

# Počítač na scéně!

Virtuální instrumenty "live" na koncertním turné kapely Olympic.

V závěru loňského roku brázdila kapela Olympic Českou republiku se svým koncertním turné nazvaným Trilogy. Na první pohled na něm nebylo nic zvláštního, vyprodané sály jako na jiných předchozích turné v minulosti, mezi návštěvníky koncertů byly zastoupeny všechny věkové generace, které Olympic - dnes již rocková legenda - po desetiletích existence svou muzikou oslovil. Něco zvláštního a unikátního se zde vše přece jen odehrálo. Klávesista Jiří Valenta použil jako první v České republice na megakoncertech, které navštívily desetitisíce lidí, virtuální VST instrumenty běžící v reálném čase na PC. Do té doby byly přitom virtuální VST instrumenty používány hudebníky výhradně pro práci ve studiu. Nyní se však časy mění a počítače, které si hudebníci oblíbili při práci v nahrávacích studiích, se začínají pomalu stěhovat i na živá vystoupení. Turné kapely Olympic toho bylo jasným důkazem. Nejzajímavější na tom bylo, že Jiří Valenta použil pro ovládání a přepínání virtuálních VST instrumentů software RT Player, který pochází z dílny české softwarové firmy DSound. Na jednom z koncertů se podařilo zorganizovat setkání Jiřího Valenty a šéfprogramátora DSoundu Lubora Příkryla. Z tohoto setkání vznikl rozhovor, ve kterém se rozebírá problematika používání počítače a VST nástrojů při živém hraní. Rozhovor včetně ukázek použití VST instrumentů můžete v celé délce zhlédnout na příloženém PiXEL DVD v sekci Data a ve zkrácené formě jej přinášíme i v následujícím článku.

Rozhovor se uskutečnil 8. prosince 2006 před začátkem koncertu skupiny Olympic v brněnské hale Rondo.

**Lubor Příkryl: Proč ses rozhodl opustit klasické hardwarové syntezátory a začal jsi používat počítač s virtuálními VST nástroji pro živé hraní?**

**Jiří Valenta:** Občas dělám i muziku k reklamám a bylo mi strašně líto, že nemůžu využívat na živou hru ty stejné VST nástroje, které používám



ve studiu. Začal jsem pátrat po řešení, jak tyto VST nástroje používat při živém hraní. Nejdříve jsem si chtěl koupit software od nějaké italské firmy, který byl určen na realtime používání VST nástrojů, ale problém byl v tom, že běžel pod Linuxem, což bylo pro zbláhleho uživatele Win XP dost nešikovné. Hned poté jsem se přes kamarády dostal k produktům české firmy DSound, jako byl software RT Player běžící pod Win XP, který byl navíc kompatibilní s VST instrumenty, které jsem používal v Cubase při studiové práci. Jevil se mi jako jednoduše pochopitelný a měl přesně ty funkce, které jsem pro rychlé používání a přepínání VST nástrojů při živém hraní potřeboval. Zkusil jsem nainstalovat RT Player s VST instrumenty na svůj notebook, který se jevil jako ideální mobilní řešení, ale ten to výkonově a kapacitně nezvládl a tak jsem si nechal postavit PC do racku s RT Playerem a hromadou virtuálních instrumentů. Takové řešení se mi osvědčilo jako podstatně lepší a výkonnější. Z hlediska rozšíření je

podstatně flexibilnější než notebook, kde si člověk sám jednoduše harddisk nebo paměť nerozšíří a taky robustní kovová krabice v racku je podstatně odolnější vůči častému převážení a nikdo ji omylem nerozšlápně. Teď to bude asi 52 koncertů, co to takhle používám. Myslím si, že v tomhle je budoucnost, protože na jeden počítač s několika VST instrumenty lze zahrát nepřeberné množství zvuků.

**Lubor Příkryl: Jaká část zvuků, které používáš na koncertě, hraje z počítače a jaká hraje pořád z klasických syntáků?**

**Jiří Valenta:** Půl na půl. Například v Trilogy programu, který hrajeme na podzimním turné, je to z více jak 50 % hraný přes RT Player a VST instrumenty.

**Lubor Příkryl: Jaké vidíš základní výhody toho, že používáš softwarové nástroje?**

**Jiří Valenta:** Obrovská výhoda je především v tom, že mi stačí jedna škatulka, jeden





masterkeyboard a můžu používat asi kolem 50 virtuálních VST nástrojů. Čím budou počítače rychlejší, tím budou samozřejmě i VST instrumenty kvalitnější. Tak třeba klasický klávesový Kurzweil 2500, což považuji pořád za vlajkovou loď klávesových nástrojů, nemůže obsáhnout to co PC, protože na PC můžete kombinovat VST instrumenty, samplly, prostě co vás napadne. A poměrně velmi jednoduše, což žádný jiný klasický klávesový nástroj nedokáže.

