

# Epic music – história, vznik a charakteristika

Katarína Bašteková

## Definícia žánru *epic music* a jeho charakteristické vlastnosti

Pojem „epický“<sup>1</sup> má v slovenčine viacero významov. Ako prídavné meno označuje význam „dejový, výpravný“;<sup>2</sup> založený na deji, rozprávání. Jeho synonymá môžu byť aj „fabulárny, rozprávačský, naratívny, príbehový“.<sup>3</sup> Pokiaľ ide o podstatné meno, teda „epika“, zvyčajne sa hovorí o „epose“ ako o „rozmernej epickej veršovanej skladbe (epopeji) so širokým záberom deja a udalostí o hrdinských činoch legendárnych hrdinov a bohatierov, resp. bohov“.<sup>4</sup> V anglickom jazyku však slovo „epický“ označuje niečo „masívne, veľké, skvelé, ohromné, neuveriteľné, fantastické či úžasné“, napríklad film, knihu, dej a pod.<sup>5</sup>

Pojem *epic music* vychádza sčasti z každého významu tohto slova. Hudba by mala byť dejová, resp. programová (skôr by mala opisovať nejaký imaginárny dej, než byť absolútna, programovosť často naznačujú aj názvy skladieb). Táto vlastnosť vychádza pravdepodobne z filmovej, ako aj z trailerovej hudby (hudby k filmovým upútavkám). Obe majú väčšinou za úlohu opísať dej, prehĺbiť jeho podstatu a prispôbiť sa tomu, čo je na obraze.

Pre fanúšikov môže *epic music* asociovať aj hrdinské činy, hrdinov a bohov, či už z určitej známej mytológie (keltská, severská, dokonca slovanská) alebo vymyslenej. Táto spojitosť sa prejavuje buď už názvom skladby (napríklad *Victory*, *Age of Gods*, *Birth of a Hero*, *To Valhalla!*), alebo prostredníctvom príbehov pre počítačové hry. Prvky *epic music* sa výrazne používajú aj v počítačových hrách, zameraných na vymyslené fantastické príbehy plné nadprirodzených javov, postáv a hrdinov, alebo v traileroch k nim (*World of Warcraft*).

*Epic music* je v neposlednom rade aj „epická“ podľa tretieho spomenutého významu slova, čiže sa označuje za úžasnú, fantastickú, veľkú, neuveriteľnú a pod. Tieto vlastnosti vychádzajú predovšetkým z použitia hudobno-kompozičných aspektov navodzujúcich uvedené emócie a majú pôvod v trailerovej hudbe, ktorá mala spoločne s filmovou upútavkou vyvolať podobné emócie, aby podnietila v divákovi hlbší záujem si film pozrieť.

V súčasnosti ešte neexistuje žiadna oficiálna definícia žánru *epic music*.<sup>6</sup> Preto je nutné definovať žáner na základe charakteristických vlastností, z ktorých niektoré sme už spomenuli, iné nie.

## Charakteristiky *epic music*

Žáner je pomerne mladý, moderný a populárny. Jeho predchodcom bola filmová *nediegetická* hudba, ale najmä trailerová hudba, z ktorej vychádza. Nesie prvky klasickej hudby, v prevažnej väčšine používa tonálnu harmóniu (ale aj pentatoniku) a orchestrálné obsadenie s výrazným použitím sláčikových nástrojov, ktoré znejú súčasne alebo sólovo. Na ozvláštnenie sa používajú aj neeurópske orientálne nástroje ako napríklad *erhu*. Zbor a sólový hlas sa vyskytujú často, avšak nie je to podmienka. Okrem toho sa používajú prvky elektronickej hudby v podobe zvýraznenia tepu hudby alebo hlbokého zvuku. *Epic music* sa z prevažnej časti upravuje postprodukčne počítačom pomocou zvukových bánk (VST) a smplovacích programov pre navodenie „nafúknutého“ bombastického zvuku. Hudba má spravidla krátku zvukovú stopu okolo troch minút, čiže sa dĺžkou približuje popovej hudbe. *Epic music* môže, ale aj nemusí mať formu, primárne sa neviaže na žiadny iný prvok (napríklad vizuálny), hoci ten môže byť neskôr k hudbe nezávisle priradený. Na tvorbe *epic music* sa môže podieľať dirigent s celým orchestrom, ale aj jeden skladateľ tvoriaci v počítačovom programe kombinovaním samplov. *Epic music* môže v poslucháčovi vyvolávať asociácie s nejakým dejom, príbehom alebo udalosťou, alebo môže existovať výlučne pre efekt bez úmyslu podnietiť fantáziu a v neposlednom rade má diváka emocionálne výrazne zasiahnuť a vzbudiť v ňom silné pocity, najčastejšie úžasu alebo ohromenia.

Na základe vyššie spomenutých charakterových črt možno *epic music* označiť za mladý, moderný, populárny, čiastočne programový žáner s voľnou formou, vychádzajúci z filmovej hudby a trailerovej hudby s prvkami klasickej aj elektronickej hudby s častým použitím orchestra, zboru, alebo len jednotlivých sekcií s cieľom dosiahnuť čo najsilnejšie emocionálne prežívanie poslucháča a vyvolať najmä pocity charakteristické pre tento žáner, ako je úžas, ohromenie, heroickosť, energia a pod.

## Východiská *epic music* vo filmovej hudbe

Prvým východiskom pre vznik *epic music* bola filmová hudba. Filmová hudba tvorila súčasť filmu prakticky už od jeho vzniku. Počas nemej éry koncom 90. rokov 19. storočia sprevádzala prvé filmy Émila Reynauda, bratov Lumièrových či Georgesa Mélièsa klavírna hudba, v niektorých prípadoch špeciálne skomponovaná pre potreby daného filmu.<sup>7</sup> Od týchto počiatkov za približne storočie prešiel film, ako aj filmová hudba razantným vývojom, ktorý vyústil do podoby, v akej ich publikum pozná dnes. Filmová hudba ako východisko *epic music* a ako stála súčasť filmu naďalej zostáva podriadené postavenie, zároveň však tvorí neoddeliteľný prvok filmového umenia a pre dnešného (najmä komerčného) diváka by bola jej absencia nepredstaviteľná.<sup>8</sup>

Filmová hudba sa delí do viacerých kategórií. V rámci filmu divák môže vnímať hudbu *diegetickú* – teda *vnútroobrazovú* či *reálnu* (tá je súčasťou deja filmu, to znamená, že postavy v príbehu danú hudbu reálne počujú a vnímajú ju; občas sa môže jej zdroj vyskytnúť na scéne, resp. v obraze), a *nediegetickú*, teda *sprievodnú* či *paralelnú*, ktorá slúži ako sprievod, dorozprávanie deja či zámer režiséra.<sup>9</sup> Tieto dva základné typy existovali už v ranom období filmovej hudby.<sup>10</sup> Jedným zo základných rozdielov medzi nimi je hľadisko percepcie diváka. Ten si skôr uvedomí hudbu *diegetickú*, ktorá je súčasťou obrazu, plní vo vizuálnej zložke konkrétnu auditívnu funkciu, napríklad informačnú, a divák túto hudbu môže vnímať aj na základe vlastnej skúsenosti. Naproti tomu *nedie-*

getická hudba sprevádza väčšiu časť filmu a divák ju vníma zväčša nevedome. Najmä tento typ divák považuje za filmovú hudbu.<sup>11</sup>

Okrem daného rozdelenia existuje ešte ďalšie kritérium, a to z hľadiska pôvodu, keď môžeme hovoriť o filmovej hudbe *pôvodnej* alebo *prevzatej*. Pôvodná hudba vznikla priamo pre dané audiovizuálne dielo a zväčša býva *komponovaná*, niekedy aj *improvizovaná*. *Komponovaná* hudba sa pripravuje buď klasickým postupom, keď skladateľ napíše partitúru, a následne sa v štúdiu uskutoční jej nahrávka interpretačným telesom, alebo vznikne elektronickou cestou, pomocou digitálnej technológie, keď skladateľ vyhotoví nahrávku samostatne a dodá už hotový záznam.<sup>12</sup> *Improvizovaná* hudba vyhotovená priamo na obraz sa používa v prípadoch, keď sa nevyžaduje detailná hudobná štruktúra, ale jej prínosom je skôr spontánny prejav hudobníka alebo menšej zohranej skupiny.<sup>13</sup>

*Prevzatú* hudbu možno členiť na hudbu *archívnu* alebo *znovu nahranú*. Pod pojmom *archívna* hudba sa rozumie zvukový záznam prevzatej hudby, ktorá bola vytvorená už skôr buď k inému filmu, dramatickému dielu, alebo je to nahrávka nezávislá od inej vizuálnej zložky, určená primárne na posluš. *Znova nahraná* býva hudba, ktorú skladateľ prevezme od iného autora, a následne ju upraví pre potreby daného filmu.<sup>14</sup>

V súvislosti s našou témou – *epic music* – bude v centre nášho záujmu najmä **nediegetická, pôvodná a komponovaná** filmová hudba. Typologicky práve táto má podobné znaky ako *epic music* a čiastočne vytvorila podhubie pre jej vznik.

Pre vznik *epic music* je dôležitá aj funkcionálna filmovej hudby. Filmová hudba ako komplexná auditívna zložka audiovizuálneho diela zastáva vo filme celý rad rôznych funkcií. Grečnár rozdeľuje tieto funkcie do nasledovných kategórií: informačné (časovo-priestorové) funkcie, pôsobenie na psychiku diváka a technické funkcie.<sup>15</sup> Hudba vo filmovom diele dopĺňa obsah obrazu, dialógy a scény. Charakterizuje miesto deja filmu, určuje časové obdobie, používa tzv. „mickey-mousing“ (hudobné napodobňovanie každej akcie alebo pohybu na obraze, ktoré má skôr komický charakter), naznačuje nedopovedané myšlienky a pocity postáv či ďalší priebeh deja, môže klamať divákov, emocionálne zvýrazniť akciu, vytvára náladu alebo pôsobí na psychiku diváka.<sup>16</sup> Z toho dôvodu môžeme rozprávať o filmovej hudbe aj ako o hudbe funkcionálnej.<sup>17</sup> Podľa Kodčíkovej jej hlavnou funkciou je „... podpora emotívnej stránky obsahu“.<sup>18</sup> Hudobný skladateľ Vladimír Martinka o funkcii filmovej hudby hovorí ako o vnímaní drámy, pocitu, o iste „manipulácii“ k nejakému pocitu, ktorý sa má prežívať.<sup>19</sup> Filmová hudba nedefinuje, ale generuje emóciu.<sup>20</sup> Práve funkcia emocionality a pocitového prežívania (či už postáv v deji alebo diváka) je funkciou, ktorá sa preniesla aj na *epic music* a ktorá ovplyvnila jej charakteristické črty.

Filmová hudba sa nechápe ako samostatná hudobná jednotka (na rozdiel od *epic music*). Je podriadená filmovému dielu, tvorí jeho pevnú súčasť a výrazným spôsobom modifikuje alebo dopĺňa scénu, ovplyvňuje celkový konečný výsledok. Jej väzba s obrazom predstavuje charakteristickú vlastnosť, ktorou filmová hudba disponuje. Originálny soundtrack zahŕňajúci autonómnou filmovú hudbu môže vyjsť po uvedení filmu zároveň aj na zvukových nosičoch pre zvýšenie popularity audiovizuálneho diela a zákazník si ju môže kúpiť. Rovnako sa môžu jednotlivé skladby po úpravách predviesť na živom koncertnom vystúpení. Avšak primárna úloha filmovej hudby bude vždy podporovať scénu a obraz filmu. Film a filmová hudba tvoria neodlučiteľný celok.

## Nové tendencie filmovej hudby od 80. rokov po súčasnosť

Dejiny filmu, ako aj filmovej hudby sa začali písať koncom 19. storočia a odvtedy prechádzali neustálou modifikáciou. Zameriame sa bližšie iba na obdobie od 80. rokov 20. storočia až po súčasnosť a primárne na tie zmeny, ktoré mohli viesť ku vzniku *epic music*.

