

Recenzije

Knjiga dr Dušana Petrovića *Interakcija i dizajn zvuka u elektronskoj muzici* zasniva poseban pristup u okviru elektroakustičke muzike. Takav pristup, što se tiče interaktivnosti, nije bio dosad zastupljen u malobrojnoj literaturi koja se bavila tom oblašću muzike. Posle pregleda muzičkih tendencija XX veka, u kojima leži poreklo interaktivne muzike, prelazi se na razmatranje interaktivnih sistema. Tu se posebno usredsređuje na objektno orijentisano programiranje i objekte komponovanja i partiture. U okviru dizajna zvuka, autor se bavi dizajnom zvučne sinteze, interaktivnim signalnim procesovanjem i, uopšte, perspektivama signalnog procesovanja i sinteze zvuka. Na kraju, autor navodi i primere savremenih interaktivnih tendencija u oblasti elektroakustičke muzike.

Knjiga, pre svega, opisuje tehnike za stvaranje interaktivne kompjuterske muzike. Namera autora je da te tehnike postanu dostupne budućim kompozitorima interaktivne muzike, korisnicima raznih interaktivnih sistema, a konkretno korisnicima okruženja „Max”. Zahvaljujući izvesnim uopštenijim razmatranjima i pregledima istorijskog razvoja interaktivne kompjuterske muzike, knjiga se ne svodi na priručnik za savladavanje osnova objektno orijentisanog programiranja, ali ispunjava i ulogu detaljnog uvida u programe te vrste. Upućivanje u programe takve vrste kompozicionog pristupa ostavlja utisak ličnog preferiranja takvog pristupa, mada se ne nastoji – što je pozitivno – da se on zastupa i kao objektivno vredniji od drugih, neinteraktivnih pristupa. Ako se ne može očekivati da taj deo knjige posluži kao instrukcija za stvaran rad u predstavljenim programima, on će svakako poslužiti kao iscrpan uvid u način specifičnog organizovnog mišljenja, u vrstu kompozicionih odluka koje kompozitor može doneti, i u brojne komande i njihove funkcije. Bez sumnje, uvid u proces stvaranja softvera, koji knjiga pruža pored ostalog, veoma je koristan. Razmatrajući tehnike u interaktivnoj muzici, autor posebno izdvaja mapiranje. Znatno deo knjige, sve do objekata partiture, bavi se građenjem modula za stvaranje kompjuterske muzike na koju korisnik utiče preko ulaza u program. Ali, pošto muzika prevazilazi – kako autor ispravno primećuje – sumu „njenih delova i oblika” i seriju „izolovanih događaja”, to je potrebno dalje, pomoću iste tehnologije oblikovati i urediti pripremljeni materijal u ubedljivu muzičku formu. Ne ostajući samo na interaktivnosti u domenu

muzike, autor na kraju knjige razmatra – što je korisna informacija – i interaktivni multimedij i nove kontrolore. U tome poglavlju ukazuje se na interaktivnu muziku u radovima u vizuelnim medijima, zatim u multimedijalnim radovima u kojima učestvuju izvođači, te se u vezi s tim tretira i interakcija između muzike i pokreta.

Budući da knjiga *Interakcija i dizajn zvuka u elektronskoj muzici* istražuje u oblasti jedva dodirnutoj u literaturi na srpskom jeziku i čini to na stručan način, smatram da je njeno objavljivanje od izuzetne koristi kako za muzičke stvaraoce naklonjene interaktivnom pristupu u muzici i šire, u umetnosti, tako i za muzikologe.

Beograd, 7. mart 2015.

Dhc Vladan Radovanović,
kompozitor, slikar, višemedijski umetnik i
profesor po pozivu na Grupi za višemedijsku
umetnost na doktorskim studijama
Univerziteta umetnosti u Beogradu



Knjiga dr Dušana Petrovića „Interakcija i dizajn zvuka u elektronskoj muzici” koja je pred čitaocima, nastala je kao rezultat autorovog višegodišnjeg bavljenja elektronskom muzikom i uređajima koje ona koristi, kao i dugogodišnjeg praktičnog istraživanja odnosa između stvaralačkog kompozicionog procesa i računarske podrške tom stvaralačkom procesu. Autor će taj odnos nazvati interaktivnim i ovu svoju ideju dosledno dokazivati na stranicama ove knjige.

Polazišna tačka istraživanja za autora je muzika i njen kumulativni istorijski razvoj, posebno onaj koji se odigrava u drugoj polovini 20 veka. Bez potrebe da ulazi u istorijske meandre i da se u njima nepotrebno zadržava, autor samo obeležava tačke razvojnog puta muzičke umetnosti koje su dovele do toga da ona prirodno, možda čak neizbežno, potraži nova tehnološka uporišta i promeni „instrumentarijum” i sredstva. U tekstu koji je pred nama to se čini dovoljno obazrivo ali i dovoljno odlučno, pa se trasirani put, na kome se nalaze imena kao što su Džon Keidž ili Karlhainc Štokhauzen, ukršta sa pojavama kojima teži

muzika sama. Autor je zahvatio pojave od serializma u muzici, preko improvizacije i raznovrsnih pravaca vezanih za period avangarde, da bi se dotakao onih važnih oblika slobode koje je muzika osvojila u drugoj polovini XX veka i koja je i usloвила razvoj kojim se ova knjiga bavi.

