

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

PEDAGOGICKÁ FAKULTA

Katedra hudební výchovy

Bakalářská práce

Karel Vaněk

Herní hudba a její vliv v České republice

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně pod vedením prof. MgA., Mgr. Víta Zouhara, Ph. D. a všechny použité zdroje jsem uvedl v seznamu literatury.

V Olomouci dne

Poděkování

Děkuji vedoucímu mé bakalářské práce prof. MgA., Mgr Vítu Zouharovi, Ph. D. za obrovskou ochotu a trpělivost, bez které by tato práce nevznikla a také za cenné rady a připomínky. Dále bych chtěl poděkovat Wandě a Pavlu Dobrovským, Janu Kavanovi a Martinu Flašarovi za poskytnutí materiálů a rad při sestavování této práce. A rovněž bych chtěl poděkovat své rodině za spoustu a porozumění, což jsem při psaní této práce potřeboval nejvíce.

1 Obsah

2	Úvod.....	6
3	Co je herní hudba?	8
3.1	Typy herní hudby – minulost.....	9
3.2	Typy herní hudby – současnost.....	9
3.2.1	Původní soundtrack.....	9
3.2.2	Licencované písně	10
3.2.3	Adaptivní/interaktivní hudba	10
3.3	Chiptune	10
3.3.1	Historie chiptune	11
3.3.2	Chiptune dnes.....	11
4	Herní hudba – historie.....	12
4.1	Nejstarší videohry a jejich ozvučení	12
4.2	Osmibitová doba	13
4.3	Příchod formátu MIDI.....	14
4.4	Příchod CD	14
4.5	Přelom tisíciletí.....	15
4.6	Herní hudba a současnost	16
5	Hudba videoher a hudba filmová.....	17
6	Problematika adaptivní hudby ve videohrách.....	19
7	Teoretická reflexe herní hudby ve světě	22
7.1	Historie teoretické reflexe ve světě	22
8	Herní hudba v České republice	24
8.1	FILMharmonic Orchestra.....	24
8.2	Nejvýznamnější prostory pro nahrávání herní hudby.....	25
8.3	Významní čeští skladatelé herní hudby.....	26
8.3.1	František Fuka.....	26
8.3.2	Vladimír Šimůnek.....	27
8.3.3	Adam Klemens.....	28
8.3.4	Tomáš Dvořák.....	28
8.3.5	Jan Kavan	30
9	Odborná reflexe herní hudby v České republice.....	31
9.1	Martin Flašar	31

9.2	Jan Kavan	32
9.3	Game studies	32
9.4	Wanda Dobrovská	32
9.5	Bakalářské a diplomové práce.....	34
10	Populární reflexe herní hudby v České republice	37
10.1	Periodika.....	37
10.1.1	Excalibur	37
10.1.2	Level.....	38
10.1.3	Score	39
10.2	František Fuka.....	40
10.3	Pavel Dobrovský	40
10.4	Rozhlasové pořady	41
10.4.1	Press Play.....	41
10.4.2	Vektor	41
10.5	Herní festival Gamer Pie 2016.....	42
11	Závěr.....	43

2 Úvod

Když před zhruba padesáti lety začaly vznikat první jednoduché počítačové hry, určitě by tenkrát nikoho nenapadlo, že za nějakou dobu se stanou masovou zábavou, která bude mít obrovské finanční obraty srovnatelné s filmovým nebo hudebním průmyslem. Že se stanou často diskutovanou a probíranou tematikou. O herní hudbě by to tenkrát neřekl nejspíš už vůbec nikdo, neboť hudba nebyla v tehdejších hrách obsažena buď vůbec, nebo byla na tak primitivní úrovni, že jí nikdo nepřikládal žádný význam a důležitost. Přitom z pohledu dnešních hráčů či skladatelů se jedná o velmi podstatnou část každé hry, která má jedinečnou moc vtáhnout hráče do hry lépe, než jakákoliv jiná z jejich složek. Ale nejen to. Hudba, která doprovází ať už jednoduché plošinové hry, či složitá online multiplayerová veledíla, má v dnešní době sílu vtáhnout dokonce i mladé lidi do koncertních sálů, kam by je dříve samotné nenapadlo vstoupit.

Za svou poměrně krátkou existenci ušla herní hudba veliký kus cesty a určitě si zaslouží obrovskou dávku pozornosti odborníků. Hry jsou v dnešní době vnímány nejen jako forma zábavy, kterou vyhledávají nejrůznější věkové kategorie, ale také jako významné umělecké médium, či dokonce i ekonomický faktor. Ačkoliv jsou některými lidmi stále nazírány jako negativní věc, která nepřináší nic dobrého, opak je pravdou. Mimo svou primární funkci pobavit a zaujmout hráče přináší i významy sociální, edukativní, emotivní a mnoho dalších. Některé videohry se používají ve vojenství na výcvik armády, další fungují jako simulátory fyziky. Tak jako každá forma umění, i videohry mají mezi sebou spoustu špatných exemplářů, které nahrávají do karet jejich odpůrcům. Hlavně kvůli tomuto problému je potřeba hry podrobit detailní analýze. Každý její prvek. Hudbu nevyjímaje. Je potřeba si uvědomit, že hry nejsou žádnou „triviální záležitostí pro děti“, ale že se jedná o důležitý společenský fenomén.

Cílem této práce je zmapovat a shrnout poznatky o herní hudbě: její vznik, historii, současnou situaci, kompoziční postupy a teoretickou reflexi, primárně zaměřenou na Českou republiku. Sumarizovat, jaký má v České republice tato hudba dopad a jak je na ni nazíráno odbornými i populárními médii. Zda je v oblasti reflexe spíše upozaděným jevem, nebo naopak jevem reflektovaným.

V první části práce se věnuji celkovému vzniku a historii herní hudby v úzké návaznosti na hry obecně. Od počátků v 70. letech 20. století, kdy vznikaly první zvukové

doprovody tvořené počítačovými čipy, až po rozsáhlé orchestrální kompozice, na které jsou přizváni profesionální skladatelé symfonické hudby. Zde vycházím primárně ze studie brněnského muzikologa Martina Flašara – *Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě*¹. Druhým důležitým zdrojem pro historii herní hudby je sborník prací² vydaný pod editorským dozorem kanadské muzikoložky Karen Collins, kterou můžeme označit jako jednu z nejdůležitějších muzikologů, kteří se touto hudbou ve svém vědeckém působení zabývají.

Další část mé práce popisuje často probíraný vztah hudby herní a hudby filmové. Tato dvě média můžeme v mnoha ohledech označit za velmi blízká. Obě jsou komplexními moderními médii, obě plně využívají funkční hudby, tudíž je přirozené, že zde dochází k široké provázanosti. V této kapitole mi byla důležitým zdrojem kniha³ Kathryn Kalinak.

Následně se věnuji otázce problematice tzv.⁴ adaptivní hudby, která tvoří hlavní hudební signifikant, který se ve videohrách používá. Zde jsem nejvíce pracoval se studií⁵ brněnského skladatele a programátora Jana Kavana.

Hlavní částí mé bakalářské práce je část, která se zabývá teoretickou a praktickou stránkou herní hudby v České republice. Do těchto kapitol jsem zahrnul nejdůležitější skladatele této hudby v českém prostředí a jejich významná díla. Pracoval se studii, monografiemi, herními periodiky, či rozhlasovými pořady, které se touto hudbou v historii, či v současnosti zabývají. Důležitým zdrojem informací těchto kapitol je rovněž osobní korespondence s významnými osobnostmi české herní hudby,

Vzhledem k tomu, že se herní hudba stává čím dál tím větším kulturním fenoménem, který přitahuje masy lidí nejen k obrazovkám, ale i do koncertních sálů, či hudebních škol, doufám, že se má práce stane další částí teoretického ukotvení a podnítí její další výzkum, hlavně v rámci České republiky, kterážto na herním trhu zastává stále důležitější roli.

¹ FLAŠAR, Martin. *Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě. Opus Musicum: hudební revue*. 2012, 44(4), 28-37. ISSN 0862-8505.

² COLLINS, Karen. *From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media*. Burlington, VT: Ashgate, c2008. Ashgate popular and folk music series.

³ KALINAK, Kathryn Marie. *Film music: a very short introduction*. New York: Oxford University Press, c2010. Very short introductions, 231. ISBN 978-0-19-537087-4.

⁴ takzvané

⁵ KAVAN, Jan. *Specifické aspekty hudební kompozice ve videoherním průmyslu*. In: *Electronic music today*. Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2014, s. 91-101. ISBN 978-80-7460-071-5.

3 Co je herní hudba?

Pojmem herní hudba⁶ označujeme hudbu, která je obsažena v hrách pro počítač, herní konzole či herní automaty. V dnešní době je označována jako nedílná součást každé videohry. Hudba ve videohrách umí nejlépe pracovat s hráčovými emocemi, umí jej nejlépe vtáhnout do děje hry. Hudba ve videohrách dokresluje i atmosféru a prostředí dané hry. Umí nejlépe hráče nabudit, zvýšit jeho hladinu adrenalinu, či ho naopak zase uklidnit.

„Jsou chvíle, kdy vám záleží na tom, aby se hráč zastavil a zaposlouchal do hudby. A u kvalitní hudby nastávají takové momenty automaticky. V situacích, kdy se soustředíte na hru, slouží hudba jako podkres dotvářející atmosféru. Nestrhává na sebe pozornost. Ale ve chvíli, kdy hráč pokročí dál, je odměněn rozvinutím původně nenápadného motivu a zaposlouchá se.“⁷

Herní hudba umí nejlépe navázat interakci mezi hrou samotnou a hráčem, stává se mostem mezi virtuálním světem hry a opravdovým světem hráče. Pokud hráč z nějakého důvodu hudbu vypne, přichází o důležitý zdroj informací a jeho naděje na úspěšné dokončení se mnohonásobně zmenší. V dnešní době začínají vznikat dokonce i hry, které záměrně nepoužívají vizuální složku a hráče provázejí jen za pomoci hudby a zvuku. Jako příklad je možno jmenovat hru *A Blind Legend*⁸, ve které hráč ovládá postavu slepého rytíře a veškerá orientace ve hře se odehrává jen pomocí zvukových podnětů.

První herní skladby byly jednoduché monotónní melodie, které byly tvořeny pomocí čipů v analogových syntetizátorech. Mnoho muzikantů uchopilo tento primitivní přístup jako nový hudební styl, ze kterého se vyvinul hudební styl zvaný *chiptune*. Ovšem většina dnešní herní hudby je již na mnohém vyspělejší úrovni. Na jejím nahrávání se podílejí orchestry, renomovaní skladatelé a špičkoví zvukoví inženýři.

Herní hudbu můžeme označit také jako hudbu funkční:

Heteronomně funkční hudba je totiž bezpochyby nejstarší formou bytí hudby. Do kategorie funkční hudby tak řadíme nejen rituální (liturgickou) hudbu, ale také například politicky

⁶ COLLINS, Karen. Video games, music in. In: Grove Music Online [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/A2293246?q=karen+collins&article_section=contributors&search=article&pos=1&_start=1

⁷ WALL, Jack a Pavel DOBROVSKÝ. Inside game music: Jack Wall o hudbě k *Myst IV: Revelation*. [video záznam na DVD], In: *Level DVD 115*. 2004.

⁸ *A Blind Legend*, RPG audio hra, Dowino, 2016

*angažovanou hudbu, scénickou hudbu, filmovou hudbu, reklamní hudbu či v posledních několika dekádách herní hudbu.*⁹

3.1 Typy herní hudby – minulost

Jelikož v době svého vzniku herní společnosti neměly příliš vysoké finanční prostředky a hrací přístroje měly velmi omezenou datovou kapacitu, byla hudba často skládána samotnými programátory, kteří se jí snažili „natlačit“ do co nejmenšího objemu dat, aby byl zbytek paměti použitelný pro hru samotnou. Jednalo se tedy o jednoduché monotónní zvuky, které byly generovány pomocí analogových oscilátorů, či čipů v počítači. Tento čipem generovaný zvuk se stal i přes svou technickou nedokonalost signifikantním znakem herní hudby a někteří lidé jej mají s videohrami spojený dodnes. Postupem času s technologickým pokrokem a příchodem dokonalejších a větších úložných prostor hry a s nimi i hudba dostala více prostoru, čímž se její technické možnosti rozšířily a od čipové hudby ve hrách se začalo pomalu upouštět, až ji zcela nahradila hudba nová, která skladatelům přinesla mnohem více možností.

3.2 Typy herní hudby – současnost

V roce 2004 vyšel v populárním časopise Level článek *Otevřete uši*¹⁰, který mimo jiné nastínil i členění aktuální herní hudby. Autoři zde dělí hudbu na tři kategorie: orchestrální soundtrack, licencované písně a interaktivní hudbu. Jelikož však od roku 2008 do herního průmyslu začaly postupně pronikat i menší nezávislé herní společnosti (například brněnská společnost Amanita Design a její *Machinarium*¹¹), které často na práci se symfonickým orchestrem nemají dostatečné finance a tvoří hudbu komornější, dovolím si toto rozčlenění poupravit následovně: původní soundtrack, licencované písně a interaktivní hudba.

3.2.1 Původní soundtrack

Termínem původní soundtrack můžeme označit hudbu, která byla vytvořena speciálně pro danou hru. Může zde mluvit o hudbě jednoduché, jakéhokoliv žánru, až po veliké symfonické skladby. Forma původních skladeb je vždy lineární a má danou přesnou délku. Takováto hudba se často používá v těch částech hry, kde nečekáme žádnou akci od hráče, která by mohla hudbu přerušit či změnit (například přechodem do jiné lokace, započatí boje

⁹ FLAŠAR, Martin. Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě. *Opus Musicum: hudební revue*. 2012, 44(4), 28-37. ISSN 0862-8505. s. 29.