Grečnár popisuje dve základné tendencie 80. rokov v produkcii filmovej hudby, a to „... návrat k tradícii symfonickej filmovej hudby a dôraz na vysokú technickú kvalitu filmovej hudby vrátane kvality jej umeleckej realizácie“.<sup>21</sup> Ďalšími tendenciami boli ústup populárnej hudby do úzadia, aj keď si zachovala a zachováva dodnes svoje stále miesto, a vývoj elektronickej hudby (súvisiaci s technickým pokrokom).<sup>22</sup>

### Technická kvalita a elektronická hudba

Neustále sa zdokonaľujúca kvalita technickej realizácie i zlepšujúce sa technické zázemie v podobe nových prístrojov a i. viedli k využívaniu elektronickej hudby, ktorú sme uviedli ako štvrtú tendenciu v tvorbe filmovej hudby od 80. rokov. Používala sa buď samostatne, alebo v kombinácii s orchestrom. Vďaka rozvoju digitálnej techniky boli k dispozícii nové možnosti modulovania zvuku. Vznikla filmová hudba vytvorená len pomocou zvukových efektov a tieto efekty vytvárali náladu, ktorá pomáhala vyjadrovaniu vo filme. Táto nová etapa umožnila použiť v hudbe bohatší zvukový materiál, než ponúka inštrumentár klasickej hudby.<sup>23</sup>

*„Neznášam súčasnú kompozíciu a zvukové spracovanie vo filme. Filmová hudba sa ako umenie hlboko prepadla, keď prišlo do hry dolby stereo. Vďaka stereu môže orchestrálna hudba znieť veľkolepo, krásne a mohutnejšie, ale i zvukové efekty môžu vďaka nemu znieť štvornásobne silnejšie. Tým sa začala éra prevahy zvukových efektov nad hudbou. Je ľahšie nechať zvukové efekty len tak sa vynoriť a urobiť všetko to, čo by mala spraviť filmová hudba.“<sup>24</sup>*

Danny Elfman, 1990<sup>25</sup>

Od 80. rokov sa z vyššie uvedených dôvodov od väčšiny skladateľov vyžaduje, aby boli schopní pracovať nielen s klasickým orchestrom, ale aj s elektronikou a mnohí z nich v jednom projekte používajú oba postupy. Na konci desaťročia sa už naprogramované elektronické stopy začali využívať ako pevný rytmický základ pre konvenčné orchestrálne skladby. Napríklad hlboké elektronicky vytvorené dunenie je dodnes obľúbeným postupom. Vďaka elektronickému pokroku môžu skladatelia pripravovať prepracované elektronické skladby len s pomocou počítača.<sup>26</sup>

Technický rozvoj priniesol aj zavedenie reprodukčného zariadenia, dolby stereo, ktoré sa čoskoro stalo bežnou normou pre komerčne zamerané filmy.<sup>27</sup> Dolby systém nebol však v kine bežným prvkom. Nachádzal sa len v kinách, ktorých majitelia si želali zarobiť na tzv. „trhákoch“ („blockbusteroch“). Veľa filmov 80. a 90. rokov s prívlastkom „trhák“ spadalo do kategórie „akčných filmov“. Jedným zo zámerov bola pre vlastníkov kín kvalita a čírosť zvuku, dôležitejšie však bolo, že tento zvuk vzbudil pozornosť a zabezpečil vnímanie. Reprodukory nainštalované iba v zadnej časti kina sa len zriedka používali na *diegetickú* hudbu, ale v kombinácii s reproduktormi umiestnenými po celom obvode kina bolo návštevníkovi umožnené cítiť sa viac v centre diania, napríklad bitky alebo nebezpečnej situácie odohrávajúcej sa na plátne. Samozrejme, filmári, ktorí sa snažili

zvýhodniť možnosti novej technológie, sa zaujímali viac o projekty, ktoré zahltili obe-  
cnenstvo širokou škálou hlasného zvuku s trojdimenzionálnymi zvukovými efektmi. To  
malo za následok vznik veľkofilmov, ktoré charakterizovala akcia podporená hudbou.<sup>28</sup>

Pomerne konzervatívne dejové postupy „trhákov“ v podobe epizodického lineár-  
neho rozprávania vylepšili sprievody symfonických orchestrov, ktoré vystúpili znova  
do popredia po nadvláde populárnej hudby v 60. a prvej polovici 70. rokov.<sup>29</sup> Vynachá-  
dzaví skladatelia, ako napríklad John Williams, dosiahli také pozoruhodné výsledky, že  
tento jasne rozpoznateľný štýl prežil až do 21. storočia. Williamsov model však viedol  
aj k tendencii bezduchých imitácií, k vytváraniu akýchsi hudobných šablón k obrazu,  
čím vznikol dojem, že moderná hollywoodska filmová hudba je v istom zmysle stereo-  
typná.<sup>30</sup>

John Williams nebol jediným skladateľom, ktorého zásluhou sa podarilo vrátiť do  
modernej kinematografie zvuk veľkého symfonického orchestra. V 80. a 90. rokoch  
stále pôsobilo aj niekoľko popredných skladateľov z predchádzajúcej hollywoodskej  
generácie, ktorí pokračovali v písaní orchestrálnej hudby založenej na rovnakých prin-  
cípoch. Zaraďujú sa k nim napríklad Alex North, Elmer Bernstein či Jerry Goldsmith.  
Goldsmith aj Bernstein pôsobili aj ako aktívni dirigenti, najmä v neskoršom období  
svojej kariéry, keď sa filmová hudba začala viac objavovať na programoch medziná-  
rodných koncertov. Rovnako ako Williams aj títo skladatelia propagovali predovšetkým  
symfonickú stránku svojej, ale aj cudzej filmovej hudby. Tu sa prejavoval potenciál  
symfonickej filmovej hudby, keď sa vďaka starostlivo usporiadaným úryvkom navodil  
dojem štruktúrne uceleného diela, čo zvuková stopa obsahujúca populárne piesne  
nedokáže. Okrem toho Williams dohliadal na prípravu soundtracku, na ktorom sa  
snažil obnoviť pôvodnú jednotnú štruktúru, ktorá bola narušená filmom, a niekedy  
naň zaradil aj skladby, ktoré sa do finálnej verzie filmu už nedostali.<sup>31</sup>

Williams často pri písaní hudby k filmu používal svoj charakteristický heroický štýl,  
prejavujúci sa aj v trilógii *Hviezdnych vojen* od Georgea Lucasa. Trilógia zaznamenala  
medzinárodný úspech. Hudba k prvej aj druhej trilógii „... presýtila filmy duchom  
heroizmu“<sup>32</sup> a zároveň „poľudšťila“<sup>33</sup> žáner, v ktorom sa bežne používala elektronická  
a atonálna hudba. Okrem toho sa vrátila k staršej tradícii hudobného sprievodu, ktorý  
znie od začiatku do konca. Tento postup je všeobecne známy a používa sa najmä pri  
kreslených alebo fantazijných filmoch.<sup>34</sup>

Znovuzískanie popularity symfonickej hudby ale neznamenalo, že by sa populárna  
hudba z filmu vytratila. Možnosti využitia populárnej hudby či symfonických sprievod-  
ov, ktoré sa spočiatku zdali byť nezlučiteľné, sa tešili približne rovnakej obľube. V 90.  
rokoch sa typickým znakom vo filmovej hudbe stalo práve spojenie orchestrálneho  
základu (podklad) s popovými piesňami, pričom každá z obidvoch zložiek spĺňa inú  
funkciu. Nediegetický podklad mal vyvolávať príhodné emócie a sprevádzať dej, zatiaľ  
čo piesne mali diváka lákať na film – zaznievajú buď niediegeticky, ale tak, aby upútali  
pozornosť, alebo diegeticky, napríklad úryvok z popovej piesne zaznie v rádiu, ktoré  
počúvajú postavy v deji filmu. Kompletne skladby týchto úryvkov popových piesní mal  
divák neskôr možnosť si zakúpiť a vypočuť.<sup>35</sup> Na začiatku 21. storočia stále pretrvávajú  
tendencia zaraďovať k záverečným titulkom pieseň.<sup>36</sup> Zároveň však od 90. rokov svoju  
popularitu popri populárnych piesňach zastávajú aj orchestrálne filmové albumy ob-  
sahujúce hudbu z trhákov ako *Gladiátor* alebo *Titanic* a často sú k dispozícii na predaj  
ešte pred uvedením filmu.

„Tendencia využitia zvukového bohatstva symfonického orchestra, výrazové možnosti modernej populárnej hudby a možnosti elektronickej syntézy hudobného zvuku poskytujú súčasným skladateľom nebývalé možnosti kreovania výrazu filmovej hudby.“<sup>37</sup>

Súčasná filmová hollywoodska hudba je napriek tejto syntéze orchestrálnych, elektronických a popových prvkov síce pesterjšia v porovnaní s predchádzajúcimi obdobiami, ale podľa Cooka neprešla v posledných troch desaťročiach žiadnymi výraznejšími zmenami.<sup>38</sup> Tieto princípy však vytvorili hudobný základ pre vytvorenie žánru *epic music*.

Technický pokrok v kinematografii nezaznamenala iba filmová hudba, ale zasiahol prakticky všetky úrovne filmovej produkcie vrátane vizuálnych možností. Filmári pracujú čoraz viac s počítačovou technikou, pomocou ktorej dotvárajú scénu, modifikujú alebo vymýšľajú ďalšie, v realite neexistujúce postavy či celé davy, alebo dokonca vytvárajú ucelené scény, ktoré by bez dnešných technologických možností boli len ťažko alebo vôbec nie realizovateľné. V súčasnosti je prakticky už v každom filme potrebná dodatočná počítačová úprava v postprodukčnej fáze výroby filmu a nemusí pritom vždy ísť iba o veľkofilm s akčnými scénami. Tzv. zelené plátno, ale aj iné technické výdobytky, nahrádzajú nielen exteriéry, ale aj interiéry a umožňujú filmárom realizovať vizuálne zaujímavejšie a kreatívne nápaditejšie zámery. Táto „voľnosť“ otvorila dvere filmovým žánrom s fantazijným alebo ohromujúcim charakterom, kde sa vyskytuje mágia a nadprirodzené javy.

Dovtedy boli fantazijné filmy skôr v úzadí a ich produkcia nebola taká častá ako u filmov iných žánrov. Samozrejme, snahy o vytvorenie ilúzie surreálneho javu na plátne existovali vo filme už v podstate od jeho vzniku. Ako príklad spomeniem len dva filmy. Jeden s fantazijnou tematikou *Nekonečný príbeh* (1984) na motívy knihy pre deti od nemeckého spisovateľa Michaela Endeho, ktorá vyšla v roku 1979. Druhá je už spomínaná pôvodná trilógia Lucasových *Hviezdnych vojen* (1977, 1980, 1983). Druhý príklad síce spadá do žánru sci-fi, ale časť fanúšikovskej základne sa zvykne o hviezdnej ságe zmieňovať aj ako o „vesmírnej fantazy“.<sup>39</sup> V oboch prípadoch sa filmy napriek nedostatkom technických možností realizovali. G. Lucas dokonca využil neustále zdokonaľovanie filmovej techniky v podobe CGI a o 20 rokov pokračoval v produkcii „prequel“ trilógie *Hviezdnych vojen* (1999, 2002, 2005) a uskutočnil tak svoje predstavy, ktoré neboli v období vzniku pôvodnej trilógie ešte realizovateľné.<sup>40</sup>

Význam fantazijných filmov začína stúpať až na začiatku ďalšieho milénia, keď v roku 2001 do kín prichádzajú dva veľkolepé filmy s fantazijným námetom – *Pán Prsteňov: Spoločenstvo prsteňa* a *Harry Potter a kameň mudrcov* – podľa knižnej predlohy kultových spisovateľov J. R. R. Tolkiena a J. K. Rowlingovej. Oba filmy zaznamenali obrovský úspech u divákov a predznamovali tendenciu smerovania v oblasti filmových žánrov na ďalšie desaťročie. Pre nás je zaujímavá najmä filmová trilógia *Pán prsteňov*, ktorej filmy boli dokončené v rokoch 2001, 2002 a 2003. Tento fantazijný film (rovnaako ako aj knižná predloha) sa považuje za dejový kvôli svojim naratívny kvalitám.<sup>41</sup> V príbehu sa vyskytujú prvky v podobe mýtických postáv, heroických činov hrdinov, krvavých a veľkolepých bitiek, nebezpečných výprav a vypätých situácií, kde sa hrdinovia často ocitajú v nebezpečenstve alebo až na pokraji smrti. Súčasná adaptácia<sup>42</sup> Tolkienovej trilógie do filmovej podoby umožnila počuť hudbu skomponovanú filmovým skladateľom Howardom Shoreom. Shore sa inšpiroval Wagnerovým *Nibelungom*,

aby svoju hudbu pre tento film urobil naozaj veľkolepou a majestátnou.<sup>43</sup> Hudba sa vo filme snaží u diváka vyvolať určité silné pocity a napovedať, ako sa má divák cítiť, alebo zvýrazniť tie pocity, ktoré na plátne prežívajú postavy. Keďže napríklad prebiehajúce bitky na scéne majú vyvolávať pocit sily, energie alebo odvahy, aj hudba by mala vzbudzovať takéto emócie, aby umocnila silu príbehu.

