

# HLAS BRADAVIC

## Soutěž

### TÉMA

Soutěž je zaměřená na tvorbu audio nahrávek týkajících se kouzelnického světa. Účastníci mají za úkol nahrát krátký zvukový výstup (max. 5 minut), který bude stylizovaný tak, aby se dal vysílat ve fiktivním bradavickém rádiu či rozhlase.



#### Může se jednat například o:

- školní rozhlasové hlášení (pozvánka na akci, upozornění na blížící se testy, ...)
- krátkou reklamu na kouzelnický produkt či službu
- zpravodajskou reportáž z famfrpálového zápasu či jiné události ve škole
- rozhovor dvou postav, kdy jeden účastník bude reportér a druhý tázaný
- ukázkou kouzelnického podcastu (drby, historky z hradu, poradna, ...)

#### Cílem je, aby si hráči vyzkoušeli:

- práci s hlasem
- tvorbu atmosféry jen zvukem
- a celkově něco nového, co není jen psaní



Je to jiný typ kreativity a dovedností než jen psaní příspěvků, příběhů a nebo kreslení. Soutěž je tedy pro studenty zajímavá tím, že si zkusí úplně nový formát, ale v prostředí, které znají, respektive na téma, které znají. Mohou posunout své osobní hranice stydlivosti a třeba se i něco nového naučit, pokud budou svůj vstup editovat.



### PRAVIDLA

#### Kdo se může zúčastnit

- Soutěž je nonrpg, účastní se tedy hráči za sebe, odměny se připíší na vybranou postavu, kterou uvedou při odevzdání.
- Každý hráč se může zúčastnit za každou svou postavu maximálně jednou (jedna soutěžní nahrávka na postavu). Případní spoluúčinkující mohou vystupovat v nahrávce, ale oficiálním soutěžícím je ten, kdo dílo odevzdává.
- Hráč nesmí s nikým kromě účastníků své nahrávky své zpracování rozebírat.

## Podoba nahrávky

- Délka nahrávky: 1 až 5 minut
- Nahrávka musí být pouze zvuková (audio), bez podkladového videa
- Jazyk: čeština nebo slovenština, případně krátké fráze v jiných jazycích, aby se nebránilo srozumitelnosti pro případné hodnotící
- Je tedy povoleno:
  - použít vlastní hlas nebo hlasy
  - měnit si hlas (vyšší, hlubší, „rádio hlas“) pomocí filtrů
  - přidat zvukové efekty (potlesk, kroky, praskání ohně, šum, zvuk famfrpálového stadionu atd.)
  - jemnou podkresovou hudbu, která je buď volně dostupná na internetu k použití nebo je vlastní tvorbou
  - pokud není chráněná autorským právem nebo je vlastní tvorbou.

## Téma a obsah

- Nahrávka musí zjevně souviset se školou a spadat pod jedno ze jmenovaných témat. V případě nejistoty se o svém nápadu může účastník poradit s hlavním organizátorem, zde je ještě v mezích či není.
- Obsah může být vážný, vtipný, parodický nebo poetický, ovšem musí být bez nevhodného obsahu jakéhokoliv rázu (extrémně násilný, sexistický, příliš vulgární, ...)

## Technické podmínky

- Doporučené formáty: .mp3, .wav, .m4a
- Hlas musí být srozumitelný, klidně může být slyšen šum, vzhledem k tomu, že se počítá, že půjde o nahrávky z mobilních telefonů nebo počítačů, ale nahrávka nesmí být neposlouchatelná

## Odevzdání

- Soutěžní nahrávky se odevzdávají přes Discord (soukromá zpráva) nebo e-mail vybraného organizátora.
- Hráč musí spolu s nahrávkou poslat:
  - jméno postavy, na kterou chce odměnu
  - krátký popis (2 až 3 věty), o čem nahrávka je a co od ní tedy očekávat

## Originalita

- Nahrávka musí být vlastní tvorbou.
- Je tak, logicky, zakázané:
  - přebírat nahrávky z internetu
  - skládat celky z cizích audio ukázek
  - používat chráněné části filmů, seriálů a písní
- **NALEZENÝ PLAGIÁT = DISKVALIFIKACE**





# HODNOCENÍ A VYHODNOCENÍ

## Kdo bude hodnotit

- Porota složená z 3 členů (případně 5, 7, ... -> lichý počet), v níž nebude hlavní organizátor
- Porotci dostanou nahrávky anonymně, jen pod čísla, bez jmen hráčů.