¹⁰ DOBROVSKÝ, Pavel, Martin BACH a Wanda DOBROVSKÁ. Otevřete uši!: Hudba v počítačových hrách. *Level*. 2004, (115), s. 22 - 35.

¹¹ *Machinarium*, point-and-click adventura, Amanita design, 2009.

atd.¹²). Původní hudba se často používá i ve vložených videosekvencích hry, které mají narativní funkci. Skladatel zde není limitován interaktivní složkou. Díky této hudbě do herního průmyslu proniká značný počet filmových skladatelů.

3.2.2 Licencované písně

Jedná se o již dříve složené skladby, u kterých si vývojáři zaplatili práva na jejich užití. Může se jednat o téměř jakoukoliv hudbu nejrůznějších stylů a žánrů. Tato varianta se často ve hrách používá také jako jakési „virtuální rádio“. Herní postava například jede v autě a zapne si v něm rádio, které může obsahovat široké spektrum skladeb. Nejznámější použití tohoto principu můžeme najít v sérii her *Grand Theft Auto*¹³. Tento druh užití hudby je pro herní studio jistě nejlevnější variantou, nicméně se zde nedá mluvit o původní originální hudbě, která nese jisté prvky, které hudba licencovaná většinou postrádá, jako je lepší propojení s dějem a atmosférou hry, lepší emocionální soužití s hrou atd. Písně s licenci bývají primárně skládány pro poslech a dle toho jsou i stavěny, aby zaujaly co největší procento posluchačovy pozornosti. Zatímco původní herní hudba a hudba adaptivní je komponována tak, aby primárně podkreslovala hráčovo ponoření do hry a nebrala mu jeho primární pozornost.

3.2.3 Adaptivní/interaktivní hudba

Pro herní oblast nejtypičtější druh. Jedná se o hudbu, která je komponována dynamicky a zároveň tak, aby mohla kdykoliv přestat, či vygradovat do hudby jiné. Dle potřeby hráče. Jestliže hráč například prochází krajinou, kde mu hraje poklidná hudba, dokreslující okolní panorama a najednou ho přepadne nepřítel, je potřeba hudbu ihned změnit na rychlejší, agresivnější. Nejlépe bez slyšitelného přechodu, aby hráč nezaznamenal technický přechod. Tato hudba tvoří k původnímu soundtracku přesný opak. Nemůže být lineární z důvodů její neuchopitelné délky. Je to hudba, která klade na skladatele největší nároky, neboť musí vytvořit hudbu, která je schopná hrát delší dobu a přitom nebude příliš repetitivní. O problému interaktivní hudby bude pojednáno ještě později.

3.3 Chiptune

Se starou čipovou herní hudbou je spojen hudební žánr, který je primárně založen na zvuku historických počítačů a konzolí. Na rozdíl od videoher, kde se tyto zvuky již

¹² a tak dále

¹³ Grand theft auto, série akčních her, Rockstar games. 1997-2015.

nevyužívají a herní skladatelé dnes většinou dávají přednost reálným nástrojům, chiptune používá zvuky starých počítačů v téměř nezměněné podobě dodnes.

3.3.1 Historie chiptune

Zrod čipové hudby můžeme najít na přelomu 70. a 80. let 20. století, kdy začaly vznikat první ozvučené hry a rovněž přišly první domácí mikropočítače. Prvotní zvuky používané v arkádových automatech z poloviny 70. let nebyly pro běžné uživatele dostupné.

„Před příchodem mikropočítačů na konci 70. let digitální arkádové hry poskytovaly prvotní zkušenost s výpočetní technikou mimo finanční datová centra, univerzitní laboratoře a vojenská výzkumná zařízení.“¹⁴

S příchodem prvních domácích počítačů, které byly o poznání levnější a dostupnější, se situace změnila a čipová hudba, ačkoliv primitivní, se začala šířit i do širší společnosti. Většina počítačů v roce 1980 byla limitována monofonní melodií s velmi omezenou dynamikou. S rozšířením domácích počítačů vzrostla i domácí produkce po domácku programovaných her, které často obsahovaly i jednoduchý zvukový doprovod.

V první polovině 80. let přišly na trh technicky vyspělejší počítače (Commodore 64, Spectrum ZX a další). Samozřejmě s nimi přišly i mnohem vyšší zvukové možnosti a v polovině 80. let nastává období, kdy je chiptune na výsluní.

„V polovině 80. let nebyl mezi čipovou a počítačovou herní hudbou rozdíl. Herní hudba se od zbývajících populárních žánrů příliš nelišila. Skladby odrážely hudební zájmy jejich skladatelů. Mnoho skladatelů té doby byli mladí muži z Evropy a Spojených států, kteří běžně poslouchali heavy metal, electro, pop nové vlny, a progresivní rock.“¹⁵

V letech 1988 ztrácí čipová hudba s příchodem nových technologií, které již nevyužívaly analogových čipů, ale digitálních procesů (MIDI formátu a posléze i CD), svoji oblíbenost. Autoři vytváří hudbu i nadále, nicméně pozornost už se přesunula k digitálním médiím.

3.3.2 Chiptune dnes

Čipová hudba se však částečně vrátila v 21. století, kdy vznikají hry jako například *Shovel knight*¹⁶, *Fez*¹⁷, *Undertale*¹⁸ a další. Tyto hry jsou však primárně uchopovány jako pocty a vzpomínky na kdysi slavnou dobu čipové hudby, proto je i jejich výtvarná stránka záměrně vyvedena v nízkopixelové grafice, která má rovněž odkazovat na dobu druhé poloviny 80. let.

¹⁴ DRISCOLL, Kevin a Joshua DIAZ. *Endless loop: A brief history of chiptunes* [online]. 2009 [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/96/94>. Cambridge, Massachusetts, United states. (přeloženo autorem práce)

¹⁵ tamtéž

¹⁶ *Shovel knight*, plošinová hra, Yacht club Games, 2014.

¹⁷ *Fez*, plošinová hra, Microsoft studios, 2012

¹⁸ *Undertale*, RPG, Toby Fox, 2015

4 Herní hudba – historie

Jak poukazuje Martin Flašar ve své studii¹⁹, herní hudba zkráceně opakuje vývoj klasické evropské hudby. Od jednoduchých jednohlasých skladeb, přes skladby polyfonní až ke složitým prostorovým výrazům. Rychlost vývoje zde však byla zapříčiněna technologickou úrovní a datovou omezeností daných počítačů. Běžná paměť činila maximálně pár kilobajtů, což je v dnešní digitální době velikost téměř zanedbatelná. Není se tedy čemu divit, že prvotní skladby byly jen jednotlivé separované zvuky bez složitější hudební struktury.

4.1 Nejstarší videohry a jejich ozvučení

*„Soutěživá povaha průmyslu (a krátký život herních počinů) znamenal, že jednoduše nebylo dost času psát dlouhé skladby. Navíc, většina herních skladatelů nebyla muzikanty, ale programátory. Ačkoliv velmi talentovaní, jejich hlavní činností nebylo skládat hudbu, ale soustředit se na hratelnost a grafiku.“*²⁰

Nejstarší hry, stejně jako filmy, byly němé. Hry jako *Tennis for two*²¹, nebo *Spacewar*²² byly zcela bez jakéhokoliv zvukového doprovodu. První ozvučenou hrou v historii se stala až hra *Pong*²³. Ozvučení této hry spočívalo v jednoduchém uměle generovaném tónu, který se ozval při nárazu míčku do páčky, při nárazu míčku do stěn a zvukově oznámil prohru, nebo výhru.

První hrou, která obsahovala kontinuální hudební doprovod, byla až hra *Space invaders*²⁴. Hudba, která zde hrála, obsahovala čtyři basové tóny, které byly pouštěny neustále ve smyčce. Nicméně, už zde můžeme mluvit o počátcích adaptivní hudby. Podle toho, čím víc se k Vám přibližovaly mimozemské lodě, tím víc se hudba zrychlovala a zesilovala. Jak podotýká Karen Collins²⁵, ačkoliv se jednalo o úplně první kontinuální skladbu k počítačové hře, už zde se ukázalo, že hudba ke hrám musí obsahovat tyto dynamické prvky, kterými s hráčem komunikuje. Od této doby další hry používaly krátké třísekundové hudební smyčky přímo ve hře.

¹⁹ FLAŠAR, Martin. Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě. *Opus Musicum: hudební revue*. 2012, **44**(4), 28-37. ISSN 0862-8505. s. 32.

²⁰ COLLINS, Karen. *From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media*. Burlington, VT: Ashgate, c2008. Ashgate popular and folk music series. s. 1. (přeloženo autorem práce)

²¹ Tennis for two, sportovní hra, William Higinbotham, 1958.

²² Spacewar, vesmírná bojová hra, Steve Russell, 1962.

²³ Pong, sportovní hra, Allan Alcorn, 1972.

²⁴ Space invaders, vesmírná bojová hra, Tomohoro Nishikado, 1978.

²⁵ COLLINS, Karen. *From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media*. Burlington, VT: Ashgate, c2008. Ashgate popular and folk music series. s. 2. (volně přeloženo autorem práce)

Dalším významným mezníkem ve vývoji nejen videoher, ale i v jejich hudbě, byla hra *Pac-man*²⁶. Tato i dnes populární hra měla jako první zakomponovanou nejen interaktivní audio složku, která reagovala na dění na obrazovce, ale i krátkou komponovanou skladbu, která se ozvala v pasivních stříhových scénách mezi jednotlivými úrovněmi ve hře. Pac-man tak byl nejspíš první hrou, která se dostala i do hudby populární.

„Charakteristický zvuk hlavní „postavy“ a úvodní dvoukanálové téma se staly zdrojem inspirace pro několik písní v 80. letech, jako např. Pacman od Weirda Al Yankovice, Pacman Fever od Bucknera a Garcii.“²⁷

Na začátku 80. let byla herní hudba stále hodně limitována technickou úrovní herních přístrojů. Hudba mohla hrát jen z velmi malého počtu kanálů zároveň. Pokud tedy chtěli programátoři použít hudbu i interaktivní zvuky, neměli často jinou možnost, než složit hudbu v jednoduché monodii a zvuky nechat rovněž v jednom kanále. Pokud chtěli hudbu vícehlasou, museli se herních zvuků vzdát. Více kanálů by počítač přetížilo a hra by tak nemohla dále pokračovat. Nastávaly proto úvahy, jak kapacitu počítačů navýšit, aby mohly být pro hry komponovány náročnější skladby a nejen jednoduché jednokanálové melodie.

4.2 Osmibitová doba

V roce 1983 přišly na trh první osmibitové počítače, které na tehdejším trhu znamenaly obrovský převrat. Commodore 64, nebo Atari 800 XL umožňovaly vytváření složitějších kompozic a to samozřejmě vedlo i k posílení pozice herního skladatele. Z tohoto období můžeme jmenovat několik jmen, jako například: Martin Galway, Rob Hubbard, nebo Allister Brimble. Ačkoliv docházelo k profesionalizaci této profese a mnoho skladeb z tohoto období je známo dodnes, skládat herní hudbu nebylo v tehdejší době příliš výdělečné.

Ovšem hudba na osmi-bitových počítačích také nebyla zcela ideálním řešením. Umožňovala sice větší skladatelskou invenci, ale zvuk byl vždy modulován prostřednictvím analogového syntetizéru, což mělo za následek zkreslení zvuku a pocit „syntetičnosti“. Harmonicky bohaté zvukové vlny byly podrobeny tzv. „odčítací syntéze zvuku“, kdy byl původní zvuk nástrojů pozměněn k nepoznání. Navíc se běžně stávalo, že na rozdílných počítačích zněla hudba odlišně, docházelo ke změně nejen barvy, dynamiky nástroje, ale dokonce i ke změně výšky, což mnohokrát vyústilo až v jakousi „nechtěnou atonalitu“.

²⁶ Pac-man, arkádová hra, Toru Iwatari, 1980.

²⁷ FLAŠAR, Martin. Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě. *Opus Musicum: hudební revue*. 2012, 44(4), 28-37. ISSN 0862-8505. s. 34.

Významným počinem této doby je určitě hra *Super Mario Bros.*²⁸, která si na složení hudby pozvala profesionálního hudebního skladatele Koji Kondoa. Nintendo také v té době uvedlo na trh svůj přelomový zvukový čip s pěti kanály, což skladateli umožňovalo větší svobodu a zároveň i jistotu, že zvuk zůstane nezměněn.

*„Podle autora knihy Koji Kondo's Super Mario Bros. Soundtrack Andrewa Schartmanna dokázal japonský skladatel jako první povýšit zvukový doprovod videohry na svébytné umění a založil tak disciplínu herní hudby, která je nedílnou součástí gameplay.“*²⁹

4.3 Příklad formátu MIDI³⁰

Ve druhé polovině 80. let na tehdejší trh přišel formát, který posunul herní hudbu zase kousek blíže k technické dokonalosti. Formát MIDI, který se používá dodnes, není přitom samostatným nositelem zvukové informace. Jedná se o jen o příkazový soubor, ve kterém je zaznamenáno, kdy má zaznít který nástroj, jaký tón má zahrát a jak nahlas. Skladatel, který naplno tohoto potenciálu využil, byl George Allistair Sanger, který jako první napsal hudbu ke hře v tomto formátu a dokonce zorganizoval první živé nahrávání, kde byly zvuky reálných nástrojů do tohoto formátu převedeny. MIDI znamenalo ve své době revoluční přístup, který umožňoval naprogramovat větší množství hudby a počítač přitom nebyl tolik zatížen.

