

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ

DIVADELNÍ FAKULTA

Katedra alternativního a loutkového divadla
obor Herectví alternativního a loutkového divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Zvuk jako výrazový prostředek herce

Michaela Švédová

Vedoucí práce: MgA. Robert Smolík

Oponent práce: MgA. Lukáš Jiříčka, Ph.D.

Datum obhajoby: červen 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Department of alternative and puppet theatre

Acting of alternative and puppet theatre

MASTER´S THESIS

Sound As Self Expression Of Actor

Michaela Švédová

Thesis Supervisor: MgA. Robert Smolík

Opponent: MgA. Lukáš Jiříčka, Ph.D.

Date of the thesis defense: june 2017

Academic Degree: MgA.

Prague, 2017

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Zvuk jako výrazový prostředek herce

vypracovala samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....
podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy, tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Poděkování

Robertu Smolíkovi, Janu Burianovi a Bastl Instruments.

ABSTRAKT

V první části této absolventské práce reflektuji svoji uměleckou cestu od hereckých počátků, přes studentskou skupinovou divadelní práci, až k postupnému přechodu k samostatné autorské činnosti, kde více vystupuji jako performer a hudebník.

Ve druhé kapitole se zabírám svojí předchozí hudební a performerskou praxí, která mne připravila na samostatnou tvůrčí práci.

Ve třetí, nejobsáhlejší části, se věnuji vlastnímu absolventskému projektu s pracovním názvem Stroj vedoucí. Zabývám se jak technologiemi, které v projektu užívám, jejich historickým vývojem, tak otázkami, které mi přicházely do cesty v průběhu tvoření.

SUMMARY

In the first part of my graduate thesis I reflect my artistic journey. From beginnings of acting, through student theater group work, up to a gradual transition to my individual creative activity where I am more performing artist and musician.

In the second chapter I deal with my previous musical and performing experience, that was preparing me for independent creative work.

The third and most comprehensive section is devoted to my graduation project called *Stroj vedoucí*. It is about the technology that I use in the project, historical development and context, I'm also asking there questions, which came to me during the whole process.

OBSAH

ÚVOD.....	9
1. OD INTERPRETA K AUTOROVÍ.....	10
1.1 První vjemy.....	10
1.2 Herectví.....	10
1.3 Performer.....	12
2. PŘEDCHOZÍ PRAXE S DŮRAZEM NA HUDEBNÍ (ZVUKOVOU) SLOŽKU. 13	13
2.1. Bitva o Jeruzalém.....	13
2.2. Kyklos Galaktikos.....	14
2.3. Tyto Alba.....	15
2.4. DatabáZA.....	15
3. STROJ VEDOUČÍ.....	18
3.1. Proč jsem zvolila práci se strojem.....	18
3.1.1. Hudební hledisko.....	18
3.1.2. Vizuální hledisko.....	20
3.2. Stroj a tělo.....	22
3.3. Stručná historie mechanických a elektronických nástrojů.....	27
3.3.1. Mechanické hudební nástroje.....	27
3.3.2. Elektronické hudební nástroje.....	32
3.4. Příklady dalších umělců.....	36
3.4.1. Alessandro Bosetti.....	36
3.4.2. Harry Partch.....	36
3.4.3. Peter Fischli a David Weiss.....	37
3.4.4. Peter Blasser.....	38
3.4.5. Gijs Gieskes.....	39
3.4.6. Bastl Instruments.....	40
3.5. Můj modulární syntezátor a proces zkoušení.....	44
3.5.1. Hledání předmětů, objektů.....	46
3.5.2. První odměny za práci.....	49
3.5.3. Další možnosti.....	50
4. ZÁVĚR.....	52
Citovaná literatura a internetové zdroje.....	53
Seznam použité literatury.....	54
Seznam použitých internetových zdrojů.....	55
Zdroje obrazových příloh.....	57

ÚVOD

Tato diplomová práce má být především souborem úvah a popisů mojí vlastní umělecké cesty. Nekladu si zde za cíl vytvořit divadelní teoretickou práci. Je tedy možné, že v průběhu práce některé termíny nebudu používat v souladu s odbornou literaturou, ale tak, jak jsem se s nimi v praxi setkávala.

Mezi základní výrazové prostředky můžeme zařadit tělo, gesta, mimiku a hlas.

V této práci se zaměříme především na zvuk, který byl výchozím bodem při tvoření mého autorského projektu Stroj vedoucí.

Stejně jako má v sobě slovo nějakou emoci, stejně tak ji obsahuje i zvuk. Zvuk slova, zvuk hlasu. S tímto jevem se můžeme setkat, když posloucháme rozhovor v nám neznámé, cizí řeči. I přesto, že „nerozumíme“, přichází k nám spousta informací. A to už se nacházíme v rovině zvukového, lépe řečeno hudebního jazyka.

Skrze sluch lze vnímat celý svět. Ulice, domy, lesy a řeky, to vše zní.

V průběhu mé umělecké praxe, jsem se tedy musela zabývat těmito otázkami: Jak rozumět zvuku? Jak se zvukem pracovat? Jak jej používat jako osobitý výrazový prostředek?

Zvuk můžeme vytvářet vlastním tělem, nebo pomocí nějakého předmětu či hudebního nástroje. A to už je další téma, které se mi začalo objevovat v průběhu zkoušení a kterému se v této práci budu rovněž letmo věnovat – předmět, objekt, loutka i hudební nástroj.

1. OD INTERPRETA K AUTOROVÍ

Zde krátce nastíním své osobní zkušenosti a úvahy, jež mě vedly k divadlu, herectví a umění.

1.1 První vjemy

Myslím, že mé nejranější zážitky, které vedly k tomu, že jsem se chtěla zabývat divadlem, byly osobní, pro mě svým způsobem výjimečné, slavnostní chvíle. Čas, kdy všichni dospělí kolem mě odhodili každodenní masku, zapomněli na všední starosti a byli více přítomní určitému dění. Tyto okamžiky jsem mohla spatřit o Vánocích, Velikonocích, na pohřbech nebo když byla u babičky a dědy na vesnici pouť. Většinou to byly události, které vyžadovaly přípravu. Muselo se zvolit, uklidit a vyzdobit určité místo. Musel se vybrat termín a čas, kdy se událost uskuteční. Lidé, kteří se události účastnili, se také všemožně připravovali, například se slavnostně oblékli. A pak se to dělo. Podle tradic, či zvyků za sebou probíhaly různé činnosti, při kterých měl každý nějakou svoji roli a úlohu.