**Lubor Příkryl: V čem myslíš, že je RT Player výhodnější než jiné VST host aplikace?**

**Jiří Valenta:** RT Player je geniální především v tom, že umožňuje přehlednou editaci zvuků, má jednoduché ovládání a lze ho dokonce ovládat i externí numerickou klávesnicí. Je to pro mě ideální mobilní řešení.

**Lubor Příkryl: Myslím, že většina uživatelů se shodne na tom, že softwarové nástroje nabízejí obrovské možnosti a jsou určitě levnější než jejich hardwarové protějšky. Ale jediným takovým problémem bývá podezření, že to někdy spadne, něco se nepovede a že se nedají použít při opravdovém koncertu. Nic opravdovějšího než dnešní koncert zde v hale Rondo si nedokážu představit. Řekni, kolik tady bude na vašem koncertu posluchačů?**

**Jiří Valenta:** Hala je vyprodaná, já nevím, kolik se vejde do brněnského Ronda. Ale jako prubířský kámen posloužila minulý týden Sazka aréna, kam přišlo 11 tisíc lidí a musím to teda zaklepat, když to vydrželo v Sazce a natočili jsme na to DVD, tak nevidím důvod, proč by to padalo. Člověk si ale nesmí myslet, že si vezme domácí PC a dá ho do kufru, to na to není

stavený. Já jsem si zvolil zákaznický postavený počítač ve 4 U rackové skříni, abych tam měl víc místa a měl jsem robustní provedení a dobré chlazení, ale mohl jsem si zvolit třeba poloviční, což by možná stačilo. Uvnitř je Pentium 4 (3,3 GHz), normální DVD mechanika, přídavný chladič. Klávesnici a trackball využívám jenom výjimečně, kdybych si chtěl něco editovat nebo



napsat. Z Windows XP je tam vlastně jenom to nejnnutnější, není tam žádný antivír nebo jiné zbytečnosti, které na muziku nejsou potřeba. Ten počítač se zabývá pouze muzikou a je to poměrně dostupný řešení. Já si myslím, že pro živý hraní je v tom určitě budoucnost.

Lidi se toho bojí, ale myslím, že zbytečně. Když vidím třeba doma počítač své dcery, tak

chápu, že ten to asi nemůže zvládnout, protože ten se zabývá tolika kravinama, že nemůže stabilně hrát. Ale pokud je počítač postavený a nadimenzovaný pro konkrétní věc, tak nevidím důvod, proč by to nemělo fungovat.

**Lubor Příkryl: Můžeš tedy říct, že tě to ještě nikdy neklamalo?**

**Jiří Valenta:** Ne, nikdy mě to neklamalo, opravdu. Jedině tehdy, když jsem se přehmátnul a našel na numerické klávesnici špatné číslo programu, ale to je samozřejmě jasné. Jediná nevýhoda tohoto hraní je, když náhodou vypadne proud na nějaký krátký okamžik. Já jsem si proto koupil normální UPSku, která napětí chvíli drží, protože startovat PC během koncertu je problém. Nejvíc jsem se bál toho, aby několik tisíc diváků v Sazka aréně neslyšelo spouštěcí zvuk Windows. To by nebylo úplně to pravý ořechový. UPSka mi drží napětí po dobu asi 20 minut. Když je výpadek delší než 20 minut, tak je na pódiu při koncertu stejně všechno v čoudu. Jde jenom o ty krátkodobé výpadky, kdy proud vypne a hned naskočí, kluci můžou hrát hned, ale já bych bohužel musel znova zapínat Windows.

**Lubor Příkryl: Ještě se zeptám na pocit ze hry. Klávesista určitě chce cítit pod tou klávesou, že mu to zahraje úplně přesně v tu správnou chvíli. Já si myslím, že tahle věc se dá nastavit, ale řada lidí tomu nevěří. Říkají ne, vždycky to bude hrát přes počítač později než hardwarový syntezátor. Co si o tom myslíš?**

**Jiří Valenta:** To je hloupost. Zvláště při živém hraní na tom až tak nezáleží. Ve studiu jsem tímto způsobem nahrál naše poslední CD, kde jsou i pianový party a to zpoždění je tak minimální, že mi vůbec nevádí. Člověk by už musel být opravdu velký šťoural a hlavně to ucho nepozná, jestli je to 5 nebo 3 ms.

**Lubor Příkryl: Jirko, mockrát ti děkuji za rozhovor a já jako fanda nových trendů neskrývám radost, že ti to tak vyhovuje.**

**Jiří Valenta:** Já to všem doporučuji a když to viděli v akci moji čtyři kolegové, tak po tom pošilhávali a tři už to mají, protože je to opravdu studnice zvuků, kterou jde

upgradovat nebo obnovovat velmi jednoduše. A to je to, co mě na tom baví.