4.4 Příklad CD³¹

Další kvalitativní skok v reprodukci a tvorbě herní hudby přišel společně s příchodem CD nosiče ve druhé polovině 80. let. Nejvíce vývojáři ocenili mnohonásobně větší úložný prostor pro data, kde se konečně dostalo ve větším měřítku i na hudební složku. Navíc, CD coby digitální nosič, již nebyl závislý na analogovém čipu, tudíž už ani nemohlo dojít ke změně jakéhokoliv aspektu hudby. Možnosti však značně vzrostly i v používání nejrůznějších efektů, jako reverb, delay, což pomohlo lépe pracovat s virtuálním prostorem. S příchodem CD tak značně narostl zájem herních firem o kvalitní hudební doprovod, přičemž dochází k přílivu nových skladatelů, i z oblasti hudby filmové. Dochází tak k masivnímu rozvoji herního průmyslu a samozřejmě i herní hudby. Vycházejí i první částečně namluvené hry (například *The Neverhood*³²) a rodí se i nová skladatelská generace. Můžeme zde jmenovat

²⁸ Super Mario Bros, plošinová hra, Nintendo, 1985.

²⁹ VESELÝ, Karel. Koji Kondo povýšil v Super Mariovi videoherní hudbu na umění. In: *Český rozhlas* [online]. [cit. 2017-04-10]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiowave/hudba/_zprava/koji-kondo-povyсил-v-super-mariovi-videoherni-hudbu-na-umeni--1515016

³⁰ Musical Instrument Digital Interface – Hudební nástrojové digitální rozhraní

³¹ Compact Disk – kompaktní disk

³² The Neverhood, adventura, Dreamworks, 1996.

autory jako Jeremy Soule, Andy Brick, Jesper Kyd a další. Tito nováčci s sebou přinesli znalosti klasické i populární hudby, což jim umožňovalo široký záběr tvorby.

Nicméně, s tímto rozvojem dochází k problému identifikace herní hudby. Staré osmibitové zvuky, které byly pro herní hudbu typické, byly pryč a byly nahrazeny až téměř filmovými orchestrálními kompozicemi. Herní hudba nemá svůj signifikantní znak. Proto se na přelomu století začíná více uvažovat a pracovat s pozapomenutým konceptem adaptivní hudby. Herní skladatelé tedy musí být z části programátoři, nebo musí být minimálně s programátorem neustále v kontaktu, aby hra fungovala na zlomek sekundy přesně.

Část skladatelů se přiklání k této „chytré“ hudbě, ale část preferuje hudbu ve „filmovém duchu“. Jelikož je ovšem potřeba pokrýt mnohem delší plochy než ve filmu, tvoří několik hodin dlouhé soundtracky, zatímco skladatelé pracující s adaptivní hudbou tvoří hudební plochy o značně menší délce.

4.5 Přelom tisíciletí

V roce 2000 se udál jeden z nejdůležitějších momentů pro herní hudbu v její historii vůbec, který jí pomohl povýšit svou společenskou prestiž. Do této doby byly hry spíše stále jakousi „sub-kulturou“, které masová společnost nevěnovala až tolik pozornosti. Na přelomu tisíciletí se však poprvé na udělování prestižních cen Grammy objevila i herní hudba, čímž se dostala do povědomí i běžné populace. Objevila se konkrétně v kategoriích: nejlepší soundtrack, nejlepší píseň a nejlepší instrumentální kompozice. herní soundtracky jsou čím dál častěji prodávány na speciálně vydaných CD a jsou hojně prodávány. Herní hudba se stává pro vývojářské společnosti důležitým atributem, do kterého se vyplatí investovat více peněz a který i více peněz přinese zpátky. Od těchto dob se do herního průmyslu začalo dostávat i mnohem více skladatelů, kteří cítili potenciál tohoto „nového“ média a dokonce je do herní hudby investováno i mnohem více peněz.

„Existence samostatných soundtracků podtrhuje hodnotu herní hudby. V Japonsku se prodávají jako na běžícím pásu a v mnohém ukazují, kam bude hudební trh expandovat v Evropě a Spojených státech. Popularita ságy Final Fantasy napomohla jejímu dvornímu skladateli Nobuo Uematsuvi k celosvětově úspěšné prodejnosti audio CD k Final Fantasy VII – přes dva miliony kusů. Úspěšné hry prodají kolem padesáti tisíc CD, průměrná prodejnost

soundtracku je přitom 10 000 kusů za dva až tři roky. Herní hudba očividně vyrostla z puberty a začíná být vnímána jako nezávislý a samostatný produkt.“³³

4.6 Herní hudba a současnost

Spuštění internetového komunitního kanálu Games společnosti Microsoft pro herní konzoli Xbox 360 v roce 2008³⁴ spustilo vzestup nezávislých, malých herních studií, které do té doby neměly možnost své hry masověji šířit. Herní komunity jsou posléze zřizovány i pro další herní platformy, jako je PlayStation, či PC. Díky tomuto pokroku mají menší studia více příležitostí jak své hry prodat a začínají tak velkou měrou ovlivňovat i herní průmysl mainstreamový. Samozřejmě i tato malá studia mají svou herní hudbu, avšak většinou bez velkých symfonických orchestrů, na které nemají peníze. Skladatelé nezávislé herní scény proto komponují hudbu komornější, experimentují se zvuky nástrojů a posouvají herní hudbu novým směrem. Z hlediska menších finančních možností jsou tito skladatelé mnohdy i sami sobě zvukovými inženýry, čímž je zajištěn nejčistší přenos hudební myšlenky do finálního tvaru.

„Právě nezávislá scéna prolamuje veškerá hudební klišé, zažitá v klasických orchestrálních nahrávkách. Je příjemné slyšet, že experimentální přístup se postupně vlévá i do vod mainstreamu, čehož si snadno můžete všimnout například v tvorbě Jespera Kyda. Herní hudební scéna se tak naštěstí pro nadšené posluchače posouvá dál, stále častěji vycházejí samostatné soundtracky na CD, výjimečně dokonce na kouzelném vinylu. Nudné samplý konečně střídají živé orchestry, skladatelé jsou ochotni experimentovat a zdá se, že i hráči začínají hudbu pro hry vnímat trochu pozorněji.“³⁵

³³ DOBROVSKÝ, Pavel, Martin BACH a Wanda DOBROVSKÁ. Otevřete uši!: Hudba v počítačových hrách. *Level*. 2004, (115), s. 33.

³⁴ IRWIN, Mary Jane a Justin HALL. Indie Game Developers Rise Up. *Forbes* [online]. 2008 [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: https://www.forbes.com/2008/11/20/games-indie-developers-tech-ebiz-cx_mji_1120indiegames.html

³⁵ KUNCE, Lukáš. Navštívenka do světa hudebních mágů. *Level*. 2013, (226), s. 45.

5 Hudba videoher a hudba filmová

V předchozí kapitole jsme mnohokrát narazili na propojení herní hudby s hudbou filmovou. Tyto dvě hudby mají v mnoha ohledech hodně společného. Obě se řadí mezi funkční hudby a obě pracují se sekundární pozorností spotřebitele. Ačkoliv je film lineární médium, jeho skladatelé mohli čelit podobným nárokům, jako dnešní skladatelé herní hudby.

„Důvod byl ten, že skladatelé museli často dokončit hudbu před finálním filmovým střihem. To znamenalo, že hudba musela být složena tak, aby se dala kdykoliv zkrátit, nebo prodloužit. Skladatel musel skládat elasticitou hudbu, ...“³⁶

Nicméně, tyto ojedinělé momenty se nedají považovat za adaptivní přístup v pravém slova smyslu. Filmová hudba má danou délku buď absolutní, nebo alespoň přibližnou. Dochází v ní ke změnám v rámci malého časového úseku. Nejedná se o situaci, kdy skladatel musí vytvořit hudbu, která bude sdělná deset sekund i půl hodiny, jako v případě hudby ke hrám.

Avšak jeden z nejzákladnějších rozdílů mezi herní a filmovou hudbou z hlediska komponování určitě tkví v přístupu při tvorbě díla. Vzhledem k technické náročnosti tvorby videohry musí být skladatel neustále v kontaktu se zbytkem vývojářského studia a často konzultovat svoji práci s programátory, aby nedošlo k problémům s délkou či s prolínáním hudby do jiných rovin. Běžná praxe u filmu, kdy skladatelé dílo poprvé vidí až při prvním střihu, je u herní hudby zcela nemyslitelná.

„Většina skladatelů uvidí film poprvé až po hrubém sestřihání - orientační verzi, kdy se již dodělává jen pár úprav. Toto umožňuje skladateli reagovat na aktuální podobu filmu, ale zároveň je tímto uvržen pod silný časový nátlak. V klasickém Hollywoodském studiovém systému mají skladatelé prostor od tří do šesti týdnů, ...“³⁷

Jak i v jednom rozhovoru³⁸ uvedl skladatel a dirigent herní hudby Andy Brick, film je oproti videohře pasivním médiem. Divák pouze sedí a dívá se, je krmen. Ve videohře ale hráč dává něco zpátky. Spousta vývojářů při získání většího množství peněz automaticky zatouží

³⁶ KAAE, Jesper, COLLINS, Karen, ed. *From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media*. Burlington, VT: Ashgate, c2008. ISBN 978-0-7546-6200-6. s. 85. (přeloženo autorem práce)

³⁷ KALINAK, Kathryn Marie. *Film music: a very short introduction*. New York: Oxford University Press, c2010. Very short introductions, 231. ISBN 978-0-19-537087-4. s. 94. (přeloženo autorem práce)

³⁸ BRICK, Andy a Pavel DOBROVSKÝ. Od MIDI k orchestru: Skladatel a dirigent Andy Brick o herní hudbě. [video záznam na DVD], In: *Level DVD 115*. 2004.

po veliké symfonické filmové hudbě, v představě, že tak dosáhnou lepšího výsledku, což nemusí být vždy pravidlem.

Nicméně, filmová hudba má k té herní stále nejbližší. Vzájemnost obou těchto médií stvrzuje i fakt, že Filmová akademie múzických umění v Praze chystá v roce 2019 otevřít novou katedru zaměřenou na herní design, jak uvedl v jednom rozhovoru děkan Zdeněk Holý.

„Je to přirozené. Počítačové hry potřebují scenáristy, dramaturgy, animátory i zvukaře, k FAMU má tedy celý obor mnohem blíže, než se zdá. Předkládá nové výzvy, které ale vycházejí z principů, jež se u nás dávno vyučují,“ vysvětluje děkan.³⁹

³⁹ SVOBODA, Martin. FAMU otevře katedru videoherního designu. Hry potřebují scenáristy, animátory i zvukaře, říká děkan. In: *Magazín Aktuálně.cz* [online]. [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/famu-otevre-katedru-game-designu-studenti-diky-ni-najdou-pra/r~768cc6ccedde11e69aec0025900fea04/?redirected=1491901552>

6 Problematika adaptivní hudby ve videohrách

„Adaptivní a interaktivní přístup ke komponování je ve hrách podstatný a skladatelé by se na něj měli zaměřit. Neměli bychom takovou hudbu chápat lineárně: mít pevně daný začátek, prostředek a konec. Ale spíše o ní uvažovat jako o trojrozměrném konceptu. V takovém případě máte hudební stopu, která musí být schopná jít do různých směrů.“⁴⁰

Adaptivní hudba se dá v dnešní době označit za signifikantní znak herní hudby. Je to fenomén, který je spojen s jinými znalostmi a požadavky, než jaké jsou kladeny na například filmové, či klasické skladatele. Jak již zaznělo, jedná se o hudbu nelineární, která musí být komponována tak, aby byla možnost kdykoliv jí opustit a plynule přejít do hudby jiné. Skladatel tedy musí být schopen vyjádřit hudební myšlenku na velmi omezeném prostoru a musí také připravit několik variant, aby se hudba mohla přesunout do zcela jiného motivu, než původně autoři zamýšleli. Např.⁴¹ hráč jde s postavou opuštěným domem, kdy hraje temná, pomalá hudba. Tím, jak hráč pokračuje, hudba sílí a je tedy nasnadě, že za pár metrů přijde boj s nepřítelem. Nicméně, hráč se rozhodne, že momentálně bojovat nechce a proto vyjde z domu ven, kde svítí slunce. Zde hraje klidnější, optimističtější laděná hudba. Toto je jen jedna z možností, co hráč může udělat. Může také nechat postavu stát v domě po dobu půlhodiny a během ní si vyřizovat telefonní hovor, zatímco hudba stále hraje. Všechny tyto možnosti musí mít skladatel během komponování neustále na vědomí, aby byla hudba skutečně funkční a hru nebrzdila.

„Skládání pro hry“, je komponování hudby pro videohry, které je naprosto odlišné od jiných druhů skládání, protože je strukturováno kompletně v závislosti na hrací technologii. herní hudba existuje jako součást mnohem většího média, konkrétně média videohry. Jako taková, podřízena prioritám, slouží coby jedna z mnoha částí ke zbudování dokonalého výsledku, ve kterém nesmí jednotlivé kompoziční techniky dominovat.“⁴²

Vytvořit plně adaptivní hudbu je však i v dnešní době ještě velmi technicky náročné a jen malé procento herních skladatelů je schopno takovouto hudbu skutečně vytvořit. Mnoho z nich se proto uchyluje ke tvorbě hudby ve stylu hudby filmové, čímž dochází k jejich vzájemné spodobě. Avšak filmový a herní průmysl jsou dvě naprosto rozdílná média a na každé musí být nahlíženo jinak a s každým se musí také jinak zacházet. Jak uvedl v jednom

⁴⁰ BRICK, Andy a Pavel DOBROVSKÝ. Od MIDI k orchestru: Skladatel a dirigent Andy Brick o herní hudbě. [video záznam na DVD], In: *Level DVD 115*. 2004.

⁴¹ například

⁴² ENNS, Mack. *Game Scoring: Towards a Broader Theory*. Electronic Thesis and Dissertation Repository, Paper 2852, 2015. s. 28. (přeloženo autorem práce)

rozhovoru odborník na počítačové hry a pedagog na Karlově univerzitě Jaroslav Švelch⁴³, je potřeba mít neustále na paměti významné rozdíly mezi oběma médii. Například herní scénář se nedá psát jako filmový a naopak. Tyto nepoučené pokusy posléze končí neúspěchem, jak dokazují mnohé filmy založené na příběhu z videoher.