Dalšími dětskými zážitky, které mě vedly k divadlu, bylo prostě a jednoduše radostné sdílení chvíle s ostatními. Ale nejraději jsem byla, když se něco dohromady tvořilo, měla jsem vždy pocit, že tím ostatní teprve doopravdy poznávám. Skrz hru, stavění v lese, malování, vymyšlení přezdivek a rolí, které jsme chtěli v naší hře hrát. Jak to, že kamarád ve hře na andělíčky a čerty, nikdy nechce být čert?

1.2 Herectví

Co se týče způsobu herectví, seznámila jsem se s herectvím interpretačního typu. Zde je herec v těsné spolupráci s režisérem, jehož vizi se snaží naplnit. Takovým příkladem je klasické činoherní divadlo, kde herec pracuje s textem a tvoří postavu, charakter. Jaká postava bude, je dáno textem, typem herce, interpretací a rozhodnutím režiséra. S hercem interpretačního typu se ale můžeme setkat i v autorském projektu, kde se s pevným textem nepracuje. Vždy je tam ale stěžejní přítomnost režiséra, který je zaměřen na výsledný cíl a herce pak jako toho, kdo nabízí, vnáší dílčí témata a pomáhá hledat.

Při studiích jsem se setkala i s klasickým činoherním tvořením postavy, přestože jsme se na něj na naší katedře nespécializovali, nevěnovali mu tolik času a pozornosti.

Tvořit charakter, ctít režisérovu představu, mít pevný text, to pro mne bylo příjemným omezením. Příležitost, jak trénovat své tělo, hlas a zkoušet své možnosti, svoji fantazii. Potvrdila jsem si, že jisté omezení obsahuje i značnou dávku svobody – znám li hranice, mohu se v jejich rámci do určité míry libovolně pohybovat. Poznávám své místo. Je třeba dosáhnout přesnosti pomocí opakování pevné struktury.

O něco více jsem se setkala s autorským divadlem, kde společně tvořila skupina lidí pod vedením režiséra. Ten dával hercům různá zadání, úkoly a podněty k improvizaci a tak vznikal postupně celý projekt. Úloha všech herců se hledala až v průběhu zkoušení. Práce na představení získává mnohem proměnlivější formu, je potřeba neustále nalézat nové prostředky vyjádření, průběžně hledat své místo v kolektivu a nebát se opouštět již vystavěné struktury.

Při práci na mém projektu jsem využila několika těchto svých zkušeností . Například jsem záměrně používala omezení, určovala jsem si hranice - k dispozici mám pouze tyto dva předměty, co vše s nimi mohu provést? Dále jsem pracovala s pevnou strukturou, časem a s opakováním.

I přes své sympatie k herectví, jsem čím dál jasněji vnímala, že se touto cestou nyní nevydám. Během studia jsem pochopila, jak většinou vypadá herectví jako zaměstnání – v praxi. Uvědomila jsem si, že v českém prostředí nemám žádný vzor, který bych chtěla následovat. Že jsem si nikdy neřekla: tak v tomhle divadle bych chtěla hrát! Tohle je skupina lidí, která dělá divadlo tak, jak bych chtěla i já! Sem se musím dostat!

Přišlo tedy období, kdy jsem si musela klást otázku, proč vlastně mám vystupovat před lidmi? Co chci sdělit? Jakými prostředky? Jako herec sloužím něčím vizi, ale jako autor si už musím klást i tyto otázky. To mne začalo provokovat stále více.

Dalším důvodem, proč jsem se odklonila od herectví, byl můj rostoucí zájem o jiné obory a činnosti. Nejvíce mně přitahovala hudba, zvuk a tanec.

1.3 Performer

„Performer – s velkým písmenem - je člověk činu. A nie človek, ktorý hrá iného. Je tanečníkom, kňazom, bojovníkom; je mimo delenia na umelecké druhy. Rituál je performance, uskutočnená akcia, akt. Zdegenerovaný rituál je predstavením. Nechcem objavovať to, čo je nové, ale čo je zabudnuté. Také staré, že sa na to nedá uplatňovať rozdelenie na umelecké druhy.

(...) Performer to je stav bytia. Človek poznania: môžeme ho vidieť ako Dona Juana v románoch Castanedu, ak máme rádi romantiku. Ja skor myslím na Pierra de Combas, alebo dokonca na toho Dona Juana, ktorého opisuje Nietzsche: rebela, pred ktorým poznanie stojí ako povinnosť a ktorý si ho má podrobiť. Ak ho aj ostatní neprekliali, cíti sa ako iný, outsider. Podľa hinduistickej tradície sa hovorí o vratias (vzbúreneckých hordách). Vratia, to je kdosi na ceste získaniu poznania. Človek poznania disponuje konaním, doing a ne myšlienkami alebo teóriami. Čo robí pre praktikanta skutočný učiteľ? Hovorí: urob to. Praktikant bojuje, aby porozumel, aby premenil neznáme na známe, vyhol sa vykonaniu. Samotným faktom, že chce porozumieť, kladie odpor. Pochopí, ale až vtedy, keď to urobí. Urobí, alebo neurobí. Poznanie, to je vec konania.“¹

Tento Grotowského text mne velice oslovil. Především část která popisuje performerera jako někoho, kdo přesahuje dělení na umělecké druhy. Taktéž způsob tvorby skrze čin, skrze zkušenost, je mi blízký. Při mojí tvůrčí práci se mým cílem stala hra. Hra jako výchozí princip tvorby. Ne však hra jen pro zábavu, ale hra provázená sebereflexí a se snahou o následování podnětů a šancí, které ona hra přináší a bez níž by nejspíš ani nevznikly.