Odeljci posvećeni programiranju i programskim jezicima i drugim pojavama iz oblasti računarstva, prevazilaze znanje konvencionalno obrazovanog prosečnog čitaoca pa i muzičara. Ali, upravo zato ovo štivo može, a možda i mora, da bude čitano iz radikalno drugačijeg ugla. Ovo je gradivo koje vodi značajnom proširenju čitaočeve pažnje, znanja i obrazovanja. Najteže je ono čemu se verovatno ovom knjigom i teži, a to je da se postigne sveobuhvatno usložnjeno razumevanje komponenata obe sadržajne hemisfere knjige, muzičke i računarske. Materija koja se ovde izlaže ima za cilj da ujedini znanja umetnika, stvaraoaca, kompozitora a s druge naučnika, programera i da smanji tenzije različitosti koje dele kompjutersku, računarsku i umetničku, pretežno duhom senzibilisanu oblast muzike. Ovaj napor se danas, u već odmakloj drugoj deceniji 21. veka čini ne samo opravdan nego i potreban.

Od tog teško odredljivog, mada ipak postojećeg početka ovog „sećanja na budućnost” kompjuterske, elektronske muzike, u kome je započelo približavanje muzičke umetnosti i kompjuterskih sistema, deli nas skoro četrdesetak godina. Tada je u elektronskim studijima u Francuskoj, Nemačkoj, SAD... isprobavana, ispitivana i istraživana mogućnost preusmeravanja muzike iz ljudskih, autorskih ruku u domen nauke, tehnike, matematike. I taj proces je dao ogroman rezultat. Ono što je u lancu umetnik-slušalac-tehnika-mašina zapravo kvalitativno novo, i što se dogodilo u odnosu na „istorijsku” muziku, to je momenat u kome slušalac može postati kompozitor i u kome za stvaranje muzičkog, zvučnog proizvoda nije potrebno biti specijalista kompozitorskog zanata. Ili, drugačije rečeno, gde više kompozitora, u tradicionalnom smislu reči nema ili ga ne mora biti.

Praktična uloga knjige „Interakcija i dizajn zvuka u elektronskoj muzici” i njena upotrebljivost su veoma veliki. Njena edukativna korisnost takođe. Poglavlja u kojima se izlažu protokoli korišćenja i dizajniranja zvuka, vode direktno ka mogućnosti da čitalac bude u situaciji da sam koristi, stvara i dizajnira „svoj” zvuk, i da se na taj način priključi svetu muzike i zvuka kao specifičnog oblika stvaralaštva, dakle ljudske kreativnosti.

Beograd, 24. mart 2015.

Ivana Stefanović, kompozitor



OPŠTI PODACI

Knjiga dr Dušana Petrovića je obiman tekst koji sadrži ukupno 12 poglavlja. To su: Predmet istraživanja, Polazišta istraživanja i istorijat, Interakcija i interaktivni sistemi, Temelji objektivno orijentisanog programiranja, Arhitektura programa i algoritamska anatomija, Dizajn interfejsa, Računar kao slušalac, Objekti komponovanja, Objekti partiture: kompozicione strategije i mehanizmi tajminga, Dizajn zvuka, Interaktivna multimedija i novi kontroleri i Savremene interaktivne tendencije u oblasti računarske muzike i dizajna zvuka. Pored toga dat je i spisak obimne korišćene literature.

OSNOVNI ELEMENTI

U početnom delu knjige date su muzičke tendencije XX veka kao i preduslov interaktivne elektronske muzike. Zatim je ukratko naveden istorijat i poreklo interaktivne elektronske muzike. Sledi analiza činilaca interaktivnog sistema, kao i doprinos kompozitora i izvođača. Sledi deo o modelima izvođenja, u koje spada: model dirigenta – simfonijski orkestar, model kamerne muzike – gudački kvartet, model improvizacije – džez kombo i slobodna improvizacija.

Posebna pažnja je posvećena programiranju, programskim jezicima, kao i anatomiji *MIDI*-ja.

Obrađen je problem računara kao slušaoca, kroz analizu i skladištenje izvođačkih podataka, sa posebnim akcentom na identifikaciju muzičkih parametara i praćenje njihovih promena tokom vremena.

Kao možda najvažniji deo knjige, obrađeni su objekti komponovanja, među koje, pre svega, spada kreativna interakcija sa slušaocem. Tu su i kompozicioni algoritmi, kao i načini transformisanja muzičkog materijala.

Navedeni su brojni postupci, koji se koriste pri dizajnu zvuka. Posebno mesto je dato interaktivnom signalnom procesiranju, gde spadaju procesovan/originalni miks, procesi kašnjenja, promena tonske visine, vibrato i tremolo i drugo.

U završnim delovima knjige se navode nove interaktivne tendencije a kojih ima mnogo u oblasti računarske muzike i dizajna zvuka.

ZAKLJUČAK I PREDLOG

Problematika kojom se knjiga bavi je veoma aktuelna i obuhvata brojne probleme vezane za interakciju i dizajn zvuka. Može se reći da je prilikom obrade teme korišćeno praktično sve što je dostupno u savremenoj literaturi. Dato

je dovoljno materijala na osnovu koga se može sagledati, iz najrazličitijih uglova, šta sve stoji na raspolaganju kompozitorima i dizajnerima zvuka na današnjem nivou. Izneti koncepti će i dalje provocirati kompozitore i izvođače da otkrivaju uvek nove forme izražavanja.

Knjiga, u svakom pogledu, ima najsavremeniji karakter, kada se radi o pristupu interakciji i dizajnu zvuka u elektronskoj muzici, te se, sa zadovoljstvom preporučuje integralno štampanje ovog obimnog i veoma sadržajnog teksta.

Beograd, 2. februara 2015.

Prof. dr Petar Pravica