Je tedy potřeba stanovit nové postupy komponování, které budou pro interaktivní hudbu nosné a stanou se jejím signifikantním znamením. Jako jedna z možností se naskytá tzv. atomizace hudebního materiálu. Tuto techniku popisuje brněnský hudební skladatel a vývojář Jan Kavan:

„Hudební objekt určený pro zpracování počítačem je enkapsulovanou jednotkou, jejíž ohraničení tvoří parametr času a tato jednotka obsahuje jednoznačně definovatelné atributy, které jsou samostatně parametrizovatelné a umožňují jejich uchopení až na úroveň naprostého odloučení od zbytku hudebního objektu. V neposlední řadě takový objekt ve své podstatě podporuje dědičnost a je polymorfním.“⁴⁴

Kavan dále uvádí možné pracovní postupy s auditivní hudbou, přičemž se odráží od kompozičních technik, které se do jisté míry inspiroují ve skladbách soudobé artificiální hudby.⁴⁵ Jedná se o techniky vrstvení, kategorizace a využití hudebních objektů a procesualita přechodů.

Vrstvení

Jedná se o základní princip, jehož největší potenciál spočívá ve tvorbě podkladového hudebního materiálu. Nejprve je potřeba mít finální hudební tvar a zpětným odebíráním dosáhneme základní linky, ke které se dle situace ve hře můžou původní stopy přidávat, nebo odebírat.

Kategorizace a využití hudebních objektů

Tato technika spočívá v umístění jednotlivých hudebních objektů ve virtuálním prostoru, přičemž každý z nich se aktivuje dle hráčovy blízkosti. Tyto objekty mají hudební

⁴³ SVOBODA, Martin. FAMU otevře katedru videoherního designu. Hry potřebují scenáristy, animátory i zvukaře, říká děkan. In: *Magazín Aktuálně.cz* [online]. [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/famu-otevra-katedru-game-designu-studenti-diky-ni-najdou-pra/r~768cc6cedde11e69aec0025900fea04/?redirected=1491901552>

⁴⁴ KAVAN, Jan. Tvorba multimediálního Live Response systému. Brno, 2008. Disertační práce. JAMU.

⁴⁵ KAVAN, Jan. Specifické aspekty hudební kompozice ve videoherním průmyslu. In: *Electronic music today*. Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2014, s. 91-101. ISBN 978-80-7460-071-5. s. 97.

materiál ve vzájemných variacích, permutacích atd., tudíž nedochází ke skokové změně dané hudební myšlenky.

Procesualita přechodů

Metoda založená na velmi plynulém a organickém přechodu pomocí atomizovaných hudebních kusů, které jsou na sebe volně navázány. Impulz pro změnu může být jakákoliv funkce ve hře, tudíž počet vzájemných kombinací je velmi široký.

7 Teoretická reflexe herní hudby ve světě

V době, kdy herní hudba získává na stále větších rozměrech, kdy již není jen zájmem úzkého okruhu lidí, ale stává se celosvětovým fenoménem, vyvstává potřeba, aby byla důkladně analyzována a taktéž teoreticky ukotvena.

„Ačkoliv se muzikologie stále ještě uspokojivě nevyrovnala s otázkami a problémy filmové hudby, už se na její místo nasouvá hudba herní. Už dávno se nejedná o úsměvné kompoziční pokusy pobloudilých programátorů; hudbu k videohram dnes komponují skladatelé jako Michael Nyman či John Williams. Ekonomický a kulturní segment, který videohry obsazují, naznačuje, že hlavní hrdinové novodobých příběhů se neprohánějí po plátcích, ale po obrazovkách počítačů a herních konzolích. Kromě toho v této oblasti vzniká poměrně velké množství akademické literatury, kterou zkrátka není možné ignorovat.“⁴⁶

7.1 Historie teoretické reflexe ve světě

Ačkoliv zrod herní hudby můžeme datovat do roku 1972, odborná teoretická reflexe na sebe nechala čekat dlouhých třicet dva let.

*„Dva důležité a často citované průkopnické články o herní hudbě napsal Zach Whalen (2004; 2007), ale opravdové zmapování videoherně-hudebního pole přišlo až v roce 2008 s knihou Karen Collins: *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game music and Sound Design*. Jak název napovídá, zaměření knihy je velmi široké, zahrnuje popis technického vývoje, kompoziční techniky a také herně-teoretické koncepty jako imerzi a interaktivitu.“⁴⁷*

Přičemž v tomto stejném roce vyšla další důležitá publikace *From Pac-Man to Pop Music*⁴⁸, což je sborník prací, který Karen Collins editovala. Kniha obsahuje články o interaktivitě v hudbě, pojednání o hudbě čipové, mobilních vyzváněních atd. Další přelomovou publikací byla kniha *Game Sound Technology and Player Interaction*⁴⁹, kterou napsal Mark Grimshaw. Tato kniha přinesla širší rozbor zvukové stránky hry; zvukových efektů, ambientních ploch a dalších. Od roku 2012 se stala herní hudba předmětem zkoumání

⁴⁶ FLAŠAR, Martin. Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě. *Opus Musicum: hudební revue*. 2012, 44(4), 28-37. ISSN 0862-8505. s. 29.

⁴⁷ KAMP, Michiel, Tim SUMMERS a Mark SWEENEY. Introduction. In: *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Bristol: Equinox Publishing, 2016, s. 1-8. ISBN 978-1-78179-198-1. s. 1 (přeloženo autorem práce)

⁴⁸ COLLINS, Karen. *From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media*. Burlington, VT: Ashgate, c2008. Ashgate popular and folk music series.

⁴⁹ GRIMSHAW, Mark. *Game sound technology and player interaction: concepts and development*. Hershey PA: Information Science Reference, 2011. ISBN 978-161-6928-308.

velké spousty autorů, do značné míry také studentů vysokých škol, kteří si hudbu z her zvolili za své badatelské území. Jako příklad můžeme uvést Kiri Millera a jeho práci *Playing Along: Digital Games, Youtube and Virtual Performance*⁵⁰. Významným počinem v oblasti reflexe herní hudby na akademické úrovni bylo založení výzkumné skupiny Ludomusicology na Oxfordské univerzitě v roce 2012. Tato skupina rovněž ve stejném roce uspořádala mezinárodní symposium o hudbě ve hrách. V roce 2014 proběhla na Youngstown State University první konference zaměřená stejným směrem a od té doby se koná pravidelně.

V posledních letech se herní hudba dostala mezi důležité zájmy světové muzikologie a běžně jsou publikovány články a odborné statě v nejrůznějších muzikologických časopisech a sbornících. Samozřejmě i nadále vychází knihy o této problematice. Můžeme uvést například knihu již zmíněné Karen Collins *Playing with sound: A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*⁵¹, či *The Beep Book*⁵².

⁵⁰ MILLER, Kiri. *Playing along: digital games, YouTube, and virtual performance*. New York: Oxford University Press, c2012. ISBN 9780199753451.

⁵¹ COLLINS, Karen. *Playing with sound: a theory of interacting with sound and music in video games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, c2013.

⁵² COLLINS, Karen a Chris GREENING. *The Beep Book: Documenting the History of Game Sound* [online]. 1. Ehtonal, 2016 [cit. 2017-04-21].

8 Herní hudba v České republice

Vznik prvních komerčněji úspěšnějších her v České republice můžeme datovat do roku 1994, kdy vznikla hra *Tajemství Oslího ostrova*⁵³. Technická stránka vytváření her a hudby k nim byla obtížná z hlediska nedostupnosti počítačů.

„Programátor Petr Vlček během prvního roku vývoje doma neměl PC. K dispozici tam bylo pouze ATARI ST, na němž alespoň vytvořil program na skládání hudby, která se pak dala přenést do PC. Šlo ale jen o jednotónové modulace primitivního PC Speakeru. Nakonec jsme komplet hudbu i zvukové efekty vyráběli právě v tomto programu.“⁵⁴

Za tu dobu samozřejmě i český herní průmysl pokročil a Česká republika je z hlediska herní hudby důležitou zemí i v měřítku celosvětovém. Jako příklad můžeme uvést úspěch české adventury od společnosti Amanita Design *Samorost 3*⁵⁵, jejíž prodejnost na internetovém portále Steam dosáhla rekordních počtů. Značný podíl na této skutečnosti měla i hudba Tomáše Dvořáka, známého také pod uměleckým jménem Floex. Jako další z úspěchů můžeme jmenovat uvedení skladby *Main theme* skladatele Vladimíra Šimůnka z videohry *Mafia*⁵⁶ na koncertě k příležitosti veletrhu videoher Games Convention 2006 v Lipsku. V České republice vzniká také velké množství herních soundtracků. Mnoho světových skladatelů si vybírá pro nahrání své hudby právě české orchestry.

8.1 FILMharmonic Orchestra

Nejčastěji využívaným českým orchestrem pro nahrávání herní hudby je určitě pražský FILMharmonic Orchestra pod vedením Petra Pýchy. Tento orchestr se dnes zaměřuje primárně na nahrávání filmové a herní hudby a díky špičkovým hudebníkům je celosvětově vyhledávaným tělesem, které upřednostňují i přední herní skladatelé jako například Andy Brick:

⁵³ *Tajemství Oslího ostrova*, point-and-click adventura, Vochozka Trading, 1994.

⁵⁴ KOLÁŘ, Jaroslav a Andrej BRABEC. *Rozhovor o Tajemství Oslího ostrova: Nechápu, jak to mohl někdo hrát* [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/jarek-kolar-rozhovor-o-tajemstvi-osliho-ostrova-f6u-/Magazin.aspx?c=A140820_151737_bw-magazin_anb

⁵⁵ *Samorost 3*, point-click adventura, Amanita design, 2016

⁵⁶ *Mafia: The City of Lost Heaven*, akční hra, Illusion Softworks, 2002

„Mladí hudebníci v USA přistupují k hudbě jinak než jejich kolegové v České republice. A naším úkolem je tady natočit herní hudbu v českém stylu. Vždy je tu problém s jazykem. Ale hudba je společnou řečí nás všech.“⁵⁷

Filmharmonic Orchestra je složena ze špičkových hráčů z významných českých orchestrů a filharmonii (Česká Filharmonie, Symfonický orchestr Hlavního města Prahy a další). Jak uvádí na svých oficiálních stránkách⁵⁸, Filmharmonic Orchestra nahrávala mimo jiné hudbu pro filmy režisérů Václava Havla, Quentina Tarantina, či nahrávali hudbu ke hrám, jako jsou *Civilization V*⁵⁹, *Age of Empires III*⁶⁰, *Elders Scrolls Online*⁶¹, *Halo Wars*⁶² a mnoho dalších.

Orchestra rovněž čtyřikrát vystoupila na zahajovacím ceremoniálu koncertů Games Convention v Lipsku. V roce 2003 ji na tomto koncertě dirigoval hudební skladatel a dirigent Andy Brick:

„Byla to šance udělat něco hodně výjimečného. Pro mě to byla příležitost přinést orchestrální hudbu mladé generaci. Naplnili jsme koncertní halu mladými lidmi. Na konci koncertu mě vytleskali na pódium čtyřikrát. Při třetím nebo čtvrtém děkování jsem se podíval na balkón a po mé pravé ruce byli tři náctiletí. Podíval jsem se na ně, aby věděli, že o nich vím. Navázal jsem s těmi třemi „vizuální kontakt“. Bylo jim možná devatenáct nebo dvacet let. Jakmile zjistili, že se na ně dívám, tak všichni zdvihli palce nahoru. Byl to jeden z neúžasnejších zážitků, jaké jsem kdy měl jako dirigent orchestru.“⁶³

8.2 Nejvýznamnější prostory pro nahrávání herní hudby

Ve spojení s herní hudbou je potřeba zmínit také dva prostory, kde se samotná hudba dodnes nahrává.

Jako první uvedu nahrávací studio Ve Smečkách, které patří k nejpoblárnějším studiům pro nahrávání herní a filmové hudby v Evropě. Nahrávací studio ve Smečkách funguje od roku 1946 a během svého provozu již v něm několikrát nahrávali nejruznější

⁵⁷ BRICK, Andy a Pavel DOBROVSKÝ. Od MIDI k orchestru: Skladatel a dirigent Andy Brick o herní hudbě. [video záznam na DVD], In: *Level DVD 115*. 2004.

⁵⁸ FILMharmonic Orchestra. *Musa.cz* [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://www.musa.cz/filmharmonic-orchestra.htm>

⁵⁹ *Civilization V*, tahová strategie, Firaxis Games, 2010.

⁶⁰ *Age of Empires III*, real-time strategie, Microsoft, 2005.

⁶¹ *The Elder Scrolls Online*, MMORPG, Bethesda Softworks, 2014.

⁶² *Halo Wars*, strategie – Microsoft Studios, 2009

⁶³ BRICK, Andy a Pavel DOBROVSKÝ. Od MIDI k orchestru: Skladatel a dirigent Andy Brick o herní hudbě. [video záznam na DVD], In: *Level DVD 115*. 2004.

hudební žánry a styly. Ve studiu dodnes pracují s hlavními českými orchestry a světově uznávanými skladateli. Svědčí o tom i fakt, že zde nahrávaly i osobnosti světové herní hudby, jako je například Nobuo Uematsu.

A druhým hojně využívaným prostorem je Dvořákův sál v pražském Rudolfinu.

„Majestátní budova Rudolfinu, postavená na břehu Vltavy v samém srdci Prahy, byla od počátku koncipována jako víceúčelový dům múz, sídlo hudby, galerie a konzervatoře.“⁶⁴

Tato jedna z nejdůležitějších českých koncertních prostor je díky své jedinečné akustice vyhledávaným prostorem pro nahrávání filmové i herní hudby. Zde se například nahrávala hudba ke hře *Albion online*⁶⁵.