„(...) Klíčovou otázkou je: Aký je tvoj proces? Si mu verný, alebo proti svojemu procesu bojuješ? Proces je čosi ako predurčenie každého, vlastné predurčenie, ktoré sa rozvíja v čase (alebo len odvíja – a to je všetko). Teda aká je kvalita tvojho podrobenia sa vlastnému predurčeniu? Proces možno pochopiť, ak to, čo robíme, je v spojení s nami samými, ak necítíme nenávisť k tomu, čo robíme....“²

2. PŘEDCHOZÍ PRAXE S DŮRAZEM NA HUDEBNÍ (ZVUKOVOU) SLOŽKU

V této kapitole se blíže seznámíme se čtyřmi projekty, které mne formovaly z hudebního, technického a zvukového hlediska a které měly přesah do mé absolventské performance.

2.1 Bitva o Jeruzalém

V roce 2013 jsem se svým hereckým ročníkem pracovala na představení Bitva o Jeruzalém s podtitulem Rozhlasová hra, která se musí vidět. Zde jsme hodně pracovali se zvukem a technikou. Pokoušeli jsme se zvukem navodit například obraz probíhající bitvy, nebo jím ilustrovat děj textu. Text a situace jsme průběžně dávali dohromady z knih a improvizací, také s přihlédnutím ke zvukovému potenciálu situace. Zaměřím se hlavně na zvukovou složku toho představení.

Začali jsme hrou – každý donesl podle svého mínění zajímavě znějící předmět, sedl si za plentu k mikrofonu a hrál na dotyčný předmět nějakou „skladbu“. Ostatní pak měli jen podle sluchu uhodnout, o jaký předmět se jedná. Tím jsme se učili poslouchat zvuk předmětů.

Když někdo hraje na kráječ vajíček a jen to slyšíte, je to něco jiného, než když to i vidíte. Vidět to vás trochu ochudí. Hned přestanete tak pozorně poslouchat. Když nevidíte, jen posloucháte, můžete analyzovat: to je kovový zvuk, něco kovového, zní to drnkavě, jsou to vysoké tóny, mohlo by to být malé. Když pak předmět uvidíte, je to překvapení, fór.

Také jsme se učili, jak dostat z předmětu zvuk a jak u toho pracovat s mikrofonem. Jak moc se k mikrofonu přiblížit, kdy se od něj naopak oddálit a sledovat, co to dělá se zvukem.

Další postup byl ten, že se zvuk nahrál do počítače a začal se upravovat pomocí funkcí jako je nadladování, podladování, reverse (přehrání zvuku pozpátku), vrstvení zvuku přes sebe, stříhání.

Díky tomu jsme ze dvou zakřičení získali dojem řvoucího davu, z pár říznutí do kartonu masovou vraždu.

To vše ale probíhalo vždy přímo na místě při představení, takže diváci mohli sledovat proměnu jednoho zvuku a zároveň, jak jsem se dozvěděla z jejich

pozdějších reakcí, je často zajímavé, co za zvukovou scénou vznikne z konkrétního předmětu.

U vzniku tohoto představení jsem se tedy poprvé setkala s přesnější prací s mikrofonom a s různými počítačovými programy na tvoření hudby. Zároveň jsem se zabývala hraním na předměty a jejich poslouchání. Všechny tyto poznatky jsem použila ve svojí další hudební a divadelní praxi.

2.2 Kyklos Galaktikos

Kyklos Galaktikos je česká hiphopová hudební skupina, založena roku 2011 Janem Burianem a Jaroslavem Hrdličkou.

Já se do ní připojila roku 2014 při vzniku nového hudebního alba s názvem Mezi lovci mezer.

Kyklos Galaktikos pro mě byl v podstatě začátek samostatné práce s elektronickými nástroji a vůbec samostatné tvůrčí hudební činnosti. Jakožto kapela pracujeme tak, že každý individuálně, sám pracuje se svým nástrojem, který je blízký jeho povaze a schopnostem. Já z počátku pro vytváření hudby používala hlavně iPad, kde jsem za použití aplikací nahrávala nejrůznější zvuky, ty pak pomocí efektů deformovala a tvořila smyčky, hudební plochy a sekvence. Postupně jsem se učila pracovat i se složitějšími elektronickými nástroji, jako je elektronický nástroj OP-1. Jedná se v podstatě o hudební stanici, kde můžu nějaký zvuk vytvořit a hrát jej na klávesnici, která je součástí nástroje. Můžu tam ale taktéž nahrávat zvuky, různě efektovat atd.

Co se týče textů, které jsou výraznou částí písní Kyklos Galaktikos, ty jsou dílem především Jana a Jaroslava. Já se k této tvůrčí činnosti připojila zase poněkud jiným způsobem. Pomocí rekordéru (nahrávací zařízení) jsem zaznamenávala rozhovory, kterých jsem se v běžném životě účastnila. Například různá rodinná setkání, cesty autem atd. Některé tyto rozhovory, nebo spíše jejich útržky, se pak staly součástí rapových textů.

Díky častému cestování a hraní, jsem mohla získat jistotu ve hře na elektronické nástroje. Postupně jsem do koncertů čím dál častěji zapojovali improvizované hudební části, které si žádají absolutní znalost a hbitost při práci

s nástrojem. Zároveň improvizace nabízí další způsob, jak živě komunikovat s okolím, s diváky. Koncerty pro mě byly velice osvobozující a zábavná zkušenost. Pochopila jsem, že se prostřednictvím hudby mohu realizovat stejně jako prostřednictvím divadla.

2.3 Tyto Alba

Tyto Alba je experimentální, elektroakustická hudební skupina, která se mimo jiné zaměřuje na hraní v netradičních prostorech. Hudební site-specific. Vznikla roku 2015, jejím zakládajícím členem je Jan Burian a Michaela Švédová.

Pokud to je možné, v každém netradičním prostoru, se pokoušíme strávit delší čas tak, aby hudba přiléhala k danému prostoru, či z něj přímo vznikala. Právě proto v tomto projektu často pracuji s principem „field recording“. Tedy s nahráváním atmosfér, zvuků a situací na rekordér. Přimo na místě zaznamenávám rozhovory lidí, šum místa, nebo zvuky z nalezených předmětů a objektů, jako jsou například vrzající dveře, kapající kohoutek atd. Tyto zvuky následně zpracovávám v počítači, nebo je rovnou v neupravené, nezměněné podobě používám přímo v hudební skladbě.

Další důležitým krokem, je pak hraní si s umístěním zvuků, opět tak, aby podporoval jedinečnost prostoru a zároveň přispíval celé skladbě. Řešíme tedy otázku: Odkud a kdy jaký zvuk půjde?

