla být stimulační, neměla by být moc výrazná s nějakými velkými zvraty nebo vzruchy. Stále by to mělo být co nejladší,

Techno parties byly něco úplně jiného, než jsme znali z našich sokoloven. Najednou přijeli potetovaní Angličani v pomalovaných maringotkách.



Orchestrální nahrávání autorské hudby pro *Factorio, Space Age*, 2023, foto: Kač Brožová

U poslechu hudby jsem si četl a ve chvíli, kdy jsem se na knížku přestal soustředit, jsem věděl, že je něco špatně a musím tu hudbu upravit.

nejkulatější, co nejvíc prolínat ty skladby a nikam nespěchat, protože by to mělo být hodně meditativní. A když jsem přinesl první ukázky, zjistili jsme, že je to ještě stále příliš rušivé, a tak jsem pak i na sobě testoval, jak to na mě působí – takže jsem si četl, u toho to poslouchal a ve chvíli, kdy jsem se na tu knížku přestal soustředit, jsem věděl, že je něco špatně a musím tu hudbu upravit. Zajímavá práce.

Shodou okolností jsem krátce před *Factoriem* objevil svou další novou zábavu, protože mě fascinuje hudba, která funguje na principu náhody. A tak jsem

v programu Ableton Live vytvářel meditativní generace zvuků a pouštěl jsem si to před usnutím. Pomohlo mi to dostat se do takových alfa vln. A vždy když mě tam něco vyrušilo, tak jsem vstal a upravil parametr, abych z toho vytvořil sleeping music. Zkušenosti odsud jsem pak při *Factoriu* skvěle zúročil. Když se podaří dostat se do fáze, kdy jste těsně mezi bdělostí a usnutím, tak to je ideální stav podobný tomu, co zažívá hráč.

To je strašně zajímavé, že to říkáte, protože když jsem ten soundtrack poslouchal, přesně tento pocit jsem z toho měl. Na jednu stranu



jsem tam vnímal vlivy *Star Wars* a Johna Williamse, ostatně je to hra odehrávající se ve vesmíru, takže je to určitě žádoucí, ale na straně druhé jsou ty melodie skutečně mnohem méně výrazné a skoro až podkresové. Jsem rád za to potvrzení, že to byl záměr.

Možná ještě stojí za zmínku, že existují dvě verze soundtracku – jedna je více hudební a kratší, druhá je méně výrazná a osmihodinová. Ta se dá použít spíše pak v rámci soustředění na nějakou činnost.

Byl to pro vás první vstup do gamingového světa?

Doposud šlo o první a zatím i poslední zkušenost. Je to ale velice lákavá záležitost a je vidět, jakým směrem se ta gamingová hudba ubírá, takže to bylo i jedinečné. To se člověku jen tak nestane. Byla to taková zvláštní bublina z toho světa, která se zároveň setkala s mým zájmem. Nepovažuji se za typický videoherního skladatele, na druhou stranu ale ani netvrdím, že něco podobného bych si nechtěl zopakovat.

Tak třeba se někdo po přečtení našeho rozhovoru ozve s další nabídkou. Před časem jste také prohlásil, že oblast gamingu je dnes výdělečnější než oblast filmové hudby. To mi přišlo jako velice pozoruhodný názor. Z čeho tak soudíte? A platí to univerzálně, nebo soudíte jen na základě své dosavadní zkušenosti?

Nejsem si jistý tím, že by to bylo možné pokládat za univerzální zkušenost, ale vzhledem k tomu, kolik her se prodává a jak jsou ochráněné proti krádeži na Steamu, tak ačkoliv to jde cracknout, tak kdo by to

dělal, když ta hra stojí 1500 Kč? Vždyť je to relativně levné. Co jsou dneska dva tisíce za zábavu, která vydrží třeba půl roku? Zvlášť ve srovnání s návštěvou kina.

Ty filmové produkce na tom dnes nejsou úplně nejlépe, protože kina chtě nechtě jsou na ústupu ve prospěch on-demand kanálů a s výjimkou blockbusterů se tam už moc nechodí. Pokud je to tedy zavedené studio počítačových her a ta smlouva je výhodná, tak má ten skladatel šanci na solidní, dokonce i řádově vyšší odměnu ve srovnání s tím, kolik by dostal za film ze zdejší produkce. U *Factoria* jsem měl navíc ještě štěstí, protože to byla i dost svobodná tvorba. Určitě bych ale potřeboval více zkušeností s takový-



Skety, držitelé ocenění CARA – Best Jazz Album a Best Jazz Song, Jazz Dock, 2025, foto: Pavla Hartmanová



Skety, křest desky *Fascinating Futuristic Rhythm*, 2024, foto: Lukáš Hausenblas

mi soundtracky, abych to zmíněné tvrzení mohl uvádět s větší jistotou.