Takáto filmová hudba s prvkami žánru *epic music*<sup>44</sup> sa vyskytuje prevažne vo fantazijných filmoch, ale používa sa aj pri iných filmových žánroch bez klasického kontextu bojov a hrdinov s nadprirodzenými schopnosťami. Jej používanie je v oblube napríklad vo filmových spracovaniach komiksov, kde sa hrdinovia a boje síce vyskytujú, ale komiksy ako také už nepredstavujú klasický fantazijný žáner (napríklad filmy komiksového sveta MCU<sup>45</sup> alebo DC Comics<sup>46</sup>). Napriek tomu v týchto aj historických filmoch existuje veľa scén s veľkolepým a majestátnym charakterom, ktoré môžu byť umocnené hudbou s prvkami žánru *epic music*. Dokonca aj hudba v dokumentárnych filmoch môže znieť podobne tomuto žánru a ich zvuková stopa môže pôsobiť majestátne alebo veľkolepo.<sup>47</sup>

## Hudba k trailerom

Ďalším zásadným impulzom pre vznik *epic music* je *trailer music* (tiež trailerová hudba / hudba k trailerom) – hudba v pozadí filmovej upútavky, resp. filmového traileru. Trailer k filmu slúži na krátku prezentáciu filmu, ktorý sa má objaviť o pár mesiacov v kinách a obsahuje vybrané zostrihané ukážky filmu, upriamuje naň pozornosť, a predovšetkým sa snaží upútať diváka, „nalákať“ ho na film, aby mal divák „náladu na viac“<sup>48</sup> z filmu a tým pádom si ho išiel v dobe jeho uvedenia pozrieť. Trailer okrem toho predznamenáva charakter a žáner filmu, napovedá, či pôjde napríklad o akčný triler, romantický lúboštný príbeh či historickú drámu. Žáneru filmu zodpovedá (alebo by mala zodpovedať) aj hudba, ktorá sa snaží spolu s obrazom navodiť konkrétnu atmosféru. Dobrý trailer je pútavý vtedy, keď sa snaží v divákovi vzbudiť silné emócie (napríklad vzrušenia, strachu, radosti, ale aj nostalgie či zábavy) ovplyvňujúce jeho rozhodnutie si film pozrieť. Trailerová hudba je vhodná na predvídanie a predstavu miesta, osôb, situácií a následkov konaní. Je kompaktná a časovo ohraničená (netrvá viac než jednu až tri minúty).<sup>49</sup> Spomenuté aspekty trailerovej hudby – vyvolanie silných pocitov, predstavivosť a krátka časová ohraničenosť – predznamenávajú v podstate niektoré zo znakov *epic music*. Súvislosť *epic music* s trailerovou hudbou je teda z pohľadu charakteristických črt väčšia ako s filmovou hudbou.

Čo sa týka hudobno-motivického vzťahu filmovej hudby a trailerovej hudby toho istého filmu, môže byť minimálny alebo aj žiadny. Keďže trailer vzniká dlho pred dokončením filmu (a filmová hudba obvykle príde na rad až po finálnom strihu filmu), trailerová hudba nemusí bezpodmienečne obsahovať elementy neskoršej filmovej hudby, ale býva často kompilovaná alebo skomponovaná osobitne a nezávisle.<sup>50</sup> Používa sa viacero variantov na vytvorenie hudby k traileru. Trailerová hudba často siaha po hudbe z iných filmov, po aktuálnych „hitoch“ pop music alebo „hitoch“ z klasickej hudby, ich adaptáciách alebo vedľajších produktoch filmovo-hudobného priemyslu (na to sa používajú tzv. knižnice trailerovej hudby).<sup>51</sup> Veľa filmov využíva k svojim trailerom hudbu z iných filmov, ako napríklad *Dračie srdce*, *Gladiátor*, *Pán Prsteňov: Dve veže*, *Aliens* (použitie 24-krát), *Backdraft* (použitie 15-krát), *Sea of Love* (použitie 17-krát).<sup>52</sup> Výber populárnej, dobre známej hudby je odôvodnený istou náladou, ktorú

daná pieseň má, vhodným textom alebo jej popularitou či rozšírenosťou. Z klasickej hudby sa často používa hudba Mozarta (napríklad *Rekviem* v traileri *Cliffhanger*), Beethovena (*9. symfónia* v traileri *Die Hard*) alebo skladba *Carmina Burana: O Fortuna* od Carla Orffa použitá v traileroch 17-krát.<sup>53</sup> V traileri k filmu *Tree of Life* [Strom života] od režiséra Terrenca Malicka zaznieva v modifikovanej podobe zasa skladba *Má Vlast: Vltava* od Bedřicha Smetanu<sup>54</sup> (táto skladba zaznie aj vo filme). Trailerová hudba môže byť aj špeciálne skomponovaná pre daný trailer. Jeden z najznámejších hollywoodskych skladateľov hudby k trailerom je John Beal, ktorý začal so skladaním trailerovej hudby v 70. rokoch a za 30 rokov kariéry vytvoril originálnu hudbu pre viac ako 2 000 projektov<sup>55</sup> vrátane 40 top filmov všetkých čias, ako napríklad *Hviezdne vojny*, *Forrest Gump*, *Titanic*, *Posledný samuraj* a *Matrix*.<sup>56</sup> K dispozícii sú aj hudobné knižnice (music libraries). Spoločnosti hudobných knižníc pre trailery zvyčajne neponúkali svoju hudbu verejnosti, ale vyvíjali a licencovali hudbu výlučne pre filmové štúdiá.<sup>57</sup>

*Epic music* môže mať východisko tiež v hudbe počítačových hier, ako aj v traileroch k nim. Hudba trailerov využívaná na propagáciu hier pred ich vydaním (predovšetkým so sci-fi, fantazijným alebo historickým námetom) nesie podobné alebo rovnaké prvky ako hudba k filmovým trailerom s rovnakým žánrom. Hudba v hrách sa taktiež z veľkej časti podobá hudbe filmovej, najmä z pohľadu funkcionality či emociálnosti. Technicky pokročilejšie počítačové hry s dejom a celou genézou príbehu napriek svojej autonómii voči filmom (napríklad séria *Assassin's Creed*, *Witcher*, *World of Warcraft*) však možno skôr považovať za sekundárny jav oproti filmom, preto aj hudbu spadajúcu do kategórie *game music* podľa môjho názoru možno považovať skôr za sekundárne východisko *epic music*.

## História *epic music*

Začiatky žánru *epic music* sa začínajú písať v 90. rokoch minulého storočia. Vtedy sa zakladali prvé oficiálne spoločnosti na produkciu trailerovej hudby (spomínané knižnice *hudby k trailerom*),<sup>58</sup> ktoré sa neskôr stali tvorcami žánru *epic music*. Jednou takou je aj spoločnosť *Immediate Music* založená v roku 1993.<sup>59</sup> Spoločnosti produkovali hudbu pre trailery, ale tá mimo filmového priemyslu nebola širšej verejnosti známa ani dostupná. Pokiaľ divák videl v kine novú filmovú ukážku aj s hudbou, nemal možnosť si hudbu neskôr kúpiť a vypočuť znova. Až s narastajúcim počtom spoločností trailerovej hudby a vydaných trailerov a „teaserov“ pre film na webe sa pozornosť verejnosti začína obracať aj k tejto hudbe, ktorú si chce stiahnuť alebo vypočuť, a preto sa spoločnosti rozhodli poskytnúť niektoré skladby z trailerovej hudby na predaj, čím si postupne začínali vytvárať svoju základňu fanúšikov.<sup>60</sup>

Termín *epic music* na označenie žánru zrejme vznikol v prostredí fanúšikov, keď spoločnosti a skladatelia začali ponúkať albumy trailerovej hudby a *epic music* na predaj.<sup>61</sup> K nim patrí napríklad spoločnosť *Globus* s albumom *Epicon*, ktorý vydala v roku 2006, následne *Immediate Music* so sériou *Trailerhead* (2008).<sup>62</sup> Na požiadavky fanúšikov reagovala aj spoločnosť *Two Steps From Hell* zverejnením svojho prvého albumu *Invincible* (2009).<sup>63</sup> Albumy zo začiatku obsahovali výber tých najobľúbenejších skladieb zo žánru trailerovej hudby. Album *Invincible* však zavádza pojem *epic music* na označenie „nového a unikátneho hudobného žánra“.<sup>64</sup> Rovnako reaguje aj *Immediate Music*. Zatiaľ čo prvé tri albumy série *Trailerhead* obsahovali kompiláciu hitov z hudby trailerov, štvrtý *Nu Epiq* (2014) prekračuje hranice tohto limitu a snaží sa prezentovať ako hudobný žáner, ktorý nepotrebuje byť asociovaný s filmovou reklamou.<sup>65</sup>



Čoraz častejšie zverejňovanie skladieb *epic music* spoločnosťami produkujúcimi hudbu k trailerom malo vplyv aj na neustále sa zväčšujúcu základňu fanúšikov a narastajúcu popularitu po celom svete. Hoci je tento populárny žáner pomerne mladý, je komerčne aj finančne perspektívny a tvorba v jeho duchu láka mnoho mladých skladateľov. Na webovej stránke *Youtube* existujú oficiálne propagačné hudobné kanály (známe ako *epic music channels*), ktoré zverejňujú krátke filmy, rôzne mixy, diela ďalších skladateľov a dostávajú do povedomia nových umelcov, ako aj známe spoločnosti knižnic trailerovej hudby. K takýmto patria napríklad kanály *Epic Music Score*, *Epic Music World I a II*, *Epic Music VN*, *EpicMusicChannel (EMC)*, *EpicHeavenMusic*, *HDSOUNDI*, *Pandora Journey*, *Sindrannaras*, *The Most Epic Music*, *ThePrimeCronus* a mnoho ďalších.<sup>66</sup>

### Skladatelia a spoločnosti *epic music*

Dnes sa zoznam spoločností a skladateľov produkujúcich *epic music* rozrástol natoľko, že je čím ďalej, tým ťažšie evidovať všetkých, preto spomeniem len pár najvýznamnejších a najznámejších z nich. Medzi skladateľmi sú to napríklad Thomas Bergersen a Nick Phoenix (riadiaci aj spoločnosť *Two Steps From Hell*), ďalej Antti Martikainen, Ivan Torrent, Jo Blankenburg, Marcus Warner, Zack Hemsey a ďalší.<sup>67</sup> Zo spoločností treba spomenúť aspoň *Two Steps from Hell*, *Future World Music*, *Immediate Music*, *E. S. Posthumus*, *Audiomachine* a *IMAScore*.<sup>68</sup> Tie okrem *epic music* a hudby k trailerom produkujú aj hudbu pre tv spoty, hudbu k upútavkám počítačových hier, k reklamám či k Olympijským hrám.

**Two Steps from Hell (TSFH)** je americká produkčná hudobná spoločnosť sídliaca v Los Angeles založená v roku 2006 dvojicou skladateľov – Thomasom Bergersenom, pochádzajúcim z Nórska, a Nickom Phoenixom z Londýna. Ich cieľom bolo písať originálnu hudbu pre filmové trailery. Odvtedy sa ich hudba uviedla v stovkách filmových upútavok vrátane niektorých najväčších trhákov súčasnosti (napríklad *Avenger Infinity War*, *Aquaman*, *Fantastické zvery – Grindelwaldove zločiny*, *Justice League*, *Jurský svet – Zánik ríše a i.*),<sup>69</sup> ako aj v tisícoch televíznych reklam a programov. Ich prvý album s názvom *Invincible* vyšiel v roku 2009 a osamostatnil nový žáner *epic music*. Doteraz vydali celkom 14 albumov (*Archangel*, *Classics*, *Skyworld*, *Battlecry*, *Unleashed*, *Dragon* a i.) a majú fanúšikov po celom svete (na stránke Facebooku 758 tisíc a na Yutube viac ako jeden milión<sup>70</sup>).<sup>71</sup> TSFH sú aj koncertne činní. V roku 2014 vystupovali v Disney Hall v Los Angeles v Kalifornii, kde zahrali niektoré zo svojich najpopulárnejších skladieb. V apríli roku 2018 sa konalo v poradí druhé živé vystúpenie v Čechách v rámci medzinárodného Festivalu filmovej hudby v Prahe, na ktorom osobne vystúpil aj Thomas Bergersen.<sup>72</sup> V roku 2021 by sa mala uskutočniť prvá koncertná šnúra TSFH po Európe s vystúpeniami v Londýne, Paríži, Prahe, Viedni, Berlíne a ďalších mestách.<sup>73</sup>

**Immediate Music (Immediate)**, americká produkčná hudobná spoločnosť sídliaca v Santa Monike v Kalifornii, patrí medzi prvé knižnice trailerovej hudby. Od jej založenia v roku 1993 spoločnosť zaberá popredné miesto medzi hudobnými produkčnými tímami, ktoré pôsobia predovšetkým v oblasti filmovej reklamy. Vytvára hudbu prispôbenú pre filmové upútavky, teasery, TV spoty, trailery na video hry a DVD zoznam, televízne programy, promo a ďalšie.<sup>74</sup> Immediate Music založil perkusionista a skladateľ Jeffrey Fayman a izraelsko-americký hudobník a skladateľ Yoav Goren. Skladatelia sú víťazmi ceny Emmy za rok 2007 za „vynikajúcu hudobnú kompozíciu v športovom

programe“ za dielo *20. Zimné olympijské hry: Príbehy Torína*. Túto cenu udelila Národná televízna akadémia umení a vied počas 28. výročného udeľovania cien Emmy za šport, ktoré sa konalo v New Yorku v roku 2007.<sup>75</sup> Medzi kampane spoločnosti Immediate Music patrí vytvorenie originálnej hudby pre upútavky propagujúce filmy *Hancock*, *Neuveriteľný Hulk*, *Iron Man*, *Letopisy Narnie: Princ Kaspian*, *Piráti z Karibiku 3*, *Harry Potter a Polovičný princ* atď. Z dávnejších projektov spoločnosť poskytovala hudbu pre trailery filmov *Americká krása*, *Gladiátor*, *Pán Prsteňov*, *Piráti z Karibiku 2*, *Da Vinciho kód*, *Harry Potter* (1. až 5. film), *Spiderman 2 a 3* a i. Nezaostáva ani hudba pre propagačné kampane televíznych programov (*Prison Break: Útek z väzenia, 24*, *The Closer* atď.).<sup>76</sup> Od roku 2008 na požiadavky fanúšikov Immediate vydala niekoľko komerčných nahrávok trackov predtým pre verejnosť nedostupnej trailerovej hudby – spomínanú sériu *Trailerhead*.<sup>77</sup>