Vezmeme si jako příklad koncert Tyto Alba v bývalém klášteře v Uničově, kde jsme hráli v květnu 2015. Část zvukového aparátu jsme umístili na kůr, kde jsme použili nějaké rozhovory, takže to působilo, že na kůru někdo je. Další část aparátu byla zavřena za dveřmi, díky tomu byl zvuk tlumený. Na některé nástroje, jsme hráli mezi lidmi a zvuk vycházel pouze z jejich malých repráčeků atd. Skladba pak byla jakýmsi hudebním vyprávěním a putováním prostorem.

2.4 Žilina CIN CITY DatabáZA: Zvukově-urbanistický projekt s dětmi

Na představení DatabáZA jsem spolupracovala s Janem Burianem a s kulturním centrem Stanica-Žilina Záriečie. Příprava představení probíhala formou pravidelných workshopů od srpna do listopadu 2015. Projekt byl orientovaný na

kreativní práci dětí s novými médii a zároveň na město. Sešly se děti ve věkovém rozmezí 6–10 let. Každý účastník (dítě i dospělý) vnášel do výsledku něco sobě vlastního a specifického. Děti různými metodami zkoumaly město, ve kterém žijí. Sbíraly fakta, fotky, kreslily, nahrávaly atmosféru města, útržky rozhovorů i zvukové detaily. Vytvářely tak databázi subjektivních pohledů na město a zároveň vymýšlely své vize měst budoucnosti. Velkou část představení zaujímala hudební a zvuková složka, kterou jsme tvořili rovněž spolu s dětmi.

Můj podíl práce na tomto projektu by se dal rozdělit na tyto dvě části:

1) Elektronický orchestr

Zaměřila jsem se na kreativní přístup k užití elektronice. Každému dítěti jsem na mobil našla nějakou jednoduchou hudební aplikaci. Některé fungovaly pouze na jednoduchém principu – dotknete se obrazovky – zvuk už je předem daný a dítě například ladí jeho výšku, řídí jeho hlasitost a samo svým hraním udává rytmus. Jiné aplikace umožnily vybrat si a pak změnit samotný zvuk dle libosti, nebo přímo zvuk nahrát a pak jej pomocí různých funkcí měnit. Další aplikace hravou formou umožňovaly tvorbu rytmů. Když se každé dítě seznámilo se svým 'nástrojem' mohli jsme vytvořit elektronický orchestr, který celé představení hudebně doprovázel.

Děti byly vedeny k tomu, aby se navzájem poslouchaly, aby na sebe reagovaly, uměly si dát vzájemně prostor, a tak jednoduše komunikovaly skrze zvuky. Díky tomu jsme mohli celou hudbu k představení společně improvizovat.

2) Databáze

Zde jsem využila své předchozí zkušenosti z field recording a na procházkách po Žilině jsem děti učila, jak pracovat s nahrávacím zařízením, a motivovala je k nahrávání zvuků. Tato práce děti velmi bavila. Pomocí profesionálního nahrávacího zařízení poslouchaly město mnohem hlasitěji, než to umožňuje lidské ucho. Děti sbíraly zvuky celého města. Vždy jsem je vyslala, ať si najdou nějaké místo a vydrží tam 6 minut soustředěně poslouchat, jak město na různých místech zní. Ukázalo se to jako velmi zábavná výzva. Postupně jsme tak měli nahraný zvukový seznam spousty míst města Žiliny, od

obchodních center přes rušná náměstí až po prázdné dětské hřiště nebo rozhovor u domova důchodců.

Princip seznamů se stal tedy dalším krokem při tvorbě projektu. Začali jsme se zaměřovat na seznamy všeho druhu – ti, co zrovna neposlouchali, dokumentovali město jinak – seznamem fotografií dveří na náměstí, , čímž jsme rozšiřovali databázi. Děti se staly průzkumníky a vědeckými znalci celého města. Cvičili jsme tak zaměření se na detail a udržení pozornosti.

3. STROJ VEDOUČÍ

Stroj vedoucí je pracovní název mého absolventského, hudebně-objektového projektu. Použila jsem tento termín i pro označení nejrozsáhlejší kapitoly této práce, která popisuje vznik tohoto projektu od nápadu přes inspiraci různými nástroji a umělci až po tvořivou část vzniku samotného představení/koncertu.

3.1 Proč jsem zvolila práci se strojem

Když jsem přestala být zaměstnána denním studiem herectví, ocitla jsem se tváří v tvář volnému času a otázce, co budu teď tvořit. Čím se budu zabývat? Věděla jsem, že bych ráda tvořila něco hudebního. Zároveň hravého a s přesahem do performance.

Díky hudební skupině Kyklos Galaktikos jsem se seznámila s českými výrobci hudebních nástrojů Bastl Instruments (více v kapitole Bastl Instruments), kteří mě inspirovali svým modulárním syntezátorem s moduly, které ovládají malé motorky. Ve většině případů byly motorky použity jako takový umělý hudebník. Rozeznávaly klasické hudební nástroje, například bicí. Uvědomila jsem si ale potenciál, který to má, pro rozeznívání a rozpohybování předmětů, což byla disciplína, která mne bavila a které jsem se věnovala i dříve. Bylo tedy jasné, že tento stroj by mohl být mým ideálním partnerem pro vytvoření hudebně objektového projektu.

3.1.1 Hudební hledisko

Jak jsem již zmínila, na předměty jsem hrála už dříve. Ať už to bylo pro nahrávku, která se následně zpracovávala, nebo jen tak, pro radost. Dříve jsem ale používala jen svoje tělo – prsty, dlaně, nohy, ústa.

Řekněme, že jsem se rozhodla hrát na plastovou láhev. Co vše s ní mohu já dělat, aby vydala zvuk? Můžu do ní foukat, mohu do ní bouchat, mohu s její pomocí bouchat o nějaký další předmět. Mohu použít několik takových lahví a rozšlapávat je, různě je ničit silou, mačkat, řezat. Možností je spousta. Navíc tělo mi dovolí mnohem větší jemnosti a dovolí mi skladbu procítit. Mohu měnit

rychlost, intenzitu, hrát si s časováním a tím vytvořit dramaturgii skladby. Proč tedy raději nehraji jen na předměty a používám syntezátor?