Měl jste možnost nechat vyznít svou hudbu ke stažitelnému obsahu *Factorio: Space Age* i v Bedřichově sále při akci Composers Summit Prague od Soundsgate. Jak na to vzpomínáte? A co vám ta akce dala?

Saša Smutný je můj kamarád a také manažer, takže kromě hlavního záměru, tedy odhalit svět gamingové a filmové hudby veřejnosti, ale i producentům v Česku, je zároveň jeho cílem ukázat členy své stáje kolegům ze zahraničí. A už se povedly i konkrétní výsledky – například hudba

mě i dalších dvou kolegů se objevila ve filmu *Alarum* z roku 2025 se Sylvestrem Stallonem, což by se bez Saši nestalo.

Všichni ti skladatelé, kteří sem přijedou, mívají velmi nabitý program. My se s nimi seznámíme, strávíme tady společně týden, pak jezdíme i my za nimi a naopak, pomáhají nám s různými věcmi. Je strašně zajímavé se potkat s těmi nejlepšími.

Tam jsem tou otázkou přesně mířil, protože takto se Composers Summit Prague i prezentuje. Dá se tedy popsat konkrétně, co jste se například od Conrada Popea a dalších měl možnost naučit a co bychom my jako posluchači měli možnost posoudit?

Z hudebního hlediska se to vyjádří jen těžce, ale co se týče profesionality, tak tam je to hodně cítit. V této situaci, ale třeba i když jsem byl v kontaktu se světovou a cappella špičkou, kterou jsem poznal díky Sketám, jsem vždy zjistil, že lidé na špicí jsou především neuvěřitelně pilní.

A také se chtě nechtě musí vzdát svých egoistických postojů – například u filmu se může kdykoliv stát, že vás předběhne někdo jiný, kdo třeba ani není tak dobrý jako vy. Člověk prostě často pracuje bez nároku na odměnu a třeba jen doufá... Například Conrad Pope má na toto téma skvělé příhody, ty zásluhy, které za to má, absolutně neodpovídají té prestiži a úsilí, které do toho vkládá. On to dělá proto, že je ta stará škola a miluje tu práci a myslí si, že hudba ve filmu má zkrátka znít dobře. A tak se o to snaží.

Oblast gamingu je výdělečnější než oblast filmové hudby.



Foto: Jan Tran

Je fajn, když film vždycky jasně ví, co chce sdělit. Pak jde všechno snáz.

Amerika je obecně hodně nekompromisní, všechno pro produkci musí už od demosnímku znít perfektně, a když to přeženu, tak už musíte mít práci takřka hotovou ještě předtím, než vůbec přijde oficiální objednávka. Pokud něco nefunguje jako na drátkách, tak se s vámi nikdo nebaví a letíte. Vždycky tam bude fronta dalších lidí, kteří jsou minimálně na tom levelu jako vy. A lidé, kteří se dostali až na špici a jsou tam léta, tak tam jsou především proto, že jsou v tomto ohledu naprosto neprůstřelní. A pro naši domácí branži je nesmírně užitečné, že máme možnost si každoročně potvrzovat, že to takto doopravdy funguje, a slychat to od spousty zkušenějších kolegů.

Když se bavíme o filmu, vy jste za hudbu k *Hastrmanovi* získal Českého lva. Čím si vysvětlujete, že ta hudba lidí tolik zaujala?

Především to bylo proto, že ten film je tak trošku hudební, kromě scénické hudby jsou tam i výjevy z vesnického života, které doprovází hudební čísla, takže se tato složka dostává do popředí. Druhá věc je, že ten film je velmi vkusný i navzdory tomu, že míří na širší skupiny diváků. Obecně je potřeba říct, že je fajn,

když ten film vždycky jasně ví, co chce sdělit, pak jde všechno snáz. A také je to proto, že jsme na té hudbě dělali velice intenzivně a nebyla to lehká práce, přepracovávali jsme to mnohokrát, někdy i naprosto zásadně, zvlášť když do toho vstoupil Čestmír Kopecký, a myslím, že to svým vkladem výrazně vylepšil. Ačkoliv tedy existuje i druhá verze toho soundtracku, ta starší, kterou když jsem v soukromí pouštěl některým lidem, tak mi to chválili.

Když jsem koukal na *Bob a Bobek: Na stopě Mrkvojeda (2024)*, zaujala mě ze všeho nejvíc právě hudba. Přišla mi bohatší, výraznější, než si ji pamatuji z večerníčků, přitom ale stále se silným odkazem na tradici. Byl právě toto ten záměr? Jaké jste měl zadání?

Byl to záměr. Režisérské vedení hudby od začátku směřovalo k tomu, aby duch Petra Skoumala v nové hudbě stále

přežíval, a já sám jsem za to rád, protože má velká záliba je také starý jazz, ragtime a podobně. Orchestrálně je ta má hudba samozřejmě košatější, ale to je dané tím, že je to film pro kina. Odrazilo se to přitom mimo hudby i ve výtvarném a zvukovém zpracování – je tam mnohem více ruchů, hlasů atd.