8.3 Významní čeští skladatelé herní hudby

Ačkoliv v České republice herní hudba nemá takovou společenskou, či finanční prestiž jako ve většině Evropy, Japonsku, či Americe, přesto zde můžeme jmenovat několik významných jmen, které jsou díky své hudbě známí nejen u nás, ale i v rámci Evropy.

8.3.1 František Fuka

Prvním významnějším skladatelem čipové herní hudby v České republice je bezpochyby František Fuka. Ten patří mezi průkopníky této hudby i v evropském kontextu. Fuka se narodil 9. října 1968 v Praze, zde vystudoval gymnázium, poté nastoupil na Elektrotechnickou fakultu ČVUT, avšak studium nedokončil. Už v roce 1985 účinkoval v krátkém dokumentárním filmu Československé televize *Na řadě je počítač*⁶⁶, kde tehdy coby 16-ti letý student formou krátkého vstupu přibližuje tehdejší tvorbu herní hudby – kdy skladatel musel hudbu v podobě čísel naprogramovat přímo do hry. Bylo tedy potřeba mít přehled jednak v hudební oblasti, ale i v oblasti programátorské. Fuka se od konce 70. let věnoval nejvíce programování videoher, do kterých si skládal i vlastní hudbu. Tu tehdy skládal a programoval na počítači ZX Spektrum, pro který naprogramoval i specializovaný audiosoftware. Fuka byl oslovován jako hudební skladatel i pro cizí videohry, jako například *Prince of Persia*⁶⁷, *Jet story*⁶⁸ a další. Fuka tvořil hudbu převážně pro počítač ZX Spectrum a později i pro Sam Coupé.

⁶⁴ Rudolfinum: Historie [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://www.rudolfinum.cz/o-budove/historie/>

⁶⁵ Albion online, MMORPG, Sandbox, 2017

⁶⁶ Na řadě je počítač, Dokumentární/krátkometrážní film, režie Vítězslav Bojanovský, Krátký film Praha, 1985.

⁶⁷ Prince of Persia, 2-D plošinová hra, Broderbund, 1989.

⁶⁸ Jet-Story, akční hra, Ultrasoft, 1988.

„První hrou, kterou František Fuka naprogramoval, byl Poklad 2 v roce 1985, která pojednávala, jak již název napovídá, o hledání pokladu. František Fuka se soustředil zejména na tvorbu textových her, tedy anglickým výrazem „adventur“. Samozřejmě existovaly výjimky, jako byly hry *Bowling 2000*, *F.I.R.E.*, *Kaboom!*, které konvertoval na ZX Spectrum v roce 1986 z původní hry pro mikropočítač ATARI 2600, která byla vytvořena v roce 1982.“⁶⁹

František Fuka dodnes v počítačovém světě působí, pořádá přednášky, ale primárně působí jako filmový kritik, příležitostně dopisuje do herních a filmových časopisů a skládá i hudbu pro filmy.

8.3.2 Vladimír Šimůnek

Jméno Vladimíra Šimůnka je spojeno převážně s hrou *Mafia: The City of Lost Heaven*⁷⁰, ke které v roce 2002 složil původní orchestrální hudbu. Hra mimo jiné obsahuje také licencované písně například od Django Reinhardta, Latcho Droma a dalších. Šimůnek pro Mafii zkomponoval 20 skladeb, které hru provází. Šimůnek pracuje s klasickým orchestrálním zvukem. Hudbu ke hře nahrál Bohemia Symphonic Orchestra ve studiu B Národního divadla v Praze, dirigoval Adam Klemens, producentem byl Jiří Zobač. Ústřední skladba *Main theme* se hrála v roce 2003 v Lipsku na výstavě Games Convention 2003 v rámci koncertů symfonické hudby a od Game Audio Network Guild dostala cenu za „Nejlepší instrumentální skladbu“. Šimůnek dále pracoval na hudbě ke hře *Wings of War*⁷¹ a podílel se i na hudbě ke hře *Paranoia*⁷². S Šimůnkem vyšel krátký rozhovor v již zmiňovaném článku *Otevřete uši!*, který byl vydán několik měsíců po Šimůnkově úspěchu:

„V každém případě je to uspokojivý pocit. I když jsem předtím dělal hudbu k podobným projektům, mám pocit, že v *Mafii* jsem našel tu pravou cestu. V tom mne utvrzuje i fakt, že moje hudba byla vybrána mezi světové špičky v tomto oboru. *Mafie* v podání Českého národního symfonického orchestru pod vedením amerického dirigenta Andyho Bricka v Lipsku na Game Convention 2003 je pro mne dalším impulzem k vytvoření ještě lepších skladeb.“⁷³

⁶⁹ ZIGO, Roman. *Specifika praxe zvukového designu počítačových her v českém prostředí*. Brno, 2014. Magisterská práce. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph. D. s. 16.

⁷⁰ *Mafia: The City of Lost Heaven*, akční hra, Illusion Softworks, 2002

⁷¹ *Wings of War*, letecký simulátor, Illusion Softworks, 2004

⁷² *Paranoia!*, dobovatelská hra, Phoenix Arts, 1995.

⁷³ ŠIMŮNEK, Vladimír, DOBROVSKÝ, Pavel, Martin BACH a Wanda DOBROVSKÁ. *Otevřete uši!: Hudba v počítačových hrách*. *Level*. 2004, (115), s. 28.

8.3.3 Adam Klemens

Ačkoliv se neřadí vyloženě mezi autory herní hudby, Klemens je velmi důležitým člověkem pro tento druh hudby. Jeho přínos spočívá převážně v aranžérské, orchestrátorské a dirigentské činnosti. Narodil se 14. ledna 1967 v Praze a vystudoval kompozici na pražské konzervatoři a hudební fakultě AMU a dirigování na pražské konzervatoři. Skládá hudbu klasickou, filmovou a scénickou.

„Vytvořil hudbu ke krátkým filmům a divadelním představením. Jako skladatel klasické hudby získal řadu ocenění: Generace (1989, první místo, Malá suita; 1991, první místo, Čtyři sonety Černé paní), Cena Ministerstva kultury České republiky (1990, Sinfonia lacrimosa). Jeho skladby byly provedeny v premiérách na domácích i zahraničních pódiích.“⁷⁴

Trvale spolupracuje s FILMharmonic Orchestra, s Hudebním studiem Smečky, s Českým národním symfonickým orchestrem. Z jeho dirigentské činnosti můžeme jmenovat hry jako *Mafia I* (Illusion Softworks 2002), *Brothers in Arms: Earned in Blood* (Gamesoft 2005), *Brothers in Arms: Road to Hill 30* (Ubisoft 2005), *Robotech: The Shadow Chronicles* (Fumination 2006), *Brothers in Arms: Hell's Highway* (Ubisoft 2007), *Halo Wars* (Ensemble Studios 2009)⁷⁵

Jako aranžér/orchestrátor se podílel na hrách *Mafia I* (Illusion Softworks, 2002), hudba Vladimír Šimůnek, *Wings of War* (Illusion Softworks, 2003), hudba Vladimír Šimůnek a *S.T.A.L.K.E.R. – Shadow of Chernobyl* (GSC Game Publishing, 2004), hudba Marcus Holler.

8.3.4 Tomáš Dvořák

Nejvýznamnějším českým herním skladatelem současnosti je zcela nepochybně Tomáš Dvořák, známý pod pseudonymem Floex. Narodil se 14. února 1978 v Praze. Dvořák je rovněž i jeden z nejoceňovanějších českých autorů elektroakustické hudby, kdy značnou měrou přispěl k jejímu zviditelnění.

„Jistě existují jedinci, kteří prolomili bariéru anonymity a upozornili na svoji tvorbu. Příkladem takové situace může být Tomáš Dvořák aka Floex. Znalost nových médií a jeho

⁷⁴POLÁČEK, Radek: *Adam Klemens*. Český hudební slovník osobností a institucí [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: http://www.ceskyhudebnislovník.cz/slovník/index.php?option=com_mdictionary&action=record_detail&id=1004239

⁷⁵ tamtéž

kreativní kompetence v audio-vizuální oblasti jej řadí především do proudu multimediální (a interaktivní) produkce s návazností na tvorbu mezinárodních autorů, jako je Golan Levin, stěží ale do oblasti čisté elektroakustické tvorby. “⁷⁶

Tomáš Dvořák je rovněž i autorem několika multimediálních prací, či hudebních interaktivních instalací a performancí. V roce 2001 mu byla udělena prestižní cena Anděl za debutové album *Pocustone* v kategorii Trance a dance.

Od roku 2006 působí také v brněnské herní společnosti Amanita Design, přičemž už zde spolupracoval na třech hrách. Tou první byl *Samorost 2*⁷⁷. Tato první komerční hra Amanity Design popisuje příběh malého skřítky, kterému mu mimozemšťané unesou psa, a skřítek cestuje na jejich planetu, aby psa získal zpátky. Celá hra se nese v krásném „mechovém nádechu“, což i Dvořák podtrhuje svojí autorskou hudbu, pro kterou je nejtypičtějším znakem zvuk klarinetu, na který sám hraje.

„U každé scény přemýšlí nad několika elementy hudby. Jsou jimi konkrétní hudební nástroje, které použije, dále zohledňuje zvuk a design prostoru, použití melodií a harmonií a rytmickou strukturu budoucí skladby. “⁷⁸

Druhou hrou, pro kterou Tomáš Dvořák zkomponoval hudbu, byla hra *Machinarium*⁷⁹.

„Rozdíl mezi tvorbou na hře Samorost 2 a Machinarium byl hlavně v tom, že Tomáš nebyl limitován délkou skladeb, takže mohly být více komplexní, na rozdíl od Samorostu 2, jehož jednotlivé skladby byly složeny z krátkých smyček. U Machinaria se taktéž snažil co nejvíce zkonkrétnit hudbu jednotlivých scén, ale vždy se držel dále od přílišné konkrétnosti. Pokud tvůrce nalezne správnou vyváženost mezi konkrétní melodií skladby a abstrakcí skladby, dokáže skladba existovat i bez hry a přitom neztratit na zajímavosti. “⁸⁰

Machinarium je dodnes považováno za jedno z nejlepších hudebních děl, které veškerým průmyslu vzniklo. Důkazem je i fakt, že za něj Dvořák dostal ocenění za nejlepší soundtrack roku 2009 od prestižního časopisu PC Gamer.

⁷⁶ FLAŠAR, Martin. Panychida za českou elektroakustickou tvorbu. In: *Zvukem do hlavy: Sondy do současné audiokultury*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a Český rozhlas, 2012, s. 135.

⁷⁷ *Samorost 2*, point-and-click adventura, Amanita Design, 2005.

⁷⁸ ZIGO, Roman. *Specifika praxe zvukového designu počítačových her v českém prostředí*. Brno, 2014. Magisterská práce. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph. D. s. 39.

⁷⁹ *Machinarium*, point-and-click adventura, Amanita Design, 2009.

⁸⁰ ZIGO, Roman. *Specifika praxe zvukového designu počítačových her v českém prostředí*. Brno, 2014. Magisterská práce. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph. D. s. 40.

Zatím poslední hrou, ke které Dvořák složil hudbu, je *Samorost 3*⁸¹, rovněž od společnosti Amanita Design. Na této hře se Dvořák věnoval i sound designu, či výrazové mluvě animovaných postaviček. Při natáčení těžil zkušenosti ze dvou předcházejících titulů a naplno tyto zkušenosti zúročil. Široce rozvinul svůj um pro dějovou sounáležitost, široké spektrum emocionálních rovin a obrazotvornost. Hudbě opět nejvíce dominuje autorův oblíbený klarinet, který se do jisté míry stal i hybatelem celého děje hry, kdy s jeho pomocí hlavní postavička objevuje skrytá tajemství a příběh hry. Hudba v sobě kombinuje převážně akustické nástroje klasické (klarinet, violoncello...), dále nástroje exotické (čínské housle erhu, různé typy kalimby atd.). Používá i netradiční techniky vytváření zvuků na tyto nástroje a jejich původní akustický zvuk posouvá pomocí elektronického zpracování a efektů dále, přičemž někdy původní barva nástroje zůstane znatelná a někdy je záměrně změněna k nepoznání.

8.3.5 Jan Kavan

Vystudoval hru na violoncello na konzervatoři v Teplicích a posléze hudební kompozici na JAMU, přičemž na této akademii působí coby pedagog kompozice, interaktivní a elektroakustické hudby dodnes. Na violoncello hraje v několika ansámblech, které tvoří převážně soudobou vážnou hudbu. Můžeme uvést Ensemble Damian, kde působí s Ivem a Sárrou Medkovými, v souboru Feux Follets s Darinou Žurkovou a Hanou Mlnářikovou, dále hraje na violoncello v uskupeních Réve General, Metamorphosis a tEoRia OtráSu.

*„Rovněž je autorem knihy „Pure Data: Platforma pro tvorbu interaktivního díla“, která se zabývá tvorbou hudebních počítačových systémů. Jeho kompozice byly interpretovány na mnoha tuzemských i zahraničních pódiích.“*⁸²

V herním průmyslu se pohybuje od roku 2002 a jako vývojář a skladatel se podílel na velkém množství titulů (například *Tale of a Hero*⁸³...). S Lukášem Medkem založil studio CBE Software, kde vytvořil hry *Ghost in the Sheet*,⁸⁴ *J.U.L.I.A.*⁸⁵ a další. Ve své hudbě používá často violoncello, avšak klasický zvuk nástroje kombinuje s dalšími akustickými i elektronickými nástroji, nebo například i s alikvótním zpěvem.

⁸¹ Samorost 3, point-and-click adventura, Amanita Design, 2016.

⁸² KAVAN, Jan. Specifické aspekty hudební kompozice ve videoherním průmyslu. In: *Electronic music today*. Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2014, s. 91-101. ISBN 978-80-7460-071-5.