Pojďme se tedy trochu více zblízka podívat na výhody a nevýhody, které pro hudbu přináší modulární syntezátor.

V celku jednoduchá a jasná výhoda stroje je možnost mnohosti. Díky svému stroji mohu zahrát něco, k čemu by při manuálním hraní bylo zapotřebí alespoň pět hudebníků. Nástroj tedy může sloužit jako prodloužené, zmnožené ruce hudebníka.

Druhá výhoda a zároveň nevýhoda je už poněkud složitější. Pro lepší představu si ji ukážeme na konkrétním příkladu – na mříži od stojanového větráku (obr. č.1).

Když na něj hraji jen pomocí rukou, tak jeden z pohybů, který dělám, je přejíždění nehty po obvodu mříže. Mohu to provést jemně, potichu nebo důrazně přejet po každé „struně“ zvlášť a v různém časovém intervalu. Pak mohu do mříže ťukat, nebo ji jen třít bříšky prstů, aby se rozezněla atd.

Stroj, potažmo motorky, mi umožní podobné věci, jen musím víc přemýšlet jaký vybrat motorek, jak zkombinovat předměty. Například přejíždění nehty po obvodu mříže jsem nahradila doprostřed vloženým motorkem, který se točil o 360° a na něm byly přidělány jemné kovové destičky tak, aby se dotýkaly mříže. No dobrá, znělo to velice podobně, ale pořád nebyl důvod, proč to raději nehrát rukou, která mi umožňovala větší citlivost a práci s dynamikou



(obr. č.1) Kovová mříž od ventilátoru – objekt, nástroj

Jednoduše řečeno, je třeba se zamýšlet nad tím, jak využívat potenciálu stroje. Uvědomovat si, kdy stroj jen falešně maskuje nedostatečnou technickou virtuositu hudebníka a kdy je opravdovým hudebním přínosem.

Dalším příkladem, kdy je stroj výhodou, je využití jeho nesmírné rychlosti. Pokud tedy motorky bouchají do mříže velikou rychlostí, mohu dosáhnout rozvibrování, rozeznění celé mříže. Je slyšet dlouhý, nekonečný tón. Postupně, po nějakém čase, začínáme slyšet více tónů a místnost, jak na tóny reaguje. Některá místnost jich pustí více, některá méně. Takového zvuku by bylo nemožné dosáhnout pouze tělem, k tomu je potřeba právě stroj. Ale nic nebrání tomu, využít i tělo. V tomto konkrétním případě mi slouží výborně k vytváření dynamiky pomocí tlumení (když se mříže dotknu velkou plochou těla – celou dlaní) některé frekvence zmizí, tón se ztiší atd.

A tím už jsme v komunikaci já, předmět a stroj. Všichni tři něco přinášíme a vzájemně se ovlivňujeme.

3.1.2 Vizuální hledisko

Když jsem napsala první e-mail vynálezci elektronických nástrojů Bastl Instruments, ve kterém jsem jim popsala svoji vizi s modulárním syntezátorem, napsali mi, a také později znovu osobně zopakovali, jestli bych to raději nechtěla zrealizovat pomocí notebooku a programu Arduina. Po krátkém rozmýšlení a prozkoumání nabízené možnosti mi ale bylo jasné, že zvolím modulární syntezátor. Důvodem je právě přihlídnutí k vizuální složce celého mého projektu. Abychom ale lépe pochopili proč je pro mne modulární syntezátor lepší, musíme si nejprve objasnit, co je to Arduino a co je to modulární syntezátor.

Arduino

„Arduino (obr. č.2) je otevřená elektronická platforma, založená na uživatelsky jednoduchém hardware a software. Arduino je určeno pro kutily, bastlíře, umělce, designéry – zkrátka pro každého, koho zajímá vytváření interaktivních objektů nebo prostředí. Arduino je schopné vnímat okolní prostředí

pomocí vstupů z rozličných senzorů. Zároveň může ovlivňovat okolí připojenými LEDkami, motorky a dalšími výstupními periferiemi.

Mikroprocesor na desce Arduina se programuje pomocí speciálního Arduino programovacího jazyka ve vlastním Arduino vývojovém prostředí. Projekty založené na Arduinu mohou jednoduše komunikovat se softwarem na stolním počítači nebo notebooku.

Desky Arduino je možné sestavit ručně nebo koupit již sestavené a otestované; software lze stáhnout zdarma. Návrhy plošného spoje jsou k dispozici pod otevřenou licenci, lze je tedy upravovat podle Vašich potřeb.“³



(obr. č.2) Arduino

Modulární syntezátor

Mým současným hlavním nástrojem a partnerem při tvorbě absolventského projektu je modulární syntezátor. I přesto, že jej používám netradičním způsobem, o kterém se více dozvíme v kapitole Stroj vedoucí, je důležité blíže představit tradiční způsob jeho užití.

U běžného syntezátoru, jako je například Casio Keyboard, platí All-In-One synthesizer, tedy vše v jednom. Tvoří jej spousta komponentů, z nichž některé zvuk vytváří, jiné jej modulují, další zase kontrolují směr signálu. Tyto syntezátory jsou neměnné, mají určité možnosti a určitá omezení.

Oproti tomu u modulárních syntezátorů (obr. č.3) jsou jednotlivé obvody v podobě stavebnicových modulů, které jsou od sebe oddělené. Tím je nástroj

variabilní. Moduly jsou obvykle jsou montovány do tzv. „racku“, speciální krabice, která je elektricky napájená. Do ní si pak můžeme dát jaké moduly chceme a jak chceme, tedy samozřejmě dokud se tam vejdou. Je to tedy volná tvořivá stavebnice. Samotné moduly pak volně propojujeme pomocí tzv. „patch kabelů“ a tím tvoříme cestu zvuku.



(obr. č. 3) Modulární syntezátor

V dnešní době opět zažíváme celosvětový boom modulárních syntezátorů a to jak na mezinárodní experimentální hudební scéně, tak na taneční hudební scéně. Po celém světě přibývá nových výrobců, nových značek modulárních syntezátorů, konají se obrovské veletrhy, přednášky a workshopy. Čeští vynálezci a výrobci modulárních syntezátorů Bastl Instruments (viz kapitola Bastl Instruments) zažívají také velký úspěch a i díky nim stoupá zájem o elektronickou hudbu i v České republice.