Nahrávacia spoločnosť **Future World Music**, ktorú založil Armen Hambar, patrí tiež ku knižniciam trailerovej hudby a špecializuje sa na hudbu k filmovým upútkavkám a vizuálnym médiám. Kompozície tejto spoločnosti sa vyznačujú spojením tradičných orchestrálnych prvkov a moderného štýlu. Špecializuje sa predovšetkým na žánre sci-fi, fantazijné, dobrodružné a *epic action* žánre. Spoločnosť Future World Music v súčasnosti vydala 14 albumov pre filmový priemysel a na profesionálne účely.<sup>78</sup> Dopyt fanúšikov podnietil produkciu troch ďalších albumov pre verejnosť: *Rein of Vengeance* (vydaný v roku 2011), *A Hero Will Rise* (2012) a *Behold* (2013). Tieto albumy sú najmä kompiláciami najlepších albumov na profesionálne účely. Spoločnosť má zásluhu na hudbe k filmovým upútkavkám ako *Knihy Džunglí*, *Maleficent*, *Noc v múzeu 2 a 3*, *L'adové kráľovstvo*, *Harry Potter a dary Smrti 1 a 2*, *Ako si vycvičiť draka*, *Parfém: príbeh vraha* a mnoho ďalších.<sup>79</sup>

**Audiomachine** je americká produkčná hudobná spoločnosť rovnako ako TSFH sídliaca v Los Angeles. Založili ju v roku 2005 Paul Dinletira a Carol Sovinski, ktorí produkujú hudbu autorov Paula Dinletira a Kevina Rixa.<sup>80</sup> Audiomachine produkuje hudbu najmä pre filmové upútkavky a reklamy, ale ich hudba sa objavila napríklad aj v oficiálnom programe Olympijských hier v roku 2010 (ZOH vo Vancouveri), 2012 (LOH v Londýne) a 2014 (ZOH v Soči).<sup>81</sup> Zo súčasnej produkcie treba spomenúť skladby predstavené v traileroch filmov ako *Mulan*, *Star Wars IX*, *Frozen 2*, *Maleficent 2*, *Avengers Endgame*, *Marry Poppins Returns*, zo starších filmov je to *Aquaman*, *John Wick Hex*, *Hotel Transylvania 3*, *Panstvo Downtown* a i.<sup>82</sup> Rovnako ako vyššie spomenuté spoločnosti, aj Audiomachine najprv uvádzala albumy výlučne len na profesionálne účely pre filmový priemysel, ale od roku 2012 vydala niekoľko súborných albumov aj pre širšiu verejnosť, zahŕňajúce napríklad *Deux Ex Machina*, *Phenomena*, *Origins*, *Leviathan*, *Awakenings*, *Millennium*, *Monolith* a veľa ďalších.<sup>83</sup>

### Podžánre *epic music*

V rámci žánru *epic music* existujú ešte aj určité subžánre alebo štýly, ktoré kategoricky môžu spadať do daného žánru. Rovnako štýl žánru *epic music* môže byť sčasti prítomný v iných žánroch. Túto variabilitu tvoria najmä fanúšikovia cez hudobné kanály, pridávajú k označeniu skladby okrem *epic music* ešte rôzne prívlastky (napríklad *epic battle music*, *epic wondrous music*, *epic intense vocal music*, *epic pirate music* a pod.),<sup>84</sup> alebo iný hudobný žánr dostane prívlastok *epic* (*epic rock*, *epic metal*, *epic pop* atď.).<sup>85</sup>

Takáto polyštýlová hudba môže vzniknúť aj spoluprácou hudobnej skupiny s určitým štýlovým zameraním a skladateľom zväčša z hudobno-produkčnej spoločnosti za-

meranej na tvorbu trailerovej hudby.<sup>86</sup> Tieto štýly sa navzájom kombinujú a prispievajú k rôznorodosti žánru. Z pohľadu významovosti a použitia pojmu *epic music* v takýchto polyštýlových skladbách je možné skladby rozdeliť na kategórie, kde sa pojem *epic music* používa ako prívlastok či adjektívum, alebo kde *epic music* tvorí základ opisu skladby.

*Epic music* ako prívlastok, resp. označenie iného žánru (napríklad už spomínaný *epic rock*) zastáva v takejto skladbe sekundárnu funkciu. To znamená, že skladba nesie predovšetkým charakter iného žánru a iba niektoré štýlové znaky *epic music*. V takomto prípade bude skladba poslucháčovi skôr asociovať primárny žánr a až potom *epic music*. To znamená, že skladba s označením *epic rock* alebo *epic pop* sa zaradí primárne do žánru rocku alebo popu s prívlastkom *epic*, čiže s niekoľkými charakteristickými črtami, ktorými žánr *epic music* disponuje. Takýto typ sa zvykne označovať ešte aj ako *epic rock* alebo *hybrid music* a nesie aj charakteristické vlastnosti elektronickej hudby, rovnako sa však môže prívlastok *epic* použiť aj pre charakterovo iné žánre, napríklad *epic classical music*.

Pokiaľ *epic music* tvorí základ označenia skladby, potom primárne ide o tento žánr so štýlovými prvkami iného žánru. Do tejto kategórie patria viaceré typy ako napríklad *vocal*, *world*, *orchestral/choral* a pod. *Vocal epic music* pozostáva z veľkej časti zo spevu, *world epic music* nesie asociácie alebo znaky tradičnej hudby istej kultúry (či už fiktívnej alebo skutočnej – napríklad keltskej, vikinskej, severskej alebo aj pirátskej). *Orchestral* alebo *choral epic music* pozostáva z orchestrálneho a/alebo zborového obsadenia. Je to jedna z popredných, najznámejších a najrozšírenejších kategórií *epic music*. Práve táto kategória *epic music* je primárna a obsahuje najviac charakteristických znakov žánru (a pravdepodobne aj naviac skladieb). V opise skladby sa označuje aj prívlastkami ako *battle*, *intense*, *legendary*, *wondrous fantasy* alebo *majestic*. Tieto prívlastky poslucháčovi naznačujú už v predstihu atmosféru skladby.

Presné vymedzenie žánrov, subžánrov alebo štýlov *epic music* však môže byť komplikovanejšie a prevaha jedného štýlu nad druhým nemusí byť vždy jednoznačná. Napríklad popri *world epic music* môže existovať aj *world music* s prvkami *epic music*, záleží na pomere a prevahe jednotlivých štýlových znakov jednotlivých žánrov, ako aj na tom, či skladba mala byť primárne tradičná. Rovnako toto rozdelenie predstavuje len akúsi orientáciu a v budúcnosti nie je vylúčená jeho zmena, keďže ide stále o mladý a progresívny žánr.

### Tvorba *epic music* pomocou samplov

Proces tvorby *epic music* sa v súčasnosti nezaobíde bez pomoci samplovania. Sempel<sup>87</sup> v danom kontexte predstavuje istý zvuk krátkeho trvania, ako napríklad hudobný tón alebo bubnovanie, digitálne uložený napríklad pomocou syntetizátora na neskoršie prehrávanie.<sup>88</sup>

Existuje veľké množstvo samplových knižníc so širokou paletou najrozličnejších zvukov alebo krátkych zvukových nahrávok, ktoré slúžia používateľovi na vytvorenie vlastnej skladby.<sup>89</sup> Netreba si ich však mýliť s knižnicami trailerovej hudby a *epic music*. Samplovacie knižnice neponúkajú hotový produkt v podobe celej skladby pripravenej na propagáciu alebo distribúciu (ako knižnice trailerovej hudby), ale ponúkajú len istú škálu hudobných efektov, pomocou ktorých je možné vytvoriť vlastné skladby. Tieto skladby majú charakter nielen *epic music*, ale aj žánru trailerovej hudby a týmto spôsobom sa môže tvoriť (a v súčasnosti aj prevažne tvorí) filmová hudba.

Počas procesu tvorby skladby už nie je nevyhnutne potrebná prítomnosť živého interpretačného telesa,<sup>90</sup> skladateľovi postačí aj samplovací program. Tieto samplovacie programy či knižnice (zahŕňajúce napríklad *Spitfire Audio, Output – Analog Brass & Winds, Audio Imperia – Jaeger, Heavyocity – Forzo & Novo, Native Instruments – Straylight, Zero-G – Ethera Gold, Best Service – Strings of Winter, Audio Imperia – Artifact Reaminate* a mnoho iných) sa neustále zdokonaľujú, aktualizujú, alebo vznikajú nové samplové knižnice.<sup>91</sup> Ceny samplovacích softvérov sa pohybujú od niekoľko desiatok až do stoviek dolárov, avšak niektoré z nich (alebo ich základné verzie) sú dostupné aj bezplatne.<sup>92</sup> Tento spôsob komponovania je tým pádom finančne a aj z hľadiska hudobného vzdelania oveľa menej náročný, čím sa rozširuje aj základňa skladateľov (minimálne tých na začiatočnickej úrovni) tvoriacich *epic music* a podobné žánre. Na to, aby zaznela táto hudba, nemusí mať skladateľ k dispozícii celý ansámbl alebo orchester, stačí mu len počítačový program. Rovnako nemusí mať také skúsenosti so zapisovaním nôt do partitúr, lebo tie prakticky pri samplovom spôsobe tvorby ani neexistujú. Pomocou samplov sa zjednodušuje práca skladateľa, na rad však prichádza aj otázka profesionality a originality, či je skladateľ dostatočne invenčný a inovatívny, alebo je jeho tvorba iba výsledkom dopytu na trhu.

### Vzťah filmovej, trailerovej hudby a *epic music*

Napriek tomu, že z trojice filmová hudba, trailerová hudba a *epic music* každá má svoj osobitý účel (filmová hudba ako podpora obrazu, trailerová hudba ako hudba k filmovej ukážke a *epic music* ako hudba určená na počúvanie), môže dôjsť aj k ich sekundárnemu použitiu pri propagácii filmu. Každý z týchto žánrov sa zvykne podľa potreby aplikovať aj do filmovej upútavky. Spomenuli sme spoločnosti produkujúce trailerovú hudbu, ktoré ju zložia pre film na zákazku. Použiť môžu svoju originálnu hudbu navrhnutú priamo pre trailer, alebo siahnu na motívy iného soundtracku či *epic music*. Existujú rôzne možnosti použitia spomenutých jednotlivých hudobných žánrov do filmovej upútavky a niekoľko z nich predstavíme v nasledujúcich príkladoch.

Úplne prvý trailer (teaser trailer) na film režiséra Christophera Nolana *Interstellar* vyšiel v decembri 2013, približne rok pred uvedením filmu. Napriek takému skorému predstaveniu upútavky obsahuje tento trailer už motívy originálnej hudby od Hansa Zimmera, ktorý bol skladateľom hudby pre celý film. Je to jeden z príkladov, kde je pôvodná filmová hudba, vyskytujúca sa vo filme, použitá v predstihu aj v traileri.<sup>93</sup>

V traileroch sa zvykne použiť aj motív filmovej hudby zo známeho filmu pre film, ktorý má pokračovanie. Napríklad trailery filmov novej trilógie *Star Wars* (2015, 2017, 2019) obsahovali vo svojich upútavkách motívy ústredných tém filmovej hudby z pôvodnej trilógie (1977, 1980, 1983). V traileroch alebo teaseroch každého jedného filmu dominovala vždy iná pôvodná téma, alebo sa vyskytlo viac tém.<sup>94</sup> Táto taktika sa používa najmä pre pokračovania úspešných filmov. Hlavné hudobné témy znejú zvyčajne divákovi povedome a asociuje si ich už so známym obľúbeným filmom. Tento spôsob sa využíva napríklad pri filmových sériách ako *Harry Potter*, *James Bond* alebo *Mission Impossible*.

Popularita známej skladby z filmovej hudby sa zvykne využiť aj ďalším spôsobom. Nasledujúca ukážka je príkladom, keď sa v upútavke ako trailerová hudba objaví hudba z úplne iného filmu. Konkrétne v teaseri z roku 2012 vydanom rok pred filmom *Muž z ocele* (*Man of Steel*) režiséra Zacka Snydera zaznie skladba z fantazijného filmu *Pán*

*Prsteňov*.<sup>95</sup> Pôvodná filmová hudba *Pána Prsteňov* nemá síce obsahovo nič spoločné s komiksovým filmom *Muž z ocele*, ale navodzuje pocit niečoho povedomého, známeho a diváka intuitívne upúta.

Skladba patriaca do žánru *epic music Unstoppable* (2008) od *E. S. Posthumus* bola zasa použitá v traileri (2011) na film *Sherlock Holmes: Hra tieňov* (*Sherlock Holmes: A Game of Shadows*) od režiséra Guya Ritchieho. Hudba bola strihaná pre potreby filmovej upútavky.<sup>96</sup> K podobným prípadom patrí aj skladba *Nero* od *Two Steps From Hell* použitá v traileri na film *Anna Karenina* (réžia: Joe Wright, 2012),<sup>97</sup> skladba *Prince of Darkness* od *City of the Fallen* v druhom traileri k filmu *Avengers* (réžia: Joss Whedon, 2012)<sup>98</sup> alebo skladba *Aeon* od Nicka Murraya v traileri k *Popoluške* (*Cinderella*, réžia: Kenneth Branagh, 2015).<sup>99</sup> Všetky tieto skladby patria pôvodne do žánru *epic music* a boli použité ako trailerová hudba.