A lišila se ta práce nějak výrazně od vašich jiných projektů?

Hodně mě to bavilo, potkává se to dost s mým hudebním vkusem a také je tam té hudby poměrně dost, zabírá skoro polovinu stopáže. Zároveň jsem tady nemusel úplně potit krev jako na jiných projektech.

Stojíte i za některými znělkami pro CNN Prima News. Které přesně jsou vaše práce?

Hlavní zprávy to nejsou, ale má práce zní u pořadů, jakými jsou *Počasí*, *Krimi*, *Nový den*, *Doprava* a *Prima svět*, s tou jsou prý nejspokojenější. Cílem bylo, aby si všechny znělky byly relativně podobné,

Vždycky mě bavily vtipnější texty nezatížené nějakým hlubším významem.

Rada pro začínající skladatele? Zaprvé – a týká se to i mě samotného – moc si o sobě nemyslet.

přičemž já jsem dostal na starosti spíše ty orchestrální věci.

Musel jste nějak navázat na to, jak zní znělky na originální CNN, nebo jste měl volnou ruku?

Ano, dostali jsme zadání, abychom se co nejvíce přiblížili originálu. Aby tam byly žestě a spíše takový slavnostnější zvuk.

O čem je projekt *Violoncelloops* – koncert pro violoncello a orchestr? Můžete přiblížit, s jakým záměrem to vzniklo a jaké jsou případné další plány?

Přůběžně píšu pro koncertní pódia, toto byla objednávka pro Českou filharmonii, která objednala práci od 14 skladatelů, kdy cílem bylo nabídnout svou práci Vaškovi Petrovi, jenž je šéfem violoncellové sekce této filharmonie a chtěl si zahrát sólový kus, který bych mu napsal. Obecně s českými orchestry pracuji na pravidelné bázi a jsem za to moc rád.

Opera *Tramvestie* je vaší nejsložitější prací, jak jste dříve prohlásil v rozhovoru pro Český rozhlas. Platí to stále? V čem to bylo tak náročné?

Především z dramaturgického hlediska, protože to dílo se skládá z promluv cestujících tramvaje číslo 11, která vozí lidi z Liberce do Jablonce. Můj kamarád Pavel Novotný, který napsal to libreto a básnickou sbírku, vzal útržky rozhovorů, které tam zachytil, a udělal z toho mozaiku, abstraktní příběh. A proto bylo obtížné udělat tu operu tak, aby měla nějaký jednotící prvek a aby to byl technicky vzato hlavně příběh. Takže než se nám podařilo, že jsme se s Pavlem a dramaturgem Ondřejem Hučínem shodli, předcházela tomu spousta verzí s různými konfrontačními okamžiky, ale nakonec jsme se dohodli na tom, že ta finální verze tak, jak je teď, nás všechny baví.

Jak přistupujete ke streamovacím službám? Překvapilo mě, že tam nemáte profil a kromě HI-FI a Sket si tam nemůžu vaši tvorbu poslechnout. Co za tím je?

Většinu věcí, které jsem napsal, jsem napsal na objednávku, takže nejsem stoprocentním vlastníkem práv na ty nahrávky, proto kromě HI-FI ani nemohu mít nic ve svém portfolio. *Bob a Bobka* nebo *Hastrmana* tam tak najít ani nemůžete. Jednak kvůli právům a zároveň proto, že tyhle nahrávky ani nevyšly ve formě samostatného soundtracku. Vždycky záleží na producentovi daného díla, zda bude chtít investovat do vydání soundtracku, jeho masteringu, distribuce a podobně. Objevují se ale jinde, například na CD Zlínské filharmonie mám ústřední skladbu, kde je to s mým jménem spojeno, ale to je spíše výjimka. A *Factorio* lidé najdou přímo na Steamu.

A závěrem – kdybyste měl dát nějakou radu začínajícímu skladateli, jaká by to byla?

Zaprvé – a týká se to i mě samotného – moc si o sobě nemyslet. Talentovaných lidí je velké množství a je dobře, když si člověk v začátcích myslí, že je nejlepší. Pomůže mu to. Zároveň to tak ale není, protože takových nadějných lidí je spousta a řada z nich nechce dělat hudbu jen jako koníčka, protože ta práce je atraktivní, krásná.



Skety, Jazz Dock koncert, 2025, foto: Pavla Hartmanová

Zadruhé – zkusit vylézt ze svého kruhyře a zajímat se o věci, na které nemám chuť. V mém případě to bylo doporučení sama sebe naučit se poslouchat moderní vážnou hudbu. Nenarodil jsem se v tom, nemám k tomu vztah, ale posunulo mě to. Totéž platí pro navštěvování divadel nebo koncertů jiných lidí, zájímání se o to, jak vypadá a pracuje mé blízké, ale i vzdálenější okolí. ●



Foto: Jan Tran