Proč jsem tedy zvolila syntezátor?

Arduino s notebookem by byla pravděpodobně technicky a také finančně mnohem méně náročná varianta. Ale vzhledem k tomu, že mým cílem bylo veřejně vystupovat, nelze nebrat v potaz také vizuální stránku. Jak by působilo, kdybych na scéně seděla za počítačem, tvář měla osvětlenou monitorem, něco bych nepřítomně ťukala do klávesnice a vedle mě se motorky a předměty samy od sebe hýbaly? Nemohu se ubránit pocitu, že notebook mezi hudebníka a

posluchače, diváka a herce, mezi jednoho člověka a druhého člověka staví jakousi stěnu.

Samozřejmě, někdo může oprávněně namítnout, že pro některé hudebníky je podstatná pouze hudba. Chtějí pouze společně sdílet, co zkomponovali. To, jak u toho muzikant vypadá, co dělá, co hraje na živo a co pouze spouští jako již hotovou skladbu, je spíše jeho soukromou záležitostí.

To ovšem nebylo v tomto projektu mým záměrem. Právě naopak. Vizuální složka je v něm velice podstatná, naroveň se zvukovou. Tedy i proto jsem zvolila modulární syntezátor, neboť jej považuji za hezký předmět sám o sobě, na který se diváci mohou zrakem zaměřit. Také mnohem zřetelněji vidí, jak nástroj ovládám pomocí kabelů, které přepojuji, tlačítek, která mačkám. Vidí, že strojky reagují hned, v přítomném čase.

Na této cestě také oceňuji jakási omezení, která s sebou volba modulárního syntezátoru nese. Vede mě více ke kreativě, oproti záplavě možností, které nabízí počítač.

3.2 STROJ A TĚLO

V této kapitole se pokusím více zamyslet nad tím, jak vůbec hudební nástroj formuje tělo, jak na diváka vlastně působí a co dělá např. tělo muzikanta při hraní na jakýkoliv hudební nástroj. Zdá se, že jde o vzájemné působení člověka na nástroj a nástroje na člověka.

Pomocí nástroje se může člověk úplně proměnit. Sama jsem se seznámila s jedním loutnistou, který mne o tom přesvědčil. Byl to obrovský muž se statnou postavou a hrubým zjevem, ale když začal hrát na loutnu, rázem se proměnil v jemného, něžného pána, který úplně jinak požíval tělo.

Každý, kdo hraje na nějaký klasický hudební nástroj, pravděpodobně pociťuje důsledky hraní na svém těle. Ovlivňuje nás tedy hmota nástroje, která nás nutí nějak stát, nějak hýbat rukama a nohama, používat určitou sílu, či naopak jemnost. A to opakovaně.

Jak to bude s elektronickou hudbou, při jejímž vytváření jen mačkáme tlačítko, případně kroutíme tzv. „krouťákem“ a klikáme myší? Stále nás to ovlivní?

Pojďme se tedy krátce zamyslet nad užíváním moderních elektronických hudebních nástrojů. Jejich vztahu k hudebníkovi a k posluchači, potažmo divákovi. Neboť tyto nástroje mění nejen hudbu, ale i celkový ráz a výraz koncertů současných kapel.

Popíši zde dvě své zkušenosti, které mne nutí se této otázce věnovat více.

První je bratislavský koncert skupiny Kyklos Galaktikos, konaný v říjnu 2015. Hráli jsme, jako vždy, uprostřed sálu, tedy ne na vyvýšeném pódiu, ale dole mezi diváky. Stojany s nástroji tvořili vnitřní trojúhelník, my, členové skupiny, jsme tvořili vnější trojúhelník - čelem k sobě a k nástrojům, k lidem zády. Lidé v těsné blízkosti okolo nás vytvořili kruh a mohli nám tak vidět pod ruce, vidět, jak na elektronické nástroje hrajeme. Mohou si nás i obcházet a dívat se z více stran.

Jedna paní ke mně uprostřed koncertu přistoupila a zeptala se mě, jestli nestačí jen zmáčknout jedno tlačítko a bude to to samé.

Evidentně byla znepokojena takovýmto přístupem k hudbě. A já tomu rozumím. Vzniká nedůvěra ve schopnosti hudebníka, který jen mačká nějaká tlačítka. Všimla jsem si, že někteří lidé mají očekávání a představu o hudebníkovi. Pro některé je to ten, kdo bravurně ovládá nástroj, který se může pochlubit technickou precizností. Je zmítán pohybem, který mu nástroj určuje a divák tak může dostatečně ohodnotit jeho schopnosti. Ano, tento bubeník je celý zpocený a jak rychle hraje, to je talent! Podle naplnění těchto očekávání, hodnotí kvalitu. Dle mého názoru, to jak je kdo s hudbou tělesně a možná nějak emočně spjat nesouvisí až tak s jeho hudebním nástrojem a jeho vypracovanou technikou.

Na druhou stranu je pochopitelné, že se jako diváci chceme při koncertu na něco dívat, být fyzicky vtáhnuti do hudby. To byl důvod, proč jsme s Kyklos Galaktikos koncerty uzpůsobili tak, aby každý mohl vidět, co, kdy a jak mačkáme, kroutíme, do čeho boucháme a že každý z nás nástroj musí umět ovládat.

Svoji praxí jsem zjistila, že elektronické nástroje někdy tak trochu matou vnímání těla a prostoru. Představte si, že velmi hlasitý basový buben otřese celou místností a vy jste přitom doslova jen pohnuli prstem! Sama jsem si na tento jev musela nějakou dobu zvykat, protože moje tělo mělo tendenci vynaložit stejné množství energie, jaké vyšlo z reproduktoru. Přitom tyto nástroje jsou často jen malé krabičky, které mají ještě menší tlačítka, takže pokud jste roztančení, musíte se pořádně zasoustředit, aby jste se trefili. Tělesně tedy, kvůli způsobu ovládnutí, občas vedou k zastavení pohybu. Ovšem způsob ovládnutí elektronických nástrojů, je stále aktuální téma o kterém se více rozepisují v následujících odstavcích.