V iných prípadoch sa soundtrack filmu podobá na *epic music*, ako napríklad pri filme *Van Helsing* (2004).<sup>100</sup> Síce ide o filmovú hudbu, dajú sa tu však pozorovať isté prvky štýlu *epic music*, dokonca bez spojitosti s obrazom by bolo možné niektoré skladby za *epic music* aj považovať.

### Porovnanie filmovej, trailerovej hudby a *epic music*

Filmová hudba, trailerová hudba a *epic music* majú veľa spoločných charakteristických prvkov. Z veľkej časti spadajú do podobnej hudobno-žánrovej kategórie, a preto môže prichádzať k ich nesprávnemu označeniu, najmä medzi trailerovou hudbou a *epic music*. Hoci je *epic music* samostatný žáner, vychádza priamo z trailerovej hudby a niektoré skladby *epic music* sa používajú aj vo filmových upútavkách. Rovnako spoločnosti knižníc trailerovej hudby produkujú aj skladby zo žánru *epic music*. Napriek tomu sa filmová a trailerová hudba od *epic music* odlišujú niekoľkými nasledujúcimi aspektmi:

*Vizuálna podmienenosť/priorita*: V prvom rade treba zdôrazniť, že *epic music* sa od trailerovej hudby a filmovej hudby líši svojou nezávislosťou od vizuálneho prvku. To znamená, že zatiaľ čo filmová a trailerová hudba vystupujú ako sekundárne zložky audio-vizuálneho diela, teda sú závislé od obrazu, *epic music* primárne preberá auditívnu samostatnosť a vystupuje ako hudobný žáner nezávislý od vizuálneho aspektu. Filmová hudba bez svojho filmového kontextu stráca veľkú časť svojho významu, lebo jej funkcia je naplno uplatniteľná len v spojení s obrazom.<sup>101</sup> Rovnako aj trailerová hudba dopĺňa obraz a reaguje naň a na zmeny scén v ňom. Na rozdiel od nich *epic music* vznikla ako samostatná skladba určená primárne na počúvanie. Často sa však použije aj sekundárne, napríklad do traileru, tv spotu, krátkej filmovej koláže (zloženej napríklad z rôznych filmových scén alebo zostrihov z počítačových fantazijných hier) alebo do iného vizuálneho kontextu.

*Dĺžka skladby*: Rozdiel je aj v dĺžke skladieb jednotlivých žánrov. Trailerová hudba ako súčasť filmovej upútavky nemá, rovnako ako *epic music*, spravidla viac ako tri až päť minút. Naproti tomu filmová hudba, ktorej zvuková stopa pokrýva väčšiu, alebo menšiu časť filmu, má dĺžku spravidla od pol hodiny do hodiny a pol, a vystrieda sa v nej väčšinou niekoľko tém. Existujú síce kratšie úpravy skladieb filmovej hudby pre hudobné albumy daného filmu v podobe soundtracku, ale i tu sa dĺžka môže pohybovať aj v desiatkach minút.

*Emocionálna funkcia – emocionálna homofónnosť*: Emocionálna funkcia predstavuje jeden z najdôležitejších aspektov všetkých troch žánrov. Každý zo spomínaných

žánrov vyvoláva v divákovi či poslucháčovi určité emócie rôzneho druhu a intenzity. V *epic music* by už podľa názvu mali prevládať najmä pocity vyvolávajúce ohromenie, úžas, veľkoleposť, silu a pocit „odhodlania bojovať“. Skladby by mali znieť energicky a živo. Filmová hudba však môže podnecovať aj iné emócie, často vychádzajúce z daného filmu. Aj trailerová hudba má síce za úlohu ohromiť (spolu s filmovou ukážkou), ale nie každá hudba v traileri potrebuje docieľiť túto emóciu. Niekedy je dôležitejšie iba načrtnúť atmosféru filmu a v prípade, že ide o romantický historický film, rodinnú komédiu či mysteriózny triler, nie je vždy potrebné vyvolať emócie úžasu.

**Tab. 1:** Tabuľka rozdielov medzi *epic music*, trailerovou hudbou a filmovou hudbou: sivou plochou poukazujeme na spoločné aspekty dvoch žánrov, ktoré sa líšia od toho tretieho. Všetky tri aspekty spĺňa iba žáner *epic music*.

	Vizuálna nezávislosť	Krátka zvuková stopa	Emocionálna homofónnosť
<i>Epíc music</i>	áno	áno	áno
Trailerová hudba	nie	áno	nie
Filmová hudba	nie	nie	nie

Emocionálna funkcia sa výrazne odvíja od predošlých dvoch aspektov odlišujúcich hudobné žánre – vizuálnej podmienenosti a dĺžky skladby. Vo filme obraz a to, čo sa odohráva na scéne, býva väčšinou aj ukazovateľom emócie prenesenej z obrazu do hudby. Filmová hudba najmä zvyrazňuje, potláča, vysvetľuje, alebo iným spôsobom modifikuje emócie odohrávajúce sa na scéne, vo vnútornom prežívaní postáv, medzi dvoma a viacerými postavami a pod. Emocionálna škála a intenzita filmovej hudby sa tak odvíjajú od komplexnosti deja a charakteru postáv. Z emocionálneho hľadiska sa preto filmová hudba vo všeobecnosti nedá charakterizovať ako homogénna, v hudbe nikdy neprevláda tá istá emócia. Spravidla závisí od filmového žánru, režiséra, skladateľa a pod., ktorá emócia alebo emócie budú v popredí, ktoré budú divákemu publiku prezentované ako tie dôležité, ktoré má divák emocionálne prežívať. Dĺžka filmovej hudby sa odvíja od dĺžky samotného filmu. Táto dĺžka poskytuje dostatočný priestor na to, aby mal divák čas prípadnú komplexnosť pocitov aj prostredníctvom filmovej hudby spracovať. Preto má skladateľ možnosť experimentovať s výberom hudobných prostriedkov s cieľom dosiahnuť a vyvolať istú emóciu.

V prípade trailerovej hudby môže byť na rozdiel od filmovej hudby intenzita aj škála emócií odlišná. V krátkom časovom úseku stačí v divákovi vzbudiť zväčša menší počet pocitov alebo len jeden najvýraznejší pocit a často sa musí tento pocit dostaviť okamžite. Je to opäť determinované dĺžkou skladby a vizuálom, keďže sa trailerová hudba musí prispôbovať upútavke istého filmového žánru. Z tohto dôvodu bude výber hudobných prostriedkov čiastočne iný ako pri filme. Skladatelia sa skôr vyhnú experimentovaniu a siahnu po zrozumiteľnejších hudobných štruktúrach, často aj klišé, ktoré vyslovene naznačia a určia požadovanú emóciu v traileri. V opačnom prípade by trailerová hudba mohla na diváka pôsobiť mäťuco a nesplnila by požadovaný účel vzbudiť dopredu stanovené pocity.

*Epíc music* je síce čiastočne časovo ohraničená (cca 3 až 5 min.), ale vizuálne neviazaná. Tomu sa prispôbuje aj výber a intenzitná škála emócií. Skladateľ sa môže sám rozhodnúť, aké pocity by mohli v pomerne krátkom časovom rozsahu prevládať u po-

slucháča počas počúvania hudby. Keďže ide o hudobný žáner *epic music*, mali by byť tieto pocity intenzívne a v krátkom časovom ohraničení aj zrozumiteľné. Preto výber hudobných prostriedkov môže byť podobný ako u trailerovej hudby, ale požadovaný emočný efekt nezávisí od obrazu, ale od dobrovoľného rozhodnutia skladateľa. Ten si stanovuje, akú emóciu alebo emócie chce vzbudiť a v konečnom dôsledku si vyberá tomu pocitu zodpovedajúce hudobné prostriedky, ľahko dešifrované širším publikom. Kvôli tejto tvorivej slobode, možnosti skladania toho, „čo chcú skladať“, mnoho skladateľov (napríklad Thomas Bergersen) uprednostnilo tvorbu v žánri *epic music*, prípadne trailerovej hudby pred filmovou hudbou.<sup>102</sup>

### Pohľad na *epic music* z aspektu teórie filmovej hudby

Z hľadiska teórie filmovej hudby predstavuje *epic music* samostatný žáner, schopný existovať nezávisle od filmovej hudby. Východiskom *epic music* síce bola filmová hudba, jej transformácia a aj film ako taký, spolu s hudbou k filmovým upútavkam, ktoré sa dajú považovať za priameho predchodcu *epic music*, ale v súčasnosti existuje sama osebe. Ako sme už spomenuli, ide o hudbu produkovanú nezávislými skladateľmi alebo hudobnými spoločnosťami primárne určenú na počúvanie. Jeden alebo viacerí skladatelia môžu skomponovať hudbu, zväčša prostredníctvom smplovacích programov a zvukových bánk a počítačovo ju upraviť do želaného výsledku, aby pomery jednotlivých hudobných sekcií boli zvukovo vyvážené, inak by v reále nemohli fungovať. Spoločnosti produkujúce trailerovú hudbu a *epic music* si samy vytvárajú rôzne smplovacie programy a rozpočet týchto spoločností umožňuje aj nahrávať orchestrálne časti priamo naživo orchestrom, aby hudba neznela príliš umelo. V ostatných prípadoch skladatelia vo veľkej miere používajú iba počítačovú techniku, ktorá umožňuje zahrať aj naživo nehrateľné pasáže a „umelost“ zvuku kompenzujú veľkoleposťou. Následne svoju tvorbu v podobe singlov alebo CD zverejňujú na hudobno-streamovacích kanáloch, ako napríklad Youtube, Spotify, iTunes, Amazon alebo na svojich oficiálnych stránkach, kde má k nim fanúšik prístup zadarmo, alebo si ich môže kúpiť (aj formou CD nosiča). V niektorých prípadoch sa dodatočne ku skladbe vytvorí aj oficiálny klip (napríklad Two Steps From Hell – *Dragon*,<sup>103</sup> *High Cs*<sup>104</sup>), ale býva to skôr výnimkou ako pravidlom. Fanúšikovia majú možnosť počúvať kompiláciu *epic music* skladieb aj prostredníctvom online streamov vysielajúcich tento žáner.<sup>105</sup>

Proces tvorby filmovej hudby sa na rozdiel od tvorby *epic music* pre skladateľa značne líši. Skladateľ musí brať do úvahy hneď niekoľko faktorov. Filmová hudba je priamo viazaná na film a tým pádom preberá formu filmu (vo filme sa ale môžu pokojne objaviť aj isté tradičné formotvorné útvary). Skladateľ si je teda vedomý vplyvu umiestnenia hudby v rámci celého filmu, ako aj pri jednotlivých scénach. Hudba do značnej miery môže ovplyvniť plynutie alebo následnosť scén, zvýrazniť alebo zmierniť ich kontrast, predikovať ďalší úsek filmu, vytvárať nálady, naznačovať emócie alebo myšlienky nevy povedané na plátne, priblížiť divákovi časové obdobie či miesto deja.<sup>106</sup> Dĺžka filmovej hudby dlhometrážnych filmov by sa mala pohybovať v rozmedzí od 30 do 90 minút a mala by zahŕňať istý ústredný motív alebo motívy, ktoré sa v priebehu deja rozvíjajú, transponujú, melodicky a harmonicky upravujú v závislosti od deja filmu.<sup>107</sup> Skladateľova hlavná pracovná činnosť prichádza zväčša až v postprodukčnej fáze filmu. Avšak práca na vytváraní ústredných motívov či hudobných nápadov môže prebiehať

už počas natáčania filmu, keď režisér skladateľa oboznamuje so scenárom i svojou predstavou úlohy, nálady či idey filmu a pod. Po spoločných konzultáciách skladateľa a režiséra sa skladateľ snaží vytvoriť hudobné filmové dielo kompatibilné s filmom, ako aj s režisérovou predstavou o filme. Niektorí skladatelia (napríklad John Williams) uprednostňujú starší spôsob skladania hudby kompletne vytvorenej až po natočení a zostrihaní hotového filmu, keď si ho môžu najskôr pozrieť.<sup>108</sup>

Z procesu prípravy a komponovania filmovej hudby jednoznačne vyplýva, že skladatelia *epic music* majú oveľa väčšiu slobodu, ktorá sa dá prirovnať k slobode skladateľov klasickej alebo populárnej hudby. Keďže ich možnosti nie sú ohraničené početnými požiadavkami viacerých aspektov filmu, majú slobodnejšiu cestu k rozhodnutiu sa, ako a čo chcú v skladbe prezentovať. Dokonca aj tvorba hudby k filmovým upútavkam (trailerová hudba) ponúka skladateľom oveľa väčšiu slobodu ako filmová hudba. Carol Sovinski, vlastník spoločnosti *Audiomachine*, sa vyjadril: „*Nepochybne je nám vždy jasné, že tvoríme reklamnú hudbu, a preto musí robiť určité veci. Ale okrem toho máme úplnú tvorivú slobodu v tom, čo chceme dodať predajcom*“<sup>109</sup> Podobné stanovisko zastáva aj Thomas Bergersen, skladateľ a tvorca hudobnej spoločnosti *Two Steps From Hell*: „*Ak sa jedného dňa zobudíte a chcete tvoriť akčnú hudbu ... stačí napísať akčnú hudbu. Nie ste uväznený v komediálnom filme*“<sup>110</sup>. Naopak, skladatelia filmovej hudby si uvedomujú hranice svojej slobody a plne ich akceptujú.