⁸³ Tale of a hero, adventura, Microapplication, 2008.

⁸⁴ Ghost in the Sheet, adventura, CBE Software, 2007.

⁸⁵ J.U.L.I.A.: Among the Stars, adventura, CBE Software, 2014.

9 Odborná reflexe herní hudby v České republice

I přes všechny výše zmíněné argumenty, které Českou republiku staví v rámci herní hudby na velmi vysokou příčku, tato hudba není příliš teoreticky ukotvena a reflektována. Teoretiků, kteří se tímto tématem zabývají, není mnoho.

9.1 Martin Flašar

Jako jednoho z významných teoretiků herní hudby v České republice můžeme jmenovat Martina Flašara z Masarykovy univerzity v Brně. Narodil se 24. dubna 1979. Vystudoval hru na housle na konzervatoři v Brně, poté pokračoval ve studiu hudební vědy na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity v Brně. Od roku 2004 publikuje články do hudební revue *Opus musicum*. V roce 2007 nastoupil na místo pedagoga na Ústavu hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity. Mezi jeho zkoumané okruhy patří elektroakustická hudba a prostor, hudba a multimédia a také hudba 20. století. Je autorem monografie *Elektroakustická hudba*⁸⁶ a dalších. Publikuje statě a studie o elektronické hudbě. O herní hudbě uvedl v roce 2012 *Opus musicum* studii s názvem: *Hudba a zvuk v počítačových hrách – od filmové k herní hudbě*⁸⁷. Její největší význam spočívá v tom, že je to první odborná publikovaná studie k tématu herní hudby v České republice. V ní Flašar přináší mimo jiné i pohled na tehdejší muzikologickou reflexi tohoto jevu.

*„Hodnota funkční hudby se odvozuje od míry a kvality naplňování požadovaných funkcí. Proto zde metodologicky ztroskotává tradiční muzikologie založená na formální/strukturální či estetické analýze. Pro návštěvníka hasičského plesu je tak Mahlerova 1. symfonie v danou chvíli tou nejhorší možnou hudbou, na rozdíl od písně Vysoký jalovec. Analogicky nelze na herní hudbu klást stejná kritéria jako na hudbu autonomní. Jednak musí plnit zcela jiná očekávání publika (hráčů), a také se musí přizpůsobit strukturálním specifikům hry.“*⁸⁸

Studie přináší ve zkratce pojednání o funkci, historii, virtuálním zvukovém prostoru a psychologii hraní. Na závěr zde nastiňuje současný stav této hudby.

⁸⁶ FLAŠAR, Martin. *Elektroakustická hudba*. 1. Brno: Masarykova univerzita, 2015.

⁸⁷ FLAŠAR, Martin. *Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě*. *Opus Musicum: hudební revue*. 2012, 44(4), 28-37. ISSN 0862-8505.

⁸⁸ FLAŠAR, Martin. *Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě*. *Opus Musicum: hudební revue*. 2012, 44(4), 28-37. ISSN 0862-8505. s. 29

9.2 Jan Kavan

Jako druhého teoretika můžeme zmínit Jana Kavana. Mimo jeho skladatelskou činnost se totiž věnuje i přednáškám a publikování článků o herní hudbě. Z jeho teoretických prací zde můžeme uvést příspěvek ve sborníku *Electronic music today* s názvem *Specifické aspekty hudební kompozice v herním průmyslu*⁸⁹. V této práci Kavan popisuje historii herní hudby z hlediska skladatele, klade si otázku ohledně signifikantního znaku této hudby a rovnou na ni odpovídá prostřednictvím adaptivní hudby, o které bylo již pojednáno výše. Kavanovo členění přístupů k adaptivní hudbě jsem rovněž uvedl v kapitole 6.

9.3 Game studies

S Brnem je rovněž spojen i server [Gamestudies.cz](http://gamestudies.cz).⁹⁰

*„Tento webový prostor je zasvěcen zkoumání a kritickému zamýšlení se nad digitálními hrami. Je pochopitelné, že každé nové médium si musí vydobýt své místo na slunci. Stejně tak si svou pozici musí vydobýt i vědní obor, který by chtěl relativně mladý objekt zájmu v kultuře a společnosti studovat.“*⁹¹

Stránky sice přináší spoustu článků týkajících se herní kultury z hlediska uměleckého, sociálního atd., avšak na nich dodnes o herní hudbě existuje jen jeden převzatý článek Martina Flašara (viz dříve). Autoři v rámci své činnosti na Masarykově univerzitě pořádají velké množství akcí s hrami spojenými, jako jsou konference a festivaly.

9.4 Wanda Dobrovská

Další zajímavou osobností, která se zabývá hudbou ve hrách, je rozhlasová reportérka, muzikoložka, publicistka a překladatelka Wanda Dobrovská, narozena 4. února 1954 v Plzni.

„Na Filozofické fakultě Karlovy univerzity studovala hudební a literární vědu (1973–78), poté absolvovala stáž a aspiranturu v Ústavu teorie a dějin umění Československé akademie věd (1978–85), v následujících letech byla odbornou redaktorkou

⁸⁹ KAVAN, Jan. Specifické aspekty hudební kompozice ve videoherním průmyslu. In: *Electronic music today*. Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2014, s. 91-101. ISBN 978-80-7460-071-5. s. 91-101.

⁹⁰ *Game studies* [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/>

⁹¹ BÁRTEK, Tomáš. Proč Game Studies. In: *Game Studies.cz* [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odkazy/proc/>

Československého rozhlasu (1988–92), vedoucí Hudebního informačního střediska (1993–94), v letech 1996–2009 byla redaktorkou *Harmonie*,...⁹²

V roce 2012 obhájila svou disertační práci *Improvizace v soudobé artificiální hudbě a možnosti jejího využití v pedagogickém procesu* na Katedře hudební výchovy Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci pod vedením doc. MgA., Mgr Víta Zouhara, Ph. D., načež jí byl udělen doktorský titul. V současnosti pracuje jako redaktorka v Českém rozhlase. Její doménou je novější a současná hudba z celého světa, rovněž i takzvaná hudba na pomezí. Neúnavně bojuje za netradiční a přezírané hudební oblasti.

O herní hudbu se začala zajímat okolo roku 2004, což z ní činí průkopnici teoretického pohledu na herní hudbu v rámci České republiky. První rozsáhlý článek, který ovšem nevyšel na akademické půdě, ale na platformě populárního herního časopisu *Level*, vydala ve spolupráci se svým synem Pavlem Dobrovským a Martinem Bachem (oba redaktoři časopisu) v čísle 115 s názvem *Otevřete uši!*⁹³. Ačkoliv článek vyšel v populárním periodiku, jedná se o průlomový materiál, který do té doby neměl v rámci České republiky obdoby. Můžeme ho tedy považovat za jeden z nejdůležitějších teoretických článků v naší historii. Obsahuje stručnou historii herní hudby od prvních jednoduchých zvukových algoritmů, až po rozsáhlé kompozice v symfonickém hávu, nebo rozsáhlou problematiku adaptivní hudby. Rovněž je zde uvedeno několik důležitých světových herních skladatelů, jako například Nobuo Uematsu, Jesper Kyd a další. Z české herní scény zde uvádí krátký rozhovor s Vladimírem Šimůnkem a vedoucím FILMharmonic Orchestra Petrem Pýchou. Rovněž jsou zde rozebrány jednotlivé soundtracky ke hrám. Časopis byl také doplněn o CD a DVD. CD je naplněno herní hudbou od světových i českých autorů, přičemž úvodní skladba *Plug in* byla složena skladatelem Ronem Jonesem přímo pro toto číslo. Na přiloženém DVD jsou mimo jiné uvedeny krátké dokumenty a rozhovory se skladateli Markusem Hollerem, Andy Brickem a Jackem Wallem, kteří v té době natáčeli hudbu k videohře *S.T.A.L.K.E.R.*⁹⁴ v pražském studiu Smečky.

Hlavní přínos Dobrovské však spočívá v její rozhlasové činnosti. Jako první totiž ve vysílání Českého rozhlasu uvedla skladby z oblasti herní hudby. Nejprve to byly příspěvky do

⁹² SOBOTKA, Mojmír: *Wanda Dobrovská*. Český hudební slovník osobností a institucí [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: http://www.ceskyhudebnislovník.cz/slovník/index.php?option=com_mdictionary&action=record_detail&id=1003424

⁹³ DOBROVSKÝ, Pavel, Martin BACH a Wanda DOBROVSKÁ. *Otevřete uši!*: Hudba v počítačových hrách. *Level*. 2004, (115), s. 22 - 35.

⁹⁴ *S.T.A.L.K.E.R.*, akční hra, GSC Game Publishing 1C, 2007.

Víkendové přílohy stanice Vltava pro redaktorku Blanku Stárkovou. Nejstarší odvysílaný příspěvek můžeme datovat až do roku 2004, kdy Dobrovská uváděla hudbu japonského skladatele Nobua Uematsu. Herní hudbě se rovněž věnovala i v řadách Hudební fórum speciál s Wandou Dobrovskou. Tento pětidílný cyklus byl na Českém rozhlase uveden na podzim 2005 a byla zde uvedena hudba k hrám *Morrowind*⁹⁵, *Arcanum*⁹⁶ a další. Dobrovská rovněž pravidelně navštěvovala koncerty herní hudby Games Convention v Lipsku a každoročně o nich pořizovala reportáže, které byly odvysílány. 22. září 2006 Dobrovská vysílala dlouhou reportáž z posledního lipského koncertu v sále Gewandhausu, na kterém účinkoval FILMharmonický orchestr Praha pod vedením Andyho Bricka a reportáž byla zaslána i na rozhlasovou soutěž Prix Bohemia, avšak nebyla jí udělena žádná cena.⁹⁷

Poslední rozhlasovou zmínkou Dobrovské o herní hudbě bylo Hudební fórum s Wandou Dobrovskou z března 2010, jehož téma bylo o improvizaci a Dobrovská zde mimo jiné pouštěla hudbu ke hře *Arcanum*.

9.5 Bakalářské a diplomové práce

Posledním odborným zdrojem informací o herní hudbě na českém území jsou kvalifikační práce, převážně studentů Masarykovy univerzity v Brně. Tyto práce jsou sepsány nejčastěji pod vedením Martina Flašara. Zájem studentů vysokých škol o herní hudbu můžeme sledovat zhruba posledních sedm let.

Jmenovat můžeme práci Ondřeje Havrlanta *Herní hudba a film: Interaktivita a funkcionalita v herní hudbě*⁹⁸ z roku 2012. Tato bakalářská práce se zabývá herní hudbou z hlediska historického a teoretického. Autor práce zde přináší přehled dějin herní hudby, kterou popisuje od jejího vzniku v 70. letech do druhé poloviny 90. let. Pozdější hudbu autor nereflektuje. Ve své práci se nadále zabývá vztahem herní a filmové hudby. Popisuje zde rozdíl mezi lineárností filmové hudby a interaktivností herní. Rovněž zde rozebírá i otázku diegetické hudby v obou médiích. Jako poslední bod své práce přináší rozbor dvou historických strategických her: *Age of Empires II* a *Age of Empires III*.

⁹⁵ The Elder Scrolls III: Morrowind, RPG, Bethesda Softworks, 2002.

⁹⁶ Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, RPG, Sierra Entertainment, 2001.

⁹⁷ informace získány na základě osobní korespondence s autorkou.

⁹⁸ HAVRLANT, Ondřej. *Herní hudba a film: Interaktivita a funkcionalita v herní hudbě*. Brno, 2012. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.

Další prací je *Konstrukce prostoru v počítačových hrách prostřednictvím zvuku*⁹⁹ Romana Ziga. Autor v ní shrnuje poznatky z knih Karen Collins *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design* a studii Zacha Whalena *Play Along – An Approach to Videogame Music*. Zigo v práci doširoka popisuje práci s virtuálním prostorem a zvukem v rámci virtuálního prostoru. V závěru práce uvádí tyto poznatky na konkrétním případu hry *Equilibrie*¹⁰⁰.

Roman Zigo rovněž pod vedením Martina Flašara napsal i svou magisterskou práci s názvem *Specifika praxe zvukového designu počítačových her v českém prostředí*¹⁰¹. V ní se věnuje samotné zvukové stránce videoher v rámci českého prostředí od jejich vzniku až po současnost. Práce je založena na rozhovorech s předními českými herními skladateli – Františkem Fukou, Filipem Oščádalem a Tomášem Dvořákem. V práci jsou hudby těchto autorů posléze rozebrány formou detailní analýzy. Autor práce se v těchto hrách věnuje všem jejím složkám.

Nemůžu opomenout ani práci *Analýza hudby počítačových her*¹⁰² Kateřiny Koutné. Autorka v ní rovněž popisuje hudební vývoj v herním prostředí a uvádí zde základní termíny spojené s touto oblastí. Jako velký přínos práce bych hodnotil muzikologickou analýzu skladeb z hlediska formy a stavby.

Poslední kvalifikační prací, která vznikla pod vedením Martina Flašara z Masarykovy univerzity, je práce Tomáše Nejedlého *Vývoj dynamické zvukové složky videoher*¹⁰³. Práce je spíše přehledem historie herní hudby dle vzoru Karen Collins, přičemž mapuje historii od vzniku herní hudby v roce 1972 do roku 2005. Na několika stranách ještě přináší analýzu her *Super Mario Bros.* a sérii her *Metal gear solid*.

Několik prací vzniklo na Janáčkově akademii múzických umění v Brně pod vedením MgA. Pavla Bureše. Je to práce *Symfonický orchestr v hudbě pro počítačové hry*¹⁰⁴ Jakuba Pavluše, která hudebně rozebírá symfonickou hudbu, která je obsažena v autorem vybraných

⁹⁹ ZIGO, Roman. *Konstrukce prostoru v počítačových hrách prostřednictvím zvuku: Interaktivita a funkcionalita v herní hudbě*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.