Druhá zkušenost je konkurz u Mina Tanaky, legendárního japonského tanečníka, který jsem absolvovala se svým modulárním syntezátorem a hraním na předměty. Min Tanaka mi položil několik otázek. „Jak vnímám své tělo a jak s ním pracuji při hraní? Co pro mne při hraní mé tělo znamená?“ A jestli jsem mu správně porozuměla, chtěl mi sdělit, že bez ovládnutí těla to bude jen prázdná technologie. Nebyla jsem schopná dát mu hned odpovědi, což po mně ani úplně nechtěl. Byl to od něj podnět, jak se nad tím dál zamýšlet, jak své vyjádření skrze hudbu posunout.

Na základě těchto zkušeností a úvah se tedy jedním z mých cílů a budoucích předmětů zkoumání v rámci tohoto projektu stala práce s tělem – jak ho víc využít a zpřítomnit.

Technologický vývoj elektronických nástrojů se v současnosti soustředí mimo jiné právě na vývoj nových tzv. „interface“, ovladačů, tedy na způsoby, jakými se muzikant nástroje dotýká, jak se při hře na něj pohybuje.

Ne všichni muzikanti to ovšem ocení. Někteří se tendenci více se u hudebního přednesu hýbat brání. K čemu je pohyb třeba? I stisknutí tlačítka je použití těla, mozek je též tělo a ten chápe a umí ovládat stroj za přispění méně náročných pohybů. Přijímají to, jakožto součást moderního vývoje. Hýbat se má tanečník, muzikant nemusí. Spoustě muzikantů tento přístup, který tak trochu degraduje tělo, nevadí.

I já znám několik skvělých hudebníků, kteří jen sedí za notebookem, jejich fyzické vyjádření je minimální, ale já si jejich koncerty přesto užívám. Přítomnost jich samotných, společenství lidí, kteří také poslouchají, a kvalitní zvukový aparát jsou tím, co pro mne odděluje tento zážitek od soukromého domácího poslechu.

Přesto se řadím spíše do té skupiny hudebníků, kteří nadšeně hledají a podporují vývoj různých interface, který by umožnil přirozený pohyb při hře na elektronický hudební nástroj. Pro svoji hudební i performerskou praxi považuji za nezbytné hledat v sobě cestu, jak být s hudbou více tělesně spjat. Ať už vyhledáváním nových technologií nebo vymyšlením, jak jinak ty stávající lépe využít, nebo jen větším vědomým zaměřením se na tělo. Neboť se zdá, že tělo pomáhá hudbě a hudba tělu k jednotnému intenzivnějšímu celku.

3.3 STRUČNÁ HISTORIE MECHANICKÝCH A ELEKTRONICKÝCH NÁSTROJŮ

Zde si představíme něco málo z historie a vývoje mechanických a elektronických nástrojů. Mechanických nástrojů je samozřejmě celá dlouhá řada a všechny je popsat a obsáhnout by obstálo na samostatnou knihu. Výběr jsem tedy volila kombinací nástrojů historicky výrazných či oblíbených a nástrojů, jejichž principy mě inspirovaly při mé práci. U některých z nich jsem zároveň uvedla současné hudebníky a vynálezce, se kterými jsem se při zkoumání a při přípravě svého projektu setkala a kteří buďto při své tvorbě nějakým způsobem pracují s principem některého uvedeného nástroje, nebo jich kreativním způsobem využívají a jejich potenciál rozvíjejí.

Především pro popsání historie vývoje mechanických nástrojů jsem z velké části využila velmi výstižného a pro mé potřeby naprosto dostačujícího textu, jež byl obsahem publikace k příležitosti výstavy Kouzelné hrací strojky, kterou představovalo Národní muzeum v Praze v letech 2012–2013. Publikace byla rovněž doplněna o obrázky nástrojů, jež byly vystaveny v expozici. Dva z nich jsem použila i zde jako obrazové doplnění textu.

„ Celá historie vývoje hudebních nástrojů je v podstatě historií objevování a vylepšování mechanismů, materiálů a principů pro vytváření hudby. Cílů je mnoho. Zlepšení, či změnění zvuku, zvýšení rozsahu a hlasitosti, usnadnění hry na nástroj.“⁴ Nebo také z čistě praktického hlediska - přenášení nástroje, tedy změna jejich váhy, materiálu, principu uskladnění atd.

3.3.1 Mechanické hudební nástroje

Zvonkové hry nebo-li **zvonkohra**

Řadí se mezi bicí hudební nástroje, nebo je můžeme zařadit mezi nástroje „samozvučné – idiofony, u nichž zvuk vzniká kmitáním tělesa nástroje.“⁵ Každý jednotlivý tón, který slyšíme, je tvořen jedním laděným kovovým zvonem, či jiným kovovým laděným objektem (později byly například využívány kovové trubky). Ty jsou pak uspořádány tak, aby umožňovaly hrát melodii.

Jejich rozeznění může být přímé – pomocí kladívek, kterými někdo do zvonu udeří, nebo je můžeme rozeznít nepřímou – např. systémem táhel. To můžou být provazy nebo také dráty, které jsou vedeny od klaviatury nebo třeba od páky až k samotnému kladivu u zvonu.

V dnešní době mohou být táhla napojená na elektrický rozvod a také mohou být programována pomocí počítače.

Počítačově naprogramovanou zvonkohru jsme mohli vidět také v site-specific performance mladého slovenského umělce Jonáše Grusky s názvem Kolkoly. Jeho koncept, který měl za cíl vytvořit pro zvony umístěné na Kamenném náměstí v Bratislavě vlastní skladbu, vzbudil údiv nejednoho kolemjdoucího.



(obr. č. 4) Trauttmansdorffské hodiny se zvonkovou hrou

Zvonkohry tedy pracují na primitivním, jednoduchém, ale stále efektním a funkčním principu. V mém projektu často s předměty zkouším pracovat, jako s idiofony. Pokouším se je rozeznít úplně celé tak, abychom slyšeli jeden nepřetržitý tón. Například skleničky, do kterých umístím vibrující motorky, které v podstatě suplují ono kladívko u zvonu. Motorčky pomalu rozvibrují celou skleničku, zvuk se v ní začne kumulovat a rozezní se po celé místnosti, stejným

způsobem jako se rozezní zvon. Stejně jako zní každý zvon jinak, dle své velikosti a tvaru, zní jinak i každá sklenička.