*„Nikdy nemáte úplnú slobodu. Je to skupinová vec. Je to umelecké dielo, ktoré vytvárate s mnohými ďalšími ľuďmi, vrátane scenáristov, hercov, scénografie a kostýmového dizajnu. Je to kolektívna práca a ja som jeden z prvkov. Nemám slobodu, ale to je v poriadku. Keď som sa rozhodol stať sa filmovým skladateľom, vedel som, že nebudem slobodným umelcom, ktorý by mohol robiť, čo sa mu zachce. Ale som slobodný v rámci možností, ktoré mám. Takže záleží na tom, čo mi ten rámec ponúka. Keď cítim, že je rám príliš obmedzujúci alebo príliš úzky, možno sa rozhodnem, že touto cestou nepôjdem. Avšak keď cítim, že rám je dostatočne široký na to, aby som bol vynaliezavý a kreatívny, je to v poriadku, a to je hlavná pointa. Svoju prácu venujem filmu, nie sebe. To je celá myšlienka komponovania pre film.*“<sup>111</sup>

Alexandre Desplat

Skladatelia sa preto sami rozhodujú, súčasťou ktorého procesu chcú radšej byť a aký typ hudby chcú skladať. To je aj dôvod, prečo sa skladatelia komponujúci *epic music* alebo filmovú hudbu zameriavajú len na jeden z týchto žánrov a len zriedkakedy si úlohy vymenia.

Z hľadiska funkcionality filmovej hudby a *epic music* prichádza k istým paralelám. *Epic music* rovnako ako filmová hudba môže zastávať podobné alebo rovnaké funkcie, ako napríklad informačnú (časovo-priestorovú), pôsobenie na psychiku diváka/poslucháča, technické funkcie a pod., z čoho najvýraznejšou spoločnou funkciou je emocionálna či pocitová stránka. Treba však zdôrazniť, že pokiaľ sú aj niektoré funkcie oboch žánrov rovnaké, skladatelia filmovej hudby plnia tieto funkcie pre potreby filmu ako nadradeného umeleckého celku, zatiaľ čo skladatelia *epic music* realizujú tieto funkcie výhradne pre potreby hudby samotnej.

Jedna z informačných funkcií filmovej hudby je priestorová funkcia, ktorá charakterizuje dej, zasadzuje postavy do určitého priestoru, v ktorom sa odohráva príbeh filmu. Evokovať prostredie či kultúrny kontext môže autor hudobne buď použitím typického ľudového hudobného nástroja (napríklad gajdy – navodzujúce írské či škótske pros-



tre die, ako v historickom filme *Braveheart* – 1995, alebo erhu – tradičný čínsky nástroj, ktorý použil Hans Zimmer v animovanom celovečernom filme *Kung Fu Panda*<sup>112</sup>), použitím originálnej tradičnej – folklórnej hudby, alebo len istými typickými hudobnými znakmi (napríklad pentatonika na navodenie čínskeho orientálneho prostredia). To isté aplikujú aj skladatelia *epic music*, pokiaľ chcú navodiť atmosféru istej kultúry (keltskej, slovanskej, pirátskej a pod.) vyhranenej v určitom priestore (napríklad Peter Crowley je skladateľom najmä *epic Celtic music*, *epic pirate music*, *epic Asian music* a i.). V niektorých prípadoch, z programového hľadiska, už názov skladby môže naznačovať kultúrno-priestorový aspekt hudby.

Ďalšou spoločnou funkciou môže byť časová funkcia. Skladatelia filmovej hudby pre potrebu zasadenia deja filmu do istého časového obdobia môžu využívať hudobno-kompozičné prostriedky a hudobné formy typické pre danú epochu, aby navodili správnu asociáciu potrebnej éry. Samozrejme, existujú aj výnimky, keď hudba pôsobila protikladne k filmu (napríklad film z roku 2006 *Marie Antoinette*, kde bola netradične použitá populárna hudba s rokovými prvkami, pričom tu išlo predovšetkým nie o vyjadrenie epochy, ale atmosféry deja a vyobrazenie charakteru mladej panovníčky). Avšak väčšinou sa snaží hudba navodzovať atmosféru vyobrazeného obdobia, aj keď nie je autentická.<sup>113</sup> Aj *epic music* sa pre potreby vyjadrenia istej doby môže uchýliť k použitiu podobných postupov, alebo môže len využiť typické hudobno-kompozičné prostriedky istej hudobnej epochy bez primárneho zasadenia skladby do určitej doby (Thomas Bergersen – *Molto piratissimo*, *You Were My Forever*).

Iné funkcie filmovej hudby úzko súvisia s emocionalitou či už deja, postáv, celkovej nálady filmu a pod. Hudba, ktorá emocionálne zosilňuje akciu vo filme, často presne sleduje a opisuje dianie na plátne. Robí to najmä v prípadoch akčných scén, kde sa vyobrazujú napríklad bitky, naháňacky, súboje, napínavé či rozhodujúce momenty. Okrem toho filmová hudba môže buď dopomôcť k emocionálnemu vyzneniu filmu prehĺbením nálady istých scén či celého deja filmu, alebo rozšíriť emocionálne vyznenie filmu o ďalšie pocity, ktoré sa nevyskytujú v dialógoch či akcii. Hudba môže zvýrazniť aj vnútorné prežívanie postáv, ich myšlienky, pocity a emócie, ktoré sú vo filme vyjadrené neverbálne a režisér ich chce zvýrazniť.

Aj *epic music* podporuje emotívnu stránku, avšak nie obsahu filmu či iného obrazového materiálu, ale svojej vlastnej hudby. Skladby zo žánru *epic music* sa prioritne zameriavajú na vyjadrenie určitého typu emócií, resp. uprednostňujú sa tie emócie, ktoré definujú tento žánr. Už v predchádzajúcej kapitole sme si definovali *epic music* ako hudbu vyvolávajúcu pocity veľkoleposti, majestátnosti, fantastickosti či úžasu. Samozrejme, to neznamená, že hudba tohto žánru iné pocity (napríklad lásku, mier, pokoj) nevystihuje, alebo sa ich nesnaží v poslucháčovi vyvolať.

Základným rozdielom medzi spoločnými funkciami filmovej hudby a *epic music* je ten, že zatiaľ čo filmová hudba tieto funkcie napĺňa pre potreby filmu a tým dotvára jeho vizuálnu zložku, *epic music* tie isté funkcie môže plniť, ale len pre svoju vlastnú potrebu sebvýjadrenia.

Napriek samostatnosti jedného aj druhého žánru sa *epic music* a filmová hudba môžu ovplyvňovať a vzájomne inšpirovať aj hudobno-kompozične. Príkladom môže byť tzv. *epic pirate music*, teda *epic music* snažiaca sa vystihnúť isté fiktívne pirátske prostredie. Skladby ako *Magika* od Two Steps From Hell, *Destination Tortuga* a *Treacherous Waters* od Antiiho Martikainena, *Dangerous Sails*, *Brothers of The Great Sea* či *Barbary Jack* od

Colossal Trailer Music, *Seafights* od Groove Addicts a mnoho ďalších nielenže názvami predikujú už pirátsku atmosféru, ale táto nálada je vyjadrená aj použitím podobných hudobno-kompozičných prostriedkov ako v hudbe Hansa Zimmera a Klauza Badelta pre film *Pirates of The Caribbean* od režiséra Gora Verbinského (2003, 2006, 2007). Z časovej následnosti vzniku filmov a približného vzniku *epic music* vyplýva, že skladatelia *epic pirate music* sa inšpirovali práve touto hudbou pre filmy s pirátskou tematikou. Spoločnými znakmi v skladbách, ktoré sa nachádzajú v jednom aj druhom type hudby, sú charakteristické rytmické *patterns* sprevádzajúce celú skladbu, podobné orchestrálne obsadenie so zameraním na sláčikovú sekciu, akcentovaná výrazná a jednoduchá melódia sledujúca hlavný rytmický vzorec skladby, akcent zvýraznený plechovými dychovými nástrojmi, striedanie durovo-molovej tonality, stredne rýchle až rýchle tempo.

Príkladom filmovej hudby znejúcej ako *epic music* je zasa hudba k filmom *Van Helsing* (2004) od Alana Silvestriho,<sup>114</sup> *Kráľovná Alžbeta: Zlatý vek* (2007) Craiga Armstronga a A. R. Rahmana,<sup>115</sup> *Hobbit: Bitka piatich armád* (2014) od Howarda Shora,<sup>116</sup> dokonca niektoré skladby šiestej série fantastického seriálu *Hry o tróny* (2016) od Rjamina Djawadiho.<sup>117</sup> Všetci spomenutí sú výlučne skladateľmi filmovej hudby a dôvodom, prečo sa ich tvorba pre dané filmy výrazne podobá žánru *epic music*, môže byť historický, fantastický či dramatický kontext, ktorý sa skladatelia snažili svojou hudbou vo filme vyjadriť alebo zvýrazniť. Menované filmy sa vyznačujú naratívnosťou, veľkoleposťou a fantastickosťou príbehu, preto si vyžadujú hudbu podobnú *epic music*, ktorá je vyššie spomenutými vlastnosťami typická. Treba však zdôrazniť, že akokoľvek môže mať takáto filmová hudba „epický“ charakter a prvky, nie je to *epic music*, lebo tá predstavuje samostatný hudobný žáner nezávislý od filmovej tvorby.

V kontexte filmovej hudby môže nastať situácia, keď nediegetická – sprievodná – hudba vystúpi zo svojej úlohy, a napriek jej podstate ju divák vedome vníma počas pozerania filmu. Táto situácia nastáva v prípade, keď je hlavná téma filmovej hudby daného filmu natoľko známa, že pri jej objavení sa vo filme ju divák zaregistruje a vníma s väčšou pozornosťou, ako je bežné. Občas je to zámer režiséra a skladateľa, ktorí si uvedomujú túto popularitu hudby a chcú zvýrazniť alebo iným spôsobom modifikovať scénu vo filme. Vtedy môže skladba vyvolať u divákov aj sekundárne emócie asociované s nostalgiou alebo radosťou z počutia známej hudby, ktorá ale mohla byť hudobnými prostriedkami vytvorená pôvodne s cieľom vyjadriť úplne iný pocit, napríklad akčnosti, statočnosti alebo záhadnosti a pod.<sup>118</sup>

Vyššie uvedený prípad by nemal byť prípadom *epic music*. Skladatelia *epic music* sa snažia vyjadriť skôr prvotnú emóciu, resp. vzbudiť u poslucháčov pocity, ktoré sami prežívajú. Keďže typická pocitová stránka veľkoleposti, majestátnosti a iných emócií je jednou z charakteristických vlastností *epic music*, snaha skladateľov o vyjadrenie nejakých druhotných pocitov nevychádzajúcich primárne z hudby by mohla byť pre žáner až deštruktívna.

Kvôli spomenutým faktom v tejto kapitole možno zhodnotiť, že v súčasnosti nie je *epic music* žiadnym typom alebo podtypom filmovej hudby. Nie je to hudba nediegetická, sprevádzajúca film, nevyskytuje sa ani vo forme diegetickej hudby vo filme, keď by bola vnímaná postavami. Je síce pôvodná a komponovaná, ako môže byť aj filmová hudba, ale proces jej tvorby je slobodnejší a neviazaný na obrazový prvok komplexného filmového diela. Túto skutočnosť si uvedomujú aj skladatelia, ktorí svoju tvorbu zamerajú na jeden alebo druhý typ tohto hudobného žánru.

Samozrejme, aj *epic music* môže byť spojená s vizuálnym prvkom, či už prostredníctvom trailerov alebo v podobe kratších či dlhších „filmových“ koláží, ale takáto filmová koláž, ktorú obvykle vytvorili fanúšikovia žánru *epic music* či filmov a prezentovali na hudobných či streamovacích kanáloch, ako je napríklad Youtube, sa nedá prirovnať k filmu s nediegetickou hudbou. (Skôr má tendenciu podobať sa na filmové trailery.)

Pri komparácii filmovej hudby a *epic music* pomocou hudobnej analýzy by bolo potrebné si stanoviť, či pôjde o analýzu berúcu do úvahy aj vizuálny prvok (film/zostrihaný klip) alebo nie. V každom prípade však jeden či druhý žáner nebude hodnotený na úrovni svojho pôvodného účelu. V prípade *epic music* je navyše pridaný obrazový materiál. Videá obsahujú zostrihané scény akčného charakteru (bitky, zápasy, výjavy z vojen) z filmov alebo ešte viac počítačových video-hier prevažne veľkolepého, akčného alebo fantazijného rázu (*Pán Prsteňov*, *Hobbit*, *Assassin's Creed* a i.).<sup>119</sup> Už len tým môže stratiť skladba svoj prvotný emocionálny cieľ a poslucháča posunúť do inej roviny citového vnímania. Alebo naopak, v prípade filmovej hudby bude vizuálny prvok ku skladbám chýbať a tým stratí hudba svoj pôvodný cieľ a zámer. Na živých koncertoch filmovej hudby bývajú niekedy aspoň pre asociáciu pridané isté scény korešpondujúceho filmu,<sup>120</sup> alebo sa premieta celý film so živým orchestrálnym sprievodom.<sup>121</sup> Šanca, že sa soundtrack u divákov, resp. poslucháčov filmovej hudby uchytí a bude sa hrať aj naživo, do značnej miery závisí od úspešnosti samotného filmu. Filmy, ktoré sa stali prepadákmi, či boli negatívne hodnotené kritikmi, len zriedkakedy obsahujú soundtrack, ktorý by sa zapísal do pravidelného repertoáru koncertov filmovej hudby, aj keď aj tu môžu existovať výnimky.<sup>122</sup>

Zásadný rozdiel medzi *epic music* a filmovou hudbou z hľadiska vizuálneho a auditívneho spojenia je ten, že pri žánri *epic music* sa obraz prispôsobuje skladbe (niekedy využíva aj filmový mickey-mousing) a pri filme sa hudba prispôsobuje obrazu, resp. deju.