¹⁰⁰ *Equilibrie*, perzistentní online hra

¹⁰¹ ZIGO, Roman. *Specifika praxe zvukového designu počítačových her v českém prostředí*. Brno, 2014. Magisterská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.

¹⁰² KOUTNÁ, Kateřina. *Analýza hudby počítačových her: (Hidden and Dangerous 2)*. Brno, 2011. Bakalářská práce. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph. D.

¹⁰³ NEJEDLÝ, Tomáš. *Vývoj dynamické zvukové složky videoher*. Brno, 2011. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.

¹⁰⁴ PAVLUŠ, Jakub. *Symfonický orchestr v hudbě pro počítačové hry*. Brno, 2016. Bakalářská práce. JAMU. Vedoucí práce MgA. Pavel Bureš.

českých i zahraničních hrách. Jako největší přínos této práce bych zmínil rozhovor s Mgr. Petrem Pololáníkem o nahrávání symfonického herního soundtracku. Tento rozhovor přináší unikátní pohled do vzniku herního soundtracku v rámci České republiky. A druhý rozhovor je s MgA. Jaroslavem Zouharem, zvukovým mistrem nahrávacího studia Na Orlí, se kterým autor práce probíral problematiku nahrávání symfonického orchestru.

A poslední prací na téma herní hudby je *Hudba pro počítačovou hru*¹⁰⁵ Ivana Koubka. Jedná se opět o stručný přehled herní hudby s ohledem i k hudbě filmové. Dále obsahuje krátké medailonky významných herních skladatelů a rozbor hudby Jeremy Souleho v hrách řady *The Elder Scrolls*¹⁰⁶.

¹⁰⁵ KOUBEK, Ivan. *Hudba pro počítačovou hru*. Brno, 2015. Bakalářská práce. JAMU. Vedoucí práce MgA. Pavel Bureš.

¹⁰⁶ Elder scrolls, série RPG her, Bethesda Game studios, 1994 – 2014.

10 Populární reflexe herní hudby v České republice

10.1 Periodika

Nejvíce tištěných reflexí hudby pro hry nalezneme v herních časopisech, které jsou primárně určeny pro obec hráčů. V České republice jich vycházelo více, avšak články o herní hudbě jsou obsaženy jen v následujících uvedených.

10.1.1 Excalibur

Jednu z prvních zmínek pojednávajících o herní hudbě na území České republiky v tištěném časopise můžeme nalézt na stránkách herního magazínu Excalibur. První číslo tohoto časopisu vyšlo v lednu 1991 a vycházel až do srpna 1997, kdy byly vydáno poslední číslo.

Článek *Počítačová hudba a herní průmysl*¹⁰⁷ Petra Slováčka je prvním vydaným článkem pojednávajícím o hudbě v počítačích. Ačkoliv první hry se zvukovým doprovodem můžeme datovat od roku 1972 a první českou ozvučenou komerční hru do roku 1994, článek vyšel až v březnu 1996. Přičemž úvodní odstavec článku se k herní hudbě vyjadřuje s retrospekci.

*„Dnes, kdy je hudba u každé hry samozřejmostí, si již málokdo vzpomene na dobu před šesti lety, kdy se objevily první 286-stky a s nimi první zvukové karty. Tehdy byla hudba u hry něčím výjimečným a to také proto, že zvukové karty byly poměrně drahé a málo rozšířené. Ale s postupem času jejich ceny klesly a dostaly se i mezi obyčejné smrtelníky. A tak dnes jen málo posledních hraje hry bez ozvučení.“*¹⁰⁸

Reflexe prvních českých ozvučených her zde není uvedena. V článku jsou rozebírány spíše technické parametry a formáty, které v tehdejší době byly používány pro tvorbu a přehrávání hudby. O konkrétních českých skladatelích, interpretech zde není uveden ani řádek. Článek je tak spíše sondou do tehdejších technických možností herní hudby na území České republiky. Nicméně, už v této době autor předvídal technologický rozvoj a důležitost tohoto odvětví v budoucnu.

„Jak jste si asi již všimli s vývojem vzhledu jednotlivých her, dochází i ke změnám v jejich ozvučení. Nezbyvá než doufat, že vše půjde tím správným směrem a hudba

¹⁰⁷ SLOVÁČEK, Petr. *Počítačová hudba a herní průmysl. Excalibur. 1996, (53), s. 22 - 23.*

¹⁰⁸ SLOVÁČEK, Petr. *Počítačová hudba a herní průmysl. Excalibur. 1996, (53), s. 22.*

*doprovázející hry se bude stále lepší. Pak možná bude běžné procházení her po několikáté také kvůli opětovnému poslechu skladeb, které je doprovázejí. V současnosti se to stává málokdy.*¹⁰⁹

10.1.2 Level

O rok a půl později od vydání prvního článku v Excaliburu vyšel další článek v dodnes nejpopulárnějším herním magazínu Level. Tento měsíčník je v České republice vydáván od ledna 1995 a vychází dodnes. Nenabízí jen klasické recenze her a novinky ve virtuálním světě, ale rovněž i mnoho tematických článků, několik z nich bylo sepsáno právě na téma herní hudby.

Prvním příspěvkem na toto téma byl článek *Počítačová hudba, CRYO a MMM*.¹¹⁰ Petra Bulíře, který vyšel v listopadovém čísle v roce 1997. Článek popisuje z hudebního pohledu herní společnost CRYO, jejíž herní soundtracky byly jako jedny z prvních vydávány na samostatném CD. Autor zde popisuje stručnou historii firmy, její herní tituly a podstatná část článku je věnována autorovi Pierre Estevému¹¹¹ a jeho hudebním jazyku, který tehdy přinesl do herní hudby spoustu inovací a postupů.

Druhým a nejvýznamnějším článkem na toto téma byl již zmíněný článek *Otevřete uši!*¹¹², který vznikl ve spolupráci dvou redaktorů (Pavel Dobrovský a Martin Bach) a muzikoložky Wandy Dobrovské. Jelikož je článek rovněž opřen o významné teoretické práce např. Stevena L. Kenta, pohybuje se na hranici populární a odbornou práce, která každopádně pro Českou republiku otevřela dosud nepříliš prozkoumanou oblast.

V čísle 205 z roku 2011 vyšel dvoustránkový rozhovor¹¹³ Pavla Dobrovského se skladatelem Michaellem McCannem, který v té době komponoval hudbu pro hru *Deus Ex: Human Revolution*¹¹⁴. V něm skladatel popisuje jednak svůj osobní přístup ke komponování hudby, jako současně filmový skladatel poukazuje na vzájemnou odlišnost obou médií, kterou je potřeba respektovat.

¹⁰⁹ SLOVÁČEK, Petr. Počítačová hudba a herní průmysl. *Excalibur*. 1996, (53), s. 23

¹¹⁰ BULÍŘ, Petr. Počítačová hudba, CRYO a MMM. *Level*. 1997, (34), s. 53.

¹¹¹ Pierre Estève, francouzský hudební skladatel, narozen 11. února 1961

¹¹² DOBROVSKÝ, Pavel, Martin BACH a Wanda DOBROVSKÁ. *Otevřete uši!:* Hudba v počítačových hrách. *Level*. 2004, (115), s. 22 - 35.

¹¹³ DOBROVSKÝ, Pavel. Rozhovor - Michael McCann. *Level*. 2011, (205), s. 100-101.

¹¹⁴ *Deus Ex, Human Revolution*, RPG, Square Enix, 2011.

„Herní studia často požadují po skladatelích sepsání klasické orchestrální kompozice, která zní jako hudba ve filmech, a zřejmě takovým opičením po filmu chtějí herní hudbu „zlegitimizovat“.“¹¹⁵

Dalším důležitým článkem o herní hudbě v Časopise Level je *Navštívenka do světa hudebních mágů*¹¹⁶ Lukáše Kunceho z ledna 2013. V této době se do popředí herní hudby dostávají malá nezávislá studia, která pracují s autorskou hudbou zcela jinak, než veliká herní studia, která nejčastěji používají plný orchestrální zvuk.

Článek v sobě obsahuje medailonky nejdůležitějších herních skladatelů současnosti – Jespera Kyda, Martina O'Donnella, Jeremy Souleho, C418, Inon Zura, Nobua Uematsu, Akira Yamaoky a také i českého skladatele Tomáše Dvořáka. S ním uvedl ve stejném článku i rozhovor, kde s ním rozebíral jeho tvorbu herní hudby, převážně z pohledu muzikanta a skladatele.

V časopise Level posléze vyšly ještě dva další rozhovory. V čísle 255, které vyšlo v září 2015, vedl Pavel Dobrovský rozhovor¹¹⁷ s Adamem Sporkou a Janem Valtou, kteří v té době společně vytvářeli hudbu a hudební engine pro stále vznikající českou hru *Kingdom Come*¹¹⁸. Tato hra se řadí mezi vysoko-nákladové hry a pro její hudbu bude použit živý orchestr, který bude nahrán v pražském Rudolfinu. Mimo jiné zde i oba zpovídání tvůrci uvedli princip, kterým pracují s adaptivní hudbou a jaký vliv má na ně hudba filmová.

Druhý rozhovor¹¹⁹ pořídil rovněž Pavel Dobrovský pro lednové číslo v roce 2017 s legendou herní hudby, Nobuo Uematsu. Uematsu je znám díky své hudbě ke hrám *Final Fantasy*¹²⁰, hlavně sedmému dílu této série, který je dodnes považován za hru s jednou z nejlepších hudeb herní historie vůbec. Tento rozhovor popisuje autorovu tvorbu i s ohledem na technické omezení v rámci prvních her z devadesátých let. Rovněž přináší autorův zpětný pohled na jedno z nejdůležitějších hudebních herních děl v historii.

10.1.3 Score

V České republice se herní tematikou zabývá také například časopis Score. Tento měsíčník poprvé vyšel v roce 1994 a vychází dodnes.

¹¹⁵ MCCANN, Michael a Pavel DOBROVSKÝ. Rozhovor - Michael McCann. *Level*. 2011, (205), s. 100.

¹¹⁶ KUNCE, Lukáš. Navštívenka do světa hudebních mágů. *Level*. 2013, (226), s. 44 - 51.

¹¹⁷ DOBROVSKÝ, Pavel. Vědec a houslista. *Level*. 2015, (255), s. 98 - 104.

¹¹⁸ Kingdom Come, RPG, Warehouse Studios.

¹¹⁹ DOBROVSKÝ, Pavel. Rozhovor Nobuo Uematsu. *Level*. 2017, (270), s. 38 - 45.

¹²⁰ Final Fantasy, série, RPG, Square Enix, 1987 – 2017.

V čísle 189, které vyšlo v roce 2009, vyšel rozsáhlý článek¹²¹ Jana Vrobela o herní hudbě. Článek ve stručnosti obsahuje historii této hudby, rozhovory s autory Rodem Abernethym, Inonem Zurem, což jsou jedni z důležitých herních skladatelů současnosti. Nicméně, největší přínos článku spočívá v rozhovoru s Františkem Fukou, který je výraznou postavou české herní scény a jedním z prvních herních skladatelů v České republice. Jeho hudbu nalezneme ve starých hrách ze 70. a 80. let, kdy hudba musela být programována přímo do hry. Tento článek je v českém kontextu důležitým zdrojem informací o vytváření hudby v prvních ozvučených hrách ve světě, i v České republice.

10.2 František Fuka

Mimo svou skladatelskou a vývojářskou činnost je Fuka i důležitým autorem prvních publikovaných zmínek o herní hudbě v České republice. Jeho výstup v dokumentu *Na řadě je počítač* byl nejspíše první oficiální zmínkou o české herní hudbě vůbec.

V roce 1987 vydal knihu *Počítačové hry II*¹²². V této oficiálně vydané knize Fuka uvádí několik kapitol, zabývajících se tehdejšími počítači a všeho s nimi spojené. Mimo jiné i kapitolu s názvem *Symfonie na čtvrtém bitu*. Tato kapitola pojednává o tehdejších technických možnostech hudby na prvních primitivních počítačích a její etické hodnotě.

*„Na Spectru 48 se však jakákoliv hudba nedá brát příliš vážně a samotné označení "hudba" je možná příliš odvážné.“*¹²³

Tato krátká, dvoustránková kapitolka z roku 1987 je tedy nejspíše prvním dochovaným tištěným dokladem herní hudby v České republice. Po této zmínce však příliš článků nevychází a další zmínku můžeme najít až v časopise Excalibur z roku 1996.

10.3 Pavel Dobrovský

S časopisy Score a Level je spojeno jméno jednoho z nejdůležitějších současných českých publicistů zabývajících se herní hudbou. Narodil se roku 1979 v Praze a od konce 90. let pracuje v médiích, které se zaměřují na videohry. V 90. letech přispíval do časopisu Score a od roku 2000 je členem redakce časopisu Level, kde působí dodnes. V posledních letech také spolupracuje s internetovým portálem Games.cz, který se zabývá herní tematikou. O

¹²¹ VROBEL, Jan. Hudba ve hrách: aneb od elektrických impulzů k orchestrálním veledílům. *Score*. 2009, **16**(183), s. 44 - 50.

¹²² FUKA, František. *Počítačové hry II*. 1. Ultrasoft, 1987.

¹²³ FUKA, František. *Počítačové hry II*. 1. Ultrasoft, 1987. s. 14.

videohráč pořádá i přednášky na téma: Historie videoher a Jak rozumět současným videohrám.

10.4 Rozhlasové pořady

herní hudba je v rámci České republiky reflektována i prostřednictvím dvou populárních rozhlasových pořadů.