## Hodnotící kritéria

Každá nahrávka může získat body v těchto kategoriích (např. 0-10 bodů):

- Originalita nápadu - je koncept nápaditý, vtipný, zajímavý?
- Atmosféra - máme pocit, že jsme vtaženi do děje?
- Zpracování a technika - srozumitelnost, práce s hlasem, použití efektů, struktura.
- Celkový dojem - jaké je vystoupení jako celek.

## Porota může udělit i bonusové body za:

- odvážné herecké podání
- zábavný dialog
- chytré narážky související s projektem Revelio.cz

## Vyhlášení výsledků

- Výsledky budou zveřejněny na soutěžní nástěnce.
- U top3 nahrávek bude zveřejněn i krátký komentář poroty.
- Po souhlasu jednotlivých účastníků mohou být u vybraných nahrávek poskytnuty přímo ty, případně jejich textové přepisy.



# CENY A ODMĚNY

## Odměny jsou následující:

- *1. místo*
  - Item Kouzelnické rádio (obchod Všechné kramářství)
  - 25 bodů do školního poháru
  - Vlastnost Kouzelný moderátor (popis níže)
  - Odznak Hlas Bradavic
- *2. místo*
  - Item Hracia skrinka (obchod Všechné kramářství)
  - 20 bodů do školního poháru
  - Vlastnost Kouzelný moderátor (popis níže)
  - Odznak Hlas Bradavic



*Možné obrázky odznaku, generováno přes AI.*



- *3. místo*

- Item Hracia skrinka (obchod Všemožné kramářství)
- 15 bodů do školního poháru
- Vlastnost Kouzelný moderátor (popis níže)
- Odznak Hlas Bradavic

- *Odměna za účast*

- Očarovaný megafon správného fandy (obchod Košťata BRYAR)
- 5 bodů do školního poháru
- Odznak Hlas Bradavic



## Vlastnost Kouzelný moderátor

*Popis:* Jsou studenti, kteří se při jakémkoli náznaku chaosu okamžitě schovají pod lavici - a pak je tu tahle osoba. Tenhle student má zvláštní dar: místo aby se v rámusu ztratil, instinktivně převezme otěže. Ať už jde o rozjívenou kolejní akci v nebelvírské společenské místnosti, rozhádanou partu spolužáků v učebně lektvarů nebo rozhučené famfrpálové tribuny těsně před fackovanou - stačí, aby se nadechl, zvedl hlavu a promluvil. Jeho hlas nemá nutně ohlušující sílu, spíš zvláštní rytmus a jistotu, která se těžko ignoruje. Dokáže mluvit tak, že lidem podvědomě dává návod na to, co dělat: teď posloucháme, teď se smějeme, teď jdeme fandit, teď konečně přestaneme po sobě házet brky. Spolužáci už si zvykli, že pokud se situace začíná vymykat z rukou, někdo dřív nebo později houkne: „Necháme to řídit [jméno]!“ - a kupodivu to často opravdu funguje.

*Úspěch:* Student - dnes ve své nejlepší formě - využívá svůj hlas jako nástroj organizace. Vstoupí do scény, kde to vře: v jídelně se překřikují dvě skupinky, v učebně se hádají o známku, na famfrpálových tribunách to začíná vypadat, že fandění přeroste v bitku šálami. Stačí pár jasných, klidných vět, pronesených pevným, melodickým tónem: stručné shrnutí, kdo co řekne první, kdy si kdo přijde na slovo, nebo třeba společný odpočítávací pokřik, který davu odvede pozornost jinam. Postupně utichají jednotlivé hlasy, lidi se začnou orientovat podle něj - jedni se uklidní, druzí se srovnají do smysluplného fandění, třetí se konečně dokážou domluvit, aniž by po sobě vrhali své sešity. Ať už zrovna tlumí hádku, nebo naopak zvedá morálku před zápasem, je zřejmé, že tahle drobná „moderátorská magie“ zabrala. Atmosféra se z chaosu překlápí do zvládnutelného ruchu a okolí má po chvíli pocit, že přesně ví, co má dělat - jen proto, že jeden student dokázal správně promluvit ve správný čas.