Nepochybne sa *epic music* a filmová hudba v súčasnosti ovplyvňujú, rozhodne sú to však hudobné žánre schopné existovať samostatne a aj nezávisle jeden na druhom. Pokiaľ by sa začala hudba – konkrétne *epic music* – prispôsobovať filmovej produkcii a výroba, pokiaľ by podľa hudby začal vznikať a prispôsobovať sa dej, priestor, čas, charakter či emocionálne vyznenie filmu alebo naopak – pokiaľ by sa pri komponovaní filmovej hudby začali využívať postupy typické pre *epic music* žáner, potom by sa dalo hovoriť o absolútne vzájomných vzťahoch medzi *epic music* a filmovou hudbou a ich spojení s filmom. Dovtedy majú jasne definované hranice.

## POZNÁMKY

<sup>1</sup> V angličtine „epic“.

<sup>2</sup> „Epický“. In: *Slovník cudzích slov*. [Online.] [Cit. 2020-02-10.] Dostupné na internete: <https://slovník.aktuality.sk/slovník-cudzích-slov/?q=epický%C3%BD>

<sup>3</sup> „Epický“. In: *Synonymický slovník*. [Online.] [Cit. 2020-02-10.] Dostupné na internete: <https://slovník.aktuality.sk/synonyma/?q=epický%C3%BD>

<sup>4</sup> „Epos“. [Online.] [Cit. 2020-02-10.] Dostupné na internete: <https://dai.fmph.uniba.sk/~flit/fve/epos.html>

<sup>5</sup> „Epic“ Definition. [Online.] [Cit. 2020-02-10.] Dostupné na internete: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Epic>

<sup>6</sup> Existujú iba definície na rôznych internetových stránkach z neoverených zdrojov

- (wikipedia a pod.), preto ich nebudeme brať do úvahy ako spoľahlivý informačný zdroj.
- 7 COOKE, Mervyn: *Dějiny filmové hudby*. Ed. Václav Žák. Praha: Casablanca Casablanca & Nakladatelství AMU, 2011, s. 23.
- 8 Samozrejme, existujú výnimky, napríklad filmy s umeleckým alebo dokumentárnym zámerom, v ktorých absentuje hudba vo filme (aj keď ani tu nie úplne) a sprevádzajú ich iba reálne zvuky z prostredia natáčania (napríklad vo filmovej adaptácii *Búrlivé výšiny* z roku 2011 od režiséry Andrey Arnoldovej). Vo väčšine prípadov je však hudba vo filme prítomná, až nenahraditeľná stála zložka filmu.
- 9 KODČÍKOVÁ, Mária: *Rozhovory o filmovej hudbe*. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2019, s. 40.
- 10 COOKE, c. d., 2011, s. 25.
- 11 KODČÍKOVÁ, c. d., 2019, s. 40.
- 12 BLÁHA, Ivo: *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze, 2014, s. 24.
- 13 BLÁHA, c. d., 2014, s. 24.
- 14 BLÁHA, c. d., 2014, s. 25.
- 15 GREČNÁR, Ján: *Filmová hudba od nápadu po soundtrack*. Bratislava: Ústav hudobnej vedy Slovenskej akadémie vied, 2005, s. 27.
- 16 GREČNÁR, c. d., 2005, s. 28 – 29.
- 17 KODČÍKOVÁ, c. d., 2019, s. 41.
- 18 KODČÍKOVÁ, c. d., 2019, s. 41.
- 19 KODČÍKOVÁ, c. d., 2019, s. 41.
- 20 KALINAK, Kathryn: *Film Music, A Very Short Introduction*. New York: Oxford University Press, 2010, s. 19.
- 21 GREČNÁR, c. d., 2005, s. 36.
- 22 GREČNÁR, c. d., 2005, s. 36.
- 23 GREČNÁR, c. d., 2005, s. 36.
- 24 „I detest contemporary scoring and dubbing in cinema. Film music as an art took a deep plunge when Dolby stereo hit. Stereo has the capacity to make orchestral music sound big and beautiful and more expansive, but it also can make sound effects sound four times as big. That began the era of sound effects over music. It's easier to let sound effects be big and just jump out and do everything than it is to let music do the same thing.“
- 25 WIERZBICKI, James: *Film Music, A History*. New York; London: Routledge Taylor & Francis Group, 2009, s. 209.
- 26 COOKE, c. d., 2011, s. 472.
- 27 WIERZBICKI, c. d., 2009, s. 209.
- 28 WIERZBICKI, c. d., 2009, s. 209.
- 29 COOKE, c. d., 2011, s. 457.
- 30 COOKE, c. d., 2011, s. 458.
- 31 COOKE, c. d., 2011, s. 458 – 461.
- 32 COOKE, c. d., 2011, s. 463.
- 33 COOKE, c. d., 2011, s. 463.
- 34 COOKE, c. d., 2011, s. 463.
- 35 COOKE, c. d., 2011, s. 477.
- 36 COOKE, c. d., 2011, s. 475.
- 37 GREČNÁR, c. d., 2005, s. 37.
- 38 COOKE, c. d., 2011, s. 488.
- 39 *Sklamalo ukončenie legendárnej filmovej série? Star Wars: Vzostup Skywalkerera*. [Recenzia.] [Online.] [Cit. 2020-01-29.] Dostupné na internete: <https://www.rewind.sk/star-wars-vzostup-skywalkerera-recenzia/>.
- 40 GILLES, Jeff: 5 Technical breakthroughs in Star Wars that changed movies forever. In: *Rotten Tomatoes*. [Online.] b. m.: b. v., 2017. [Cit. 2020-04-01.] Dostupné na internete: <https://editorial.rottentomatoes.com/article/5-technical-breakthroughs-in-star-wars-that-changed-movies-forever>
- 41 WERLÉ, Xavier, Derrick: *The Music of World of Warcraft, Lore of Epic music*. Los Angeles: University of California, 2014, s. 50.
- 42 Existujú ešte dve staršie adaptácie, prvá animovaná z roku 1978 zachytávajúca prvé dva diely knihy a druhá z roku 1980 vykresľuje dej z tretieho dielu (*Návrat kráľa*). Tretia adaptácia od režiséra Petra Jacksona je zatiaľ posledná a najznámejšia.
- 43 WERLÉ, 2014, s. 50 – 51.
- 44 Stále nejde o konkrétny žáner *epic music*, ktorého charakteristické znaky spomenieme v práci neskôr. Ide o hudbu, ktorá sa tomuto žánru môže podobáť.
- 45 Marvel Cinematic Universe.
- 46 Detective Comics.
- 47 WERLÉ, 2014, s. 51.
- 48 BADSTÜBNER-KIZIK, Camilla: Film + Musik = Filmmusik? Zum Potential einer Medienkombination im Fremdsprachenunterricht. In: *Zeitschrift für Interkulturellen Fremdsprachenunterricht Didaktik und Methodik im Bereich Deutsch als Fremdsprache*, roč. 17, 2012, č. 2, s. 56.
- 49 BADSTÜBNER-KIZIK, c. d., 2012, s. 56.
- 50 BADSTÜBNER-KIZIK, c. d., 2012, s. 56.
- 51 BADSTÜBNER-KIZIK, c. d., 2012, s. 56.
- 52 *Trailer music, Top Frequently Used Cues*. [Online.] [Cit. 2020-01-31.] Dostupné na internete: <https://web.archive.org/web/20080417015114/http://www.soundtrack.net/trailers>
- 53 *Trailer music, Top Frequently Used Cues*, c. d., 2020.
- 54 *The Tree of Life, Official HD Trailer*. [Online.] [Cit. 2020-02-20.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=RrAz1YLh8nY>.
- 55 NEWMAN, Melinda: Razor-thin copyright line. Approximating temp music for trailers

- is tricky business. In: *Variety* [Online.] b. m.: b. v., 2010. [Cit. 2020-01-31] Dostupné na internete: <<https://web.archive.org/web/20100606043129/http://www.variety.com/article/VR1118020113.html?categoryid=4051&cs=1>>
- <sup>56</sup> *John Beal (composer)*. [Online.] [Cit. 2020-01-31.] Dostupné na internete: [https://en.wikipedia.org/wiki/John\\_Beal\\_\(composer\)](https://en.wikipedia.org/wiki/John_Beal_(composer)).
- <sup>57</sup> *Trailer music*. [Online.] [Cit. 2020-01-27.] Dostupné na internete: [https://en.wikipedia.org/wiki/Trailer\\_music](https://en.wikipedia.org/wiki/Trailer_music).
- <sup>58</sup> ROME, Emily: Their movie trailer music is proudly commercial. In: *Los Angeles Times*. [Online.] b. m.: b. v., 2012. [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <<https://www.latimes.com/entertainment/la-xpm-2012-apr-08-la-ca-movie-trailer-music-20120408-story.html>>
- <sup>59</sup> *Immediate Music, About*. [Online.] [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <https://www.immediatemusic.com/about>.
- <sup>60</sup> ROME, Their movie trailer music, c. d., 2012.
- <sup>61</sup> *Film Trailer Music, Pt. 2: An Interview with Two Steps From Hell*. [Online.] [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <https://diymusician.cdbaby.com/musician-tips/film-trailer-music-pt-2-an-interview-with-two-steps-from-hell>.
- <sup>62</sup> LEBRUN, Clothilde: Nu Epiq: Interview with Immediate Music's President Yoav Goren. In: *Trailer Music News* [Online.] b. m.: b. v., 2014. [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <<http://trailermusicnews.com/2014/07/nu-epiq-interview-yoav-goren/>>
- <sup>63</sup> *Two Steps From Hell – About*. [Online.] [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <https://www.twostepsfromhell.com/#about-us>.
- <sup>64</sup> *Two Steps From Hell*, c. d., 2020.
- <sup>65</sup> LEBRUN, Clothilde: Nu Epiq: Interview with Immediate Music's President Yoav Goren. In: *Trailer Music News* [Online.] b. m.: b. v., 2014. [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <<http://trailermusicnews.com/2014/07/nu-epiq-interview-yoav-goren/>>
- <sup>66</sup> *Trailer Music Channels – List*. [Online.] [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <https://docs.google.com/document/d/1J-5clzDnLNAWkBqrWXDzyYJL73w4zqT-af6pmMVnk8To/edit>.
- <sup>67</sup> *Epic music – Komponisten*. [Online.] [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: [https://de.wikipedia.org/wiki/Epic\\_Music#Epic-Music-Komponisten](https://de.wikipedia.org/wiki/Epic_Music#Epic-Music-Komponisten).
- <sup>68</sup> *Epic music – Komponisten*, c. d., 2020; *Trailer music*, c. d., 2020.
- <sup>69</sup> *Two Steps From Hell – official – credits*. [Online.] [Cit. 2020-02-21.] Dostupné na internete: <https://www.twostepsfromhell.com/#credits>.
- <sup>70</sup> Stav: 05. 02. 2020.
- <sup>71</sup> *Two Steps From Hell – About*. [Online.] [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <https://www.twostepsfromhell.com/#about-us>.
- <sup>72</sup> *Film Music Prague 2018, Detailed concert program and guests*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <https://soundtrackfest.com/en/news/film-music-prague-2018-detailed-concert-program-and-guests/>.
- <sup>73</sup> *Two Steps From Hell – live*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <https://www.twostepsfromhell-live.com/>.
- <sup>74</sup> *Immediate Music, About*: [Online.] [Cit. 2020-02-03.] Dostupné na internete: <https://www.immediatemusic.com/about>.
- <sup>75</sup> *Immediate Music, Emmy Awards New York 2007*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <https://www.webcitation.org/67GrFjcFP?url=http://webcast.broadcastnewsroom.com/articles/viewarticle.jsp?id=509489>.
- <sup>76</sup> *Immediate Music, Emmy Awards New York 2007*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.]
- <sup>77</sup> *Immediate Music, About*, c. d., 2020.
- <sup>78</sup> *Future World Music – All Albums*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: [https://futureworldmusic.sourceaudio.com/#!albums?o=name&d=a&show=100&label%5B6012-780393%5D%5Bval%5D=780393&label%5B6012-780393%5D%-5Bunder\\_var%5D=catalog&label%5B6012-780393%5D%5Bunder\\_val%5D=6012](https://futureworldmusic.sourceaudio.com/#!albums?o=name&d=a&show=100&label%5B6012-780393%5D%5Bval%5D=780393&label%5B6012-780393%5D%-5Bunder_var%5D=catalog&label%5B6012-780393%5D%5Bunder_val%5D=6012).
- <sup>79</sup> *Future World Music – Credits*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <https://www.futureworldmusic.com/credits>.
- <sup>80</sup> *Video Interview with audiomachine*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <http://trailermusicnews.com/2011/01/audiomachine-video-interview/>; *Film Trailer Music, Pt 1: An Interview with Audiomachine*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <https://diymusician.cdbaby.com/musician-tips/film-trailer-music-pt-1-an-interview-with-audiomachine>.
- <sup>81</sup> OLSEN, John, P.: Official Olympic Album By Audiomachine. In: *New Age Music World*. [Online.] b. m.: b. v., 2014. [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <http://www.newagemusicworld.com/official-olympic-album-by-audiomachine>.