10.4.1 Press Play

Pořad vysílaný na studentském rádiu R v Brně. Toto rádio funguje od roku 2008 pod katedrou mediálních studií a žurnalistiky na FSS Masarykovy univerzity v Brně. Pořad je koncipován jako hodinový hudební proud s doplňujícími mluvenými vstupy. Náplní pořadu je pouštění staré 8mi bitové hudby, nebo i nejstarší čipové hudby ze starých herních konzolí, či arkádových automatů. Můžeme tedy často slyšet hudbu autorů, jako jsou: Allister Brimble, Rob Hubbard, Chris Huelsbeck a další. V rámci několika speciálních vysílání byla zařazena i hudba novější. První díl pořadu byl odvysílán 30. září 2014. Od té doby se s přestávkami vysílá každé druhé úterý.

10.4.2 Vektor

Rozhlasový pořad o herní hudbě, vysílaný na pražském rádiu 1. Poprvé odvysílaný 27. ledna 2016, pořadem provází Lukáš Grygar, řečený Ginger.

Lukáš Grygar je dlouholetý spolupracovník serveru Games.cz a časopisu o videohráč Level. Zároveň je editorem hudebního časopisu Full Moon a moderátor pořadu Games TV.

Vysílací čas a délka pořadu *Vektor* se od svého vzniku několikrát změnil, avšak náplní stále zůstává herní hudba.

„Virtuální světy a hudba, která v nich zní v podání orchestrů, kapel i vysloužilých zvukových čipů. To nejlepší z aktuálních herních soundtracků i klasiky + cokoli zajímavého se zrovna v branži šustne. U joysticku Ginger, vysílá každou druhou středu.“¹²⁴

¹²⁴ GRYGAR, Lukáš. Vektor. In: *Radio 1* [online]. [cit. 2017-04-15]. Dostupné z: <http://www.radio1.cz/porady/97-vektor/>

10.5 Herní festival Gamer Pie 2016

1. října 2016 proběhl v brněnském Kině Art historicky první herní festival v České republice s názvem Gamer Pie. Jeho cílem bylo kultivovat prostředí a debatu okolo média digitálních her. Náplní festivalu byly popularizační i akademické přednášky týkající se všech aspektů tohoto média. Festival pořádali studenti z Game studies pod záštitou Masarykovy univerzity v Brně. Jako jeden z přednášejících vystoupil ve velkém sále již dříve zmíněný Jan Kavan s přednáškou *Moderní trendy videoherní hudby aneb nejen melodií je živ skladatel*. V této přednášce Kavan uvedl své poznatky o historii a současnosti adaptivní hudby a nastínil její problematiku pro přítomné posluchače, převážně vysokoškolské studenty. Kavan dále uvedl, že je potřeba adaptivní složku neustále zdokonalovat, aby mohla herní hudba v dnešní době obstát a lidi se zbavili zažitého zvukového vjemu, kdysi dávno zprostředkovaného pomocí prvních zvukových čipů.

11 Závěr

Tato bakalářská práce měla za cíl souhrnně zmapovat historii a reflexi herní hudby s důrazem na Českou republiku. Ačkoliv je tradice videoher s naší zemí spojena velmi silně, bohužel není stále dostatečně reflektována. Přitom Česká republika hraje v celosvětovém kontextu této hudby velmi důležitou roli. O tom svědčí i úspěšnost českých her ve světovém kontextu. Nicméně, v rámci České republiky na tyto úspěchy není příliš reflektováno a hernímu umění není bohužel přikládána patřičná důležitost. Ačkoliv toto téma není zcela bez pozornosti (největší reflexi můžeme hledat v populárních časopisech), odborných studií, či monografií, které by se herní hudbou zabývaly, je velice málo. Populárním časopisům, či internetovým článkům bohužel chybí oficiální odbornost. Přitom fakt, že obrovské množství herní hudby se nahrává právě v České republice, je důležitý faktor nejen z hlediska hudebního, ale i z hlediska ekonomického, či sociálního. Ve velké části evropských zemí je oblast video her a herní hudby zmapována a odborně zkoumána již několik let a přitom mnohdy pro ně hry nemají tak silný význam, jako pro Českou republiku. Snahu reflektovat herní hudbu je nejvíce vidět v Brně na Masarykově univerzitě a Janáčkově akademii múzických umění, avšak to je, dle mého názoru, bohužel málo.

Ve své práci jsem v první části popsal obecné poznatky o herní hudbě, které jsou základním východiskem. Dále jsem se zaměřil na praxi a posléze reflexi v rámci České republiky, kdy jsem se pokusil o souhrnnou rešerši všech materiálů, týkajících se herní hudby vydaných na území České republiky.

Použitá literatura

- BULÍŘ, Petr. Počítačová hudba, CRYO a MMM. *Level*. 1997, (34), s. 53.
- COLLINS, Karen. *From Pac-Man to pop music: interactive audio in games and new media*. Burlington, VT: Ashgate, c2008. Ashgate popular and folk music series.
- COLLINS, Karen. *Playing with sound: a theory of interacting with sound and music in video games*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, c2013.
- DOBROVSKÝ, Pavel. Rozhovor - Michael McCann. *Level*. 2011, (205), s. 100-101.
- DOBROVSKÝ, Pavel. Rozhovor Nobuo Uematsu. *Level*. 2017, (270), s. 30-37.
- DOBROVSKÝ, Pavel. Vědec a houslista. *Level*. 2015, (255), s. 28-35.
- DOBROVSKÝ, Pavel, Martin BACH a Wanda DOBROVSKÁ. Otevřete uši!: Hudba v počítačových hrách. *Level*. 2004, (115), s. 22 - 35.
- ECO, Umberto. *Jak napsat diplomovou práci*. Olomouc: Votobia, 1997. Velká řada (Votobia). ISBN 80-719-8173-7.
- ENNS, Mack. *Game Scoring: Towards a Broader Theory*. Electronic Thesis and Dissertation Repository, Paper 2852, 2015.
- FLAŠAR, Martin. Hudba a zvuk v počítačových hrách: od filmové k herní hudbě. *Opus Musicum: hudební revue*. 2012, **44**(4), 28-37. ISSN 0862-8505.
- FLAŠAR, Martin. Panychida za českou elektroakustickou tvorbu. In: *Zvukem do hlavy: Sondy do současné audiokultury*. Praha: Nakladatelství Akademie múzických umění v Praze a Český rozhlas, 2012, s. 133 -137.
- FUKA, František. *Počítačové hry II*. 1. Ultrasoft, 1987.
- HAVRLANT, Ondřej. *Herní hudba a film: Interaktivita a funkcionalita v herní hudbě*. Brno, 2012. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.
- GRIMSHAW, Mark. *Game sound technology and player interaction: concepts and development*. Hershey PA: Information Science Reference, 2011. ISBN 978-161-6928-308.
- KALINAK, Kathryn Marie. *Film music: a very short introduction*. New York: Oxford University Press, c2010. Very short introductions, 231. ISBN 978-0-19-537087-4.

KAMP, Michiel, Tim SUMMERS a Mark SWEENEY. Introduction. In: *Ludomusicology: Approaches to video game music*. Bristol: Equinox Publishing, 2016, s. 1-8. ISBN 978-1-78179-198-1.

KAVAN, Jan. Specifické aspekty hudební kompozice ve videoherním průmyslu. In: *Electronic music today*. Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2014, s. 91-101. ISBN 978-80-7460-071-5.

KAVAN, Jan. Tvorba multimediálního Live Response systému. Brno, 2008. Disertační práce. JAMU.

KOUBEK, Ivan. *Hudba pro počítačovou hru*. Brno, 2015. Bakalářská práce. JAMU. Vedoucí práce MgA. Pavel Bureš.

KOUTNÁ, Kateřina. *Analýza hudby počítačových her: (Hidden and Dangerous 2)*. Brno, 2011. Bakalářská práce. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph. D.

KUNCE, Lukáš. Navštívenka do světa hudebních mágů. *Level*. 2013, (226), s. 44 - 51.

MILLER, Kiri. *Playing along: digital games, YouTube, and virtual performance*. New York: Oxford University Press, c2012. ISBN 9780199753451.

NEJEDLÝ, Tomáš. *Vývoj dynamické zvukové složky videoher*. Brno, 2011. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.

PAVLUŠ, Jakub. *Symfonický orchestr v hudbě pro počítačové hry*. Brno, 2016. Bakalářská práce. JAMU. Vedoucí práce MgA. Pavel Bureš.

SLOVÁČEK, Petr. Počítačová hudba a herní průmysl. *Excalibur*. 1996, (53), s. 22 - 23.

VROBEL, Jan. Hudba ve hrách: aneb od elektrických impulzů k orchestrálním veledílům. *Score*. 2009, **16**(183), s. 44 - 50.

ZIGO, Roman. *Konstrukce prostoru v počítačových hrách prostřednictvím zvuku: Interaktivita a funkcionalita v herní hudbě*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph.D.

ZIGO, Roman. *Specifika praxe zvukového designu počítačových her v českém prostředí*. Brno, 2014. Magisterská práce. Vedoucí práce Mgr. Martin Flašar, Ph. D.

Elektronické zdroje

BÁRTEK, Tomáš. Proč Game Studies. In: *Game Studies.cz* [online]. [cit. 2017-04-13].

Dostupné z: <http://gamestudies.cz/odkazy/proc/>

BRICK, Andy a Pavel DOBROVSKÝ. Od MIDI k orchestru: Skladatel a dirigent Andy Brick o herní hudbě. [video záznam na DVD], In: *Level DVD 115*. 2004.

COLLINS, Karen. Video games, music in. In: *Grove Music Online* [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z:

http://www.oxfordmusiconline.com/subscriber/article/grove/music/A2293246?q=karen+collins&article_section=contributors&search=article&pos=1&_start=1

COLLINS, Karen a Chris GREENING. *The Beep Book: Documenting the History of Game Sound* [online]. 1. Ehtonal, 2016 [cit. 2017-04-21].

DRISCOLL, Kevin a Joshua DIAZ. *Endless loop: A brief history of chiptunes* [online]. 2009 [cit. 2017-04-21]. Dostupné z:

<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/96/94>. Cambridge, Massachusetts, United states.

FILMharmonic Orchestra. *Musa.cz* [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z:

<http://www.musa.cz/filmharmonic-orchestra.htm>

Game studies [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://gamestudies.cz/>

GRYGAR, Lukáš. Vektor. In: *Radio 1* [online]. [cit. 2017-04-15]. Dostupné z:

<http://www.radio1.cz/porady/97-vektor/>

IRWIN, Mary Jane a Justin HALL. Indie Game Developers Rise Up. *Forbes* [online]. 2008 [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: https://www.forbes.com/2008/11/20/games-indie-developers-tech-ebiz-cx_mji_1120indiegames.html

KOLÁŘ, Jaroslav a Andrej BRABEC. *Rozhovor o Tajemství Oslího ostrova: Nechápu, jak to mohl někdo hrát* [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: http://bonusweb.idnes.cz/jarek-kolar-rozhovor-o-tajemstvi-osliho-ostrova-f6u-/Magazin.aspx?c=A140820_151737_bw-magazin_anb

POLÁČEK, Radek: *Adam Klemens*. Český hudební slovník osobností a institucí [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z:

http://www.ceskyhudebnislovník.cz/slovník/index.php?option=com_mdictionary&action=record_detail&id=1004239

Rudolfinum: Historie [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: <http://www.rudolfinum.cz/obudove/historie/>

SOBOTKA, Mojmír: *Wanda Dobrovská*. Český hudební slovník osobností a institucí [online]. [cit. 2017-04-21]. Dostupné z: http://www.ceskyhudebnislovník.cz/slovník/index.php?option=com_mdictionary&action=record_detail&id=1003424

SVOBODA, Martin. FAMU otevře katedru videoherního designu. Hry potřebují scenáristy, animátory i zvukaře, říká děkan. In: *Magazín Aktuálně.cz* [online]. [cit. 2017-04-11]. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/kultura/film/famu-otevire-katedru-game-designu-studenti-diky-ni-najdou-pra/r~768cc6ccedde11e69aec0025900fea04/?redirected=1491901552>

VESELÝ, Karel. Koji Kondo povýšil v Super Mariovi videoherní hudbu na umění. In: *Český rozhlas* [online]. [cit. 2017-04-10]. Dostupné z: http://www.rozhlas.cz/radiowave/hudba/_zprava/koji-kondo-povysil-v-super-mariovi-videoherni-hudbu-na-umeni--1515016

WALL, Jack a Pavel DOBROVSKÝ. Inside game music: Jack Wall o hudbě k *Myst IV: Revelation*. [video záznam na DVD] In: *Level DVD 115*. 2004.

ANOTACE

Jméno a příjmení:	Karel Vaněk
Katedra:	Katedra hudební výchovy
Vedoucí práce:	prof. MgA., Mgr. Vít Zouhar, Ph. D.
Rok obhajoby:	2017

Název práce:	Herní hudba a její vliv v České republice
Název v angličtině:	Video game music and its influence in Czech Republic
Anotace práce:	Tato bakalářská práce shrnuje dosavadní poznatky o herní hudbě a přináší pohled na tuto problematiku v rámci České republiky od jejího vzniku až do roku 2017. Důraz je kladen primárně na sumarizaci odborných i populárních publikací, periodik, rozhlasových vysílání a dalších. Důležitou součástí je rovněž i zachycení hudební herní skladatelské a provozní sféry.
Klíčová slova:	herní hudba, soundtrack, Česká republika, symfonická hudba, adaptivní hudba
Anotace v angličtině:	This bachelor thesis summarizes the existing knowledge about video game music and gives a look at this issue within the Czech Republic from its origins to year 2017. Emphasis is placed primarily on summarizing professional and popular publications, periodicals, radio broadcasts and others. Important part is also the capture of the musical video game composition and operating sphere.
Klíčová slova v angličtině:	video game music, video game, soundtrack, Czech republic, symphonic music, adaptive music
Přílohy vázané v práci:	
Rozsah práce:	48 stran
Jazyk práce:	čeština