*(V herním chatu může být vlastnost použita k věrohodnému „ukočirování“ větší skupinky - třída, tribuny, společenská místnost -, pokud dává v dané situaci smysl.)*

*Neúspěch:* Student se opět rozhodne zasáhnout, situace k tomu přímo vybízí. Místnost hučí, někdo se hádá, někdo se směje, někdo brečí. Všechny instinkty „Kouzelného moderátora“ křičí, že je čas vstoupit do hry. Zhluboka se nadechne, postaví se doprostřed a... Najednou nic nevychází tak, jak by mělo. Slova se mu v hlavě zamotají v nesprávném pořadí, začíná mluvit příliš rychle nebo naopak tak unaveným tónem, že i to dobře míněné uklidnění zní jako omluva za to, že vůbec otevřel pusu. Když se snaží dodat energii, vyjde z toho nepřírozený, skoro až trapný proslov, u kterého si pár lidí vymění pobavené pohledy. Hádky se nezastaví, ruch neutichne, a pokud si ho někdo vůbec všimne, tak spíš proto, aby prohodil: „Hele, jsi v pohodě?“ Ne, zkrátka to není ten den, kdy by jeho hlas dokázal převzít vedení. Místo přirozeného respektu a naladění na společný rytmus se ozve jen několik vlažných reakcí - a zbytek místnosti pokračuje v rozjetém chaosu, jako by se nic nestalo.

## Odznak Hlas Bradavic

Odznak udělen všem, kteří v rámci soutěže „Hlas Bradavic“ rozezněli kouzelnický éter svým vlastním vysíláním. Účastníci si vyzkoušeli, jaké je to stát za neviditelným pultem bradavického rádia - hlásit zprávy, vést rozhovory, komentovat famfrpálové zápasy i vymýšlet reklamy na nejpodivnější kouzelnické produkty. Jejich hlasy se propletly školními chodbami stejně samozřejmě jako ozvěna Velké síně a mnozí z nich zjistili, že tvorba vysílání není jen nudná práce, ale taky stav mysli.

## DEADLINE

- Na splnění soutěže by měli mít hráči přibližně 3 až 4 týdny, aby si stihli nahrávku promyslet, napsat a nahrát.



## PROČ TATO SOUTĚŽ?

Tahle soutěž by podle mého projekt obohatila hlavně takto:

- Přináší úplně nový formát, audio, vedle psaní, kreslení a focení a dalších, které se tu poměrně často v soutěžích, ale i úkolech, vidí.
- Rozvíjí nové dovednosti hráčů, což je to, co by projekt měl chtít, dovést hráče k nějakému seberozvoji:
  - práci s hlasem
  - improvizaci
  - cítění „scény“ jen zvukem
- Výsledky soutěže jsou použitelné i dál:
  - se souhlasem hráčů se dají použít například v propagačních materiálech na sociální síť
  - případně jen na nástěnku, do časopisu Sonorus nebo Potterblogu, pokud se bude hodit, čímž se ozvláštní obvyklý formát těchto sdělovacích prostředků
- Podporuje humor a atmosféru projektu - hráči si můžou dělat nenásilnou srandu z famfrpálu, profesorů, školních akcí, z každodenního života v Bradavicích.
- A je to aktivita, do které se mohou zapojit i ti, kteří třeba neumí kreslit nebo psát šíleně dlouhé příběhy a jsou spíš dramatictější zaměřeni.



**DÁVÁTE SVOLENÍ K TOMU, ABY BYLA SOUTĚŽ,  
V NÁSLEDUJÍCÍCH LETECH, POUŽITA?**

Ano.