

Počítače a hudba: soutěž o nejlepší studentské dílo

Rudolf Ružička, FI MU

V rámci předmětu *Počítače a hudba II.* na Fakultě informatiky MU (PV 129) [1] se v jarním semestru 2003 poprvé uskutečnila soutěž o nejlepší studentské dílo; její vznik byl inspirován návrhem na vylepšení a zatraktivnění přednášek, který podali absolventi předmětu v minulých letech. Soutěžní podmínky [2] byly upraveny podle připomínek studentů předmětu tak, aby byly pro ně nejvýhodnější – byla to především možnost využití multimediálních děl uměleckého nebo užitkového zaměření v libovolném stylu a charakteru, na vzniku soutěžního díla mohlo také spolupracovat více autorů. Základním požadavkem bylo vytvoření hudebních zvuků nebo jejich zpracování a úpravy pomocí počítače. V průběhu soutěže byla hodnocena především hudební složka díla – ovšem s přihlédnutím k celkovému dojmu, který vizuální složka mohla ovlivnit a jistě také ovlivňovala. Ostatně výsledky hodnocení [4] v podobě 1. a 3. místa ve prospěch audiovizuálních děl tomu nasvědčují.

Úroveň soutěžních děl byla různá. Někteří studenti věnovali vytvoření díla značnou námahu a hodně času, jiní byli méně precizní. Všichni však byli nuceni se zamyslet při tvůrčí práci na výběru námětu a zpracování zvukového i obrazového materiálu, seznámit se s příslušným programem a jeho optimálním využitím, realizovat svůj záměr formou veřejně proveditelné nahrávky. Nejdůležitější bylo zúčastnit se soutěže vlastním tvůrčím uměleckým dílem. Strach z neúspěchu svého díla v soutěži nebo jen zbytečný ostych před kolegy vedl řadu studentů k neúčasti v soutěži. Přesto se však studentské soutěže zúčastnila téměř polovina posluchačů předmětu.

Soutěž splnila původní a hlavní záměr, kterým bylo „donutit“ studenty neuměleckých oborů, jakým je i informatika, realizovat samostatný umělecký tvůrčí čin, uvědomit si, že umělecká tvorba není jen výjimečná činnost pro geniální, vyvolené a privilegované umělce. Tvořit umělecká díla nemusí být nekonečnou namáhavou dřinou – naopak: značnou částí tvorby by měla být zábava, využití inteligence, vtipu autora. To se také

v mnoha soutěžních dílech projevilo. Stačí jednou začít samostatně tvořit; k tomu také směřovala značná část výuky obou předmětů *Počítače a hudba I.* a *Počítače a hudba II.* Autoři soutěžních děl, kromě získání absolutoria předmětu, měli navíc možnost prezentovat díla veřejně před svými kolegy studenty.

Studentská soutěž ukázala i praktické možnosti vzniku hudby, která doplňuje vizuální složku, kdy zvukový doprovod je zákonitě druhořadou záležitostí; primární je vždy obraz. I to je třeba, aby si studenti pro svou budoucí praxi uvědomili. Není vždy potřebné „vyrábět“ jen prvotřídní špičkové hudební skladby, ale uvědomit si možnost vzniku hudby méně důležité, méně pracné, rychle vznikající; bez potřeby hudby archivní nebo spolupráce profesionálního hudebního skladatele a tím i bez potíží s dodržováním autorského zákona – a k tomu také výuka směřovala.

Pro příští studentské soutěže plánujeme upravit propozice podle zkušeností z průběhu letošní soutěže a následných návrhů studentů, a to zejména v systému bodování a umožnění účasti v soutěžích i bývalým absolventům předmětu. Uvážím také návrh možnosti hodnocení soutěžních děl i u studentů, kteří nestudují ani neabsolvovali předmět *Počítače a hudba*, příp. i dalším pedagogům Fakulty informatiky a jiným zájemcům.

Za pomoci studentů byl vytvořen kompaktní disk obsahující nahrávky všech soutěžních děl, který je všem zájemcům k dispozici v knihovně FI. Na tento CD byly k soutěžním dílům navíc připojeny tři skladby, které se z různých důvodů studentské soutěže nezúčastnily, přitom je však považuji za velice přínosné, přímo vzorové pro budoucí studenty tohoto předmětu. Zejména u nich oceňuji snahu o celkové vyznění jiné, než pouze z oblasti pop-music a především využití programu CCOMP [3].