- <sup>82</sup> *Audiomachine – Trailers*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <https://audiomachine.com/trailers/>.
- <sup>83</sup> *Trailer Music News*. [Online.] [Cit. 2020-02-05.] Dostupné na internete: <https://trailermusicnews.com/>.
- <sup>84</sup> *Epic Battle Music VI*. [Online.] [Cit. 2020-02-06.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=OAm2rslibOw>.
- <sup>85</sup> *Epic Rock „We Will Rock You“ by J2*. [Online.] [Cit. 2020-02-06.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=ya-5hb2F8gOM>.
- <sup>86</sup> La Indie Rockers Astra Heights Release Sweeping 360 Video For New Single „You Got The Heart“. In: *Seat 42F*. [Online.] 2016. [Cit. 2020-02-06.] Dostupné na internete: <https://seat42f.com/la-indie-rockers-astra-heights-release-sweeping-360-video-for-new-single-you-got-the-heart.html>.
- <sup>87</sup> V angličtine „sample“.
- <sup>88</sup> *Sample – Definition*. [Online.] [Cit. 2020-02-14.] Dostupné na internete: <https://www.dictionary.com/browse/sample>.
- <sup>89</sup> *Top 10 Epic Cinematic Music Sample Libraries 2019*. [Online.] [Cit. 2020-02-17.] Dostupné na internete: <https://vstbuzz.com/blog/top-10-epic-cinematic-music-sample-libraries-2019>.
- <sup>90</sup> Avšak profesionálne produkčné spoločnosti trailerovej hud ako napr. TSFH majú k dispozícii aj orchester, ktorý sa podieľa na nahrávaní skladby a len časť sa dotvára v počítačových programoch.
- <sup>91</sup> *Top 10 Epic Cinematic Music Sample Libraries 2019*. [Online.] [Cit. 2020-02-17.] Dostupné na internete: <https://vstbuzz.com/blog/top-10-epic-cinematic-music-sample-libraries-2019>.
- <sup>92</sup> *60 free Epic Trailer Sounds by Generdyn Music*. [Online.] [Cit. 2020-02-17.] Dostupné na internete: <https://www.flstudiomusic.com/2015/09/60-free-epic-trailer-sounds-by-generdyn-music.html>.
- <sup>93</sup> *Interstellar Official Teaser Trailer 1*. [Online.] [Cit. 2020-02-19.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=3WzHXI5HizQ>.
- <sup>94</sup> *Star Wars: The Force Awakens Trailer (Official)*. [Online.] [Cit. 2020-02-19.] Dostupné na internete: [https://www.youtube.com/watch?v=sGbxmsDFVnE](https://www.youtube.com/watch?v=sGbxmsDFVnE;); *Star Wars: The Last Jedi Official Teaser*. [Online.] [Cit. 2020-02-21.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=zB4l68XVPzQ>; *Star Wars: The Rise of Skywalker – Teaser*. [Online.] [Cit. 2020-02-21.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=adzYW5DZoWs>.
- <sup>95</sup> *Man of Steel Official Teaser Trailer 1*. [Online.] [Cit. 2020-02-19.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=wArm-HSPiVIQ>.
- <sup>96</sup> *Sherlock Holmes: A Game of Shadows, Trailer*. [Online.] [Cit. 2020-02-19.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=DpxtbtbnC1u8>.
- <sup>97</sup> *Anna Karenina Official Trailer 1*. [Online.] [Cit. 2020-02-19.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=Z-nyXX5zOLg>.
- <sup>98</sup> *Marvel's The Avengers Trailer 2*. [Online.] [Cit. 2020-02-19.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=hl-R8Ar-Z4hw>.
- <sup>99</sup> *Disney's Cinderella Official US Trailer*. [Online.] [Cit. 2020-02-19.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=20DF6U1HcGQ>.
- <sup>100</sup> *Van Helsing soundtrack four Journey to Transylvania*. [Online.] [Cit. 2020-02-19.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=VuEPvTaUoMM>.
- <sup>101</sup> GREČNÁR, c. d., 2005, s. 18.
- <sup>102</sup> ROME, Their movie trailer music, c. d., 2012.
- <sup>103</sup> *Two Steps From Hell – Dragon – Official Music Video*. [Online.] [Cit. 2021-01-17.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=VODllI3GSrA>.
- <sup>104</sup> *Two Steps From Hell – High Cs – Recording Session Footage*. [Online.] [Cit. 2021-01-17.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=tGh4FcZKekA>.
- <sup>105</sup> *Epic music Time*. [Online.] [Cit. 2021-01-11.] Dostupné na internete: <http://epicmusicitime.com/>. *The Most Epic music*. [Online.] [Cit. 2021-01-11.] Dostupné na internete: <https://soundcloud.com/themostepicmusic>.
- <sup>106</sup> GREČNÁR, c. d., 2005, s. 27 – 30.
- <sup>107</sup> HRUŠKA, Marek Gabriel: *Zvuková dramaturgie animovaného filmu, použítí archívni a komponované hudby*. Zlín: Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, 2011, s. 24.
- <sup>108</sup> *Music of Starwars – pp 48*. [Online.] [Cit. 2021-01-17.] Dostupné na internete: [https://en.wikipedia.org/wiki/Music\\_of\\_Star\\_Wars#cite\\_note-50](https://en.wikipedia.org/wiki/Music_of_Star_Wars#cite_note-50).
- <sup>109</sup> „We definitely always understand that we're creating advertising music, and because of that it has to do certain things. But other than that, we sort of have complete creative freedom as to what we want to deliver to the vendors.“ ROME, Their movie trailer music, c. d., 2012.
- <sup>110</sup> „If you wake up one day and want to do action music ... you can just write the action

- music, You're not locked into a comedy movie." Tamtiež.
- <sup>111</sup> „You never have complete freedom. It's a group thing. It's an artwork you share with many other people, including the screenwriter, the actors, the production design, and the costume design. It's a collective job and I am one of the elements. I'm not free, but that's fine. When I chose to become a film composer I knew I wouldn't be a free artist who could do whatever he wanted to. But I am free within the frame that I have. So it depends what the frame offers me. When I feel the frame is too limited or too narrow, maybe I'll choose not to go on that journey. But when I feel that the frame is wide enough for me to be inventive and creative, it's fine, and that's the idea. I dedicate my work to the film, not to myself. That's the whole idea of composing a film." SONNLEITNER, Gerhard: All we ask of cinema is to be surprised, to be moved. In: *DW.com*. [Online.] 2014 [Cit. 2021-01-17.] Dostupné na internete: <https://www.dw.com/en/all-we-ask-of-cinema-is-to-be-surprised-to-be-moved/a-17888488>.
- <sup>112</sup> DRUCKENBROD, Andrew: 'Panda's' instruments are authentic, even if the kung fu isn't. In: *Pittsburgh Post-Gazette*. [Online.] b. m.: b. v., 2008. [Cit. 2021-01-17.] Dostupné na internete: <<https://www.post-gazette.com/ae/classical-musings/2008/06/20/Panda-s-instruments-are-authentic-even-if-the-kung-fu-isn-t/stories/200806200188>>
- <sup>113</sup> Samozrejme, aj v tomto prípade existujú výnimky. Vo filme Miloša Formana *Amadeus* z roku 1984 sú pre filmovú hudbu použité a spracované dobové diela samotného skladateľa Wolfganga Amadea Mozarta.
- <sup>114</sup> *Journey To Transylvania*. [Online.] [Cit. 2021-01-14.] Dostupné na internete: [https://www.youtube.com/watch?v=rVbBMRT-84cs&fbclid=IwAR3XcUL0QZFF5-x51L1N-xnlg5u\\_DoeBXFmPtyBfeup8aChLkU3hwS\\_Mi58](https://www.youtube.com/watch?v=rVbBMRT-84cs&fbclid=IwAR3XcUL0QZFF5-x51L1N-xnlg5u_DoeBXFmPtyBfeup8aChLkU3hwS_Mi58), *Transylvania 1887*. [Online.] [Cit. 2021-01-14.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=TF-k8L6S3Ru4&fbclid=IwAR0esxD2tsFSra-BVAQFgCXj1Hky3EIFm0AM5h2nC27v-vRqDCp0S5k2QLoNQ>.
- <sup>115</sup> *Storm – Elizabeth the Golden Age & Man of Steel*. [Online.] [Cit. 2021-01-14.] Dostupné na internete: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_yZSch47S50&fbclid=IwAR-1cUVjW23NXdkqao5-RdIDS6x1zPpAZIY-E\\_2qg4WSXGQeismMq9qVjY1s](https://www.youtube.com/watch?v=_yZSch47S50&fbclid=IwAR-1cUVjW23NXdkqao5-RdIDS6x1zPpAZIY-E_2qg4WSXGQeismMq9qVjY1s).
- <sup>116</sup> *Ironfoot (Extended Version)*. [Online.] [Cit. 2021-01-14.] Dostupné na internete: [https://www.youtube.com/watch?v=R-niWjq6ev\\_s&fbclid=IwAR1QGKz2erPn-pRKBMANrLD55qRjEG193Mus0vN-sXlvksG5YZhp5kU9fQqo](https://www.youtube.com/watch?v=R-niWjq6ev_s&fbclid=IwAR1QGKz2erPn-pRKBMANrLD55qRjEG193Mus0vN-sXlvksG5YZhp5kU9fQqo).
- <sup>117</sup> *Game of Thrones Season 6 OST – 16. Trust Each Other*. [Online.] [Cit. 2021-01-14.] Dostupné na internete: [https://www.youtube.com/watch?v=TDJ-NWrIA9S0&fbclid=IwAR3dF8gAgmY-sp3rq4R1kBUd209z4vRmQbPwQkTi5t-Fo\\_acl15isCWiE2PP4](https://www.youtube.com/watch?v=TDJ-NWrIA9S0&fbclid=IwAR3dF8gAgmY-sp3rq4R1kBUd209z4vRmQbPwQkTi5t-Fo_acl15isCWiE2PP4).
- <sup>118</sup> Príkladom sú známe hudobné témy dnes už kultových filmov s pokračovaniami ako *Mission Impossible – Main Theme*, *Harry Potter – Hedwig's Theme*, *Avengers – Theme Song*, *Jurassic Park – Main Theme* a pod.
- <sup>119</sup> V prípade jemnejších skladieb vyjadrujúcich pocity lásky, mierumilovnosti, nostalgie a pod. sú použité scény aj z romantických filmov.
- <sup>120</sup> *FMF 2016: Film Music Gala: Animations / How To Train Your Dragon*. [Online.] [Cit. 2021-01-17.] Dostupné na internete: <https://www.youtube.com/watch?v=DU-jewG1uyXI>.
- <sup>121</sup> *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring in Concert*. [Online.] [Cit. 2021-01-17.] Dostupné na internete: <https://www.royalalberthall.com/tickets/events/2020/the-lord-of-the-rings-the-fellowship-of-the-ring-in-concert/>.
- <sup>122</sup> SEMIGRAN, Ali: When Bad Movies Happen to Great Soundtracks. In: *Billboard*. [Online.] b. m.: b. v., 2016. [Cit. 2021-01-18.] Dostupné na internete: <https://www.billboard.com/articles/news/billboard-lists/7502698/movie-soundtracks-best-worst-film>

SUMMARY

---

## Epic Music – Its History, Origination and Description

*Our present era offers us ideal conditions for experimenting both with combinations of various music genres, and with creation of new ones, not analysed hitherto in theoretical reflection. A rather young – and still in the process of development – music genre of epic music, with origins rooted in film music, and namely in trailer music, may serve as an example. Epic music, a music phenomenon popular mainly with young generations, is gradually acquiring a permanent position among the similar genres of film music and trailer music.*

*As the issue of epic music as a new music genre has not been dealt with in the scholarly literature sufficiently yet, the aim of the study is to present basic existing information about and characteristic features of the genre, as well as a comparison with related genres, and to bring new impulses for further elaboration of this current theme.*

*In the study we focus on the origins of epic music, its historical background and theoretical definition of epic music, film music and trailer music. We deal in more detail with the question of what tendencies and facts in the domains of film and trailer music contributed to the origination of the new genre. The most famous composers and companies producing epic music are presented. We offer concise data regarding the way of creation and combination of epic music with other genres. We likewise deal with theoretical questions and present our own definition reflecting the characteristic features of the genre. The comparison of epic music, trailer music and film music genres forms the core of the study.*

**Keywords**

*epic music, trailer music, film music, epic music analysis, soundtrack, non-diegetic music*