Zveřejnění a volné šíření všech hudebních i audiovizuálních děl, které se soutěže zúčastnily, i jejich popisy na zmíněném CD slouží nejen k původně plánovanému využití v další výuce předmětu, ale i k propagaci samostatné tvůrčí činnosti studentů informatiky. V neposlední řadě

tak dochází i k možnosti prezentovat studentskou soutěž a soutěžní díla na veřejnosti ale spoušť takovým způsobem, jak se děje u studentských divadelních představení; jsem přesvědčen, že ohlas studentské tvůrčí umělecké práce by mohl být obdobný.

Je vhodným příkladem pro jiné fakulty Masarykovy univerzity i jiné vysoké školy zveřejňovat to, co se děje na Fakultě informatiky: dát studentům kromě vysoce odborného studia také možnost uměleckého vyžití. Ostatně řada studentů to, co se ve výuce naučí, uplatňuje i ve vlastní tvůrčí činnosti v různých uměleckých oblastech, často neuvědoměle. Podchycení a usměrnění této jejich činnosti je velkou zásluhou Fakulty informatiky i jejich pedagogů.

Vítězná díla:

I. místo: Marek Susčík: Léto

Pro vytvoření hudebního podkladu byl použit program Cakewalk Pro Audio. Noty byly do počítače zaznamenávány přes připojenou MIDI klaviaturu a pro interpretaci byly použity nástroje dodávané ve zvukové bance ke kartě SoundBlaster Live. Pro několik finálních úprav hudebního podkladu byl použit program Sound Forge. Natočené záběry byly sestříhány v programu Adobe Premiere a na vytvoření krajiny v úvodních a závěrečných titulcích použit program Bryce 3D.

II. místo: Luděk Stoklasa: Enwel

Autor o vzniku díla uvádí: „Skladba má délku 3 minuty a 12 sekund. Je to mé zatím nejkratší hudební dílo, při kompozici není použito žádných loopů (smyček). Každá notička je tedy má. Celá tvorba skladby se vyvíjela čistě na softwarových samplech, syntetizérech a bicích automatech.“

III. místo: Petr Fryček, Denisa Píšová, Ondřej Čech: 3D-Invasion

Hlavní motiv doprovodné hudby je inspirován skladbou „Galactic Invasion“. Většina grafických scén je značně abstraktní; v tomto duchu byla hudba také zkomponována. Spojení typicky syntetických zvuků a reálných zvuků klasických nástrojů vhodně podkresluje atmosféru jednotlivých scén. Celá skladba je složena z „útržků

melodií“, které postupně vznikaly experimentem a improvizací s různými nástroji a zvukovými efekty. Styl, jakým vznikala grafika (postupné slučování jednotlivých segmentů do jednoho celku) je velmi podobný tomu, jak byla zkomponována celá doprovodná skladba. Hudba byla vytvořena pomocí syntezátoru Yamaha a kláves Yamaha PSR530. Jednotlivé melodie byly nahrány přímo přes MIDI kabel do počítače. Jako sequencer byl použit CakeWalk Pro Audio.

Výběr z propozic: Přihlášené dílo může mít zvukovou nebo audiovizuální podobu; může mít umělecké nebo užitkové zaměření (elektronická, elektroakustická nebo počítačová hudební skladba, multimediální dílo, pop-music, klip, ozvučená videohra apod.); zvuk bude vytvořený, zpracovaný nebo upravený počítačem ...

Hodnocení soutěžních děl se zvláštním zaměřením na hudbu provedou všichni studenti předmětu (včetně autorů) a přizvaní odborníci anonymně písemným výběrem pořadí max. tří nejlepších děl ...

Literatura

- [1] Popis výuky na stránce předmětu <http://www.fi.muni.cz/~gruzicka>
- [2] Vyhlášení soutěže <http://www.fi.muni.cz/~gruzicka/soutez.htm>
- [3] CCOMP (Comupter COMposition Program) <http://www.fi.muni.cz/~gruzicka/ccomp.html>
- [4] Výsledky studentské soutěže <http://www.fi.muni.cz/~gruzicka/Soutez-vysledky.htm> □