Hřebíčkové hrací skříňky

„V 19. století vznikl nový typ mechanického nástroje – hrací skříňky (viz obr. č.5), které byly po celé století oblíbeným hudebním společníkem v domácnostech, které si ho mohly dovolit.

Hřebíčkový strojek byl tvořen malým kovovým válečkem s jemnými ocelovými hroty. Cirkulární pohyb válečku zabezpečovalo natahovací péro a jemné hroty drnkaly do ocelového hřebene s vyladěnými zuby. Ty se podle vysázeného programu rozeznávaly. Válec pojal běžně i šest skladeb, převážně operních melodií, vlasteneckých a národních písní nebo valčíků.“⁶

Hřebíčkové strojky nebyly oblíbené pouze pro svůj zvuk, ale taktéž pro jejich krásný vzhled. Nadšení a fantazie pro různé varianty strojků bylo opravdu velké a tak se hrací strojky staly součástí i jiných předmětů:

„porcelánových sošek, stojanů na vánoční stromky, do židlí, přívěšků, šperkovnic, pohárů nebo fotoalb.“⁷

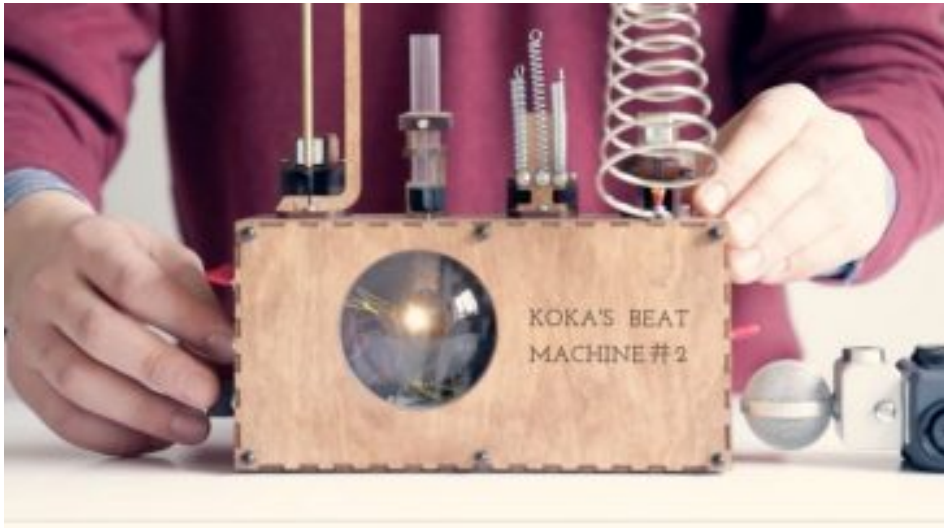


(obr. č. 5) Švýcarská hrací skříň

Hrací skříňky či malé hrací strojky jsou i dnes stále oblíbeným drobným dárkem nebo nostalgickou vzpomínkou. Ovšem stále inspirují i mladé hudební vynálezce.

Koka Nikoladze je všestranně nadaný hudebník, původem z Gruzie, pracující v Norsku. Jedním z jeho vyrobených nástrojů je Koka's beat machine (viz obr. č.7)

z roku 2016. Jedná se o malou elektronickou dřevěnou hrací skříňku, kde jsou umístěny kovové pružiny o různých velikostech a tloušťkách. Dále je tam například úzká plastová nádoba, v které je umístěna kulička. Do těchto rezonančních předmětů udeří motor, podobné malým kladívkům. V přístroji je zabudován program, který umožňuje rytmické sekvence. Zvuk je pak ještě snímán mikrofonom, čímž je podpořena jeho hlasitost.



(obr. č. 6) Koka's beat machine No. 2

Flašiny

Dalšími oblíbenými mechanickými nástroji jsou flašiny (viz obr. č.7), které na poměrně dlouhou dobu ovládly ulice velkých měst i venkovské trhy. Byly oblíbeným hudebním doprovodem pouličních zpěváků a loutkářů.

V principu se jedná o řadu píšťal a otočný válec. Klika, kterou se po celou dobu hraní musí točit, slouží pro vhánění vzduchu a také k otáčení válcem. Na válci jsou umístěny kolíčky, které otevírají píšťalám klapky a tak je tam vehnán stlačený vzduch.



(obr. č. 7) Flašinet

Hudba byla vždy velice oblíbeným druhem umění, ať už ji někdo používal pro chvíli odpočinku, jako pomocníka při práci, nebo jako nedílnou součást dobré zábavy. Je ale jasné, že ne všichni jsou obdařeni hudebním talentem, nemají dovednosti a zručnost pro to, aby sami hudbu vytvářeli. A tak jedna tendence ve vývoji hudebních nástrojů spočívá hlavně v ulehčení hraní a reprodukování hudby. Cílem bylo umožnit vytvářet hudbu i hudebně neškoleným lidem, kteří ji jen rádi poslouchají.

Mechanické hrací skřínky a flašiny sloužily běžně k přehrání již složených, známých písní. Byl to tedy spíše princip dnešního hudebního přehrávače, více než hudebního nástroje.

Nicméně mechanické principy, které tyto „přehrávače“ využívají, jsou pro moji práci velmi přínosné. A navíc, jak si můžeme povšimnout v historii, hudebník vždy dál posouval hranice a vytvářel novou hudbu i z hudby již hotové a reprodukované a stejně tak vyráběl nové nástroje preparováním nástrojů klasických.

Princip točivého kola, který je osázen kolíčky a ty do něčeho naráží, či něco otevírají a rozeznávají, přímo vybízí ke kreativnímu tvoření. Proto jej také využívám. V mém případě se jedná například o jeden plechový papír, který je umístěn na točivém motorku. (viz obr.č.22) Tento papír je po obvodu různě zohýbán, některé jeho části jsou delší, některé kratší. Kolem motorku s plechovým papírem jsou napnuty vlasce, které jsou v podstatě podobné strunám. Díky stroji mohou motorek roztočit různou rychlostí. Papír pak rozeznívá vlasce a my slyšíme melodickou sekvenci. Jeho delší část totiž dosáhne na vzdálenější strunu, která má jiný tón, než struna, která je blíž. Struny pak dál mohou různě tlumit, či ladit jednoduše dotykem.

3.3.2 Elektronické hudební nástroje

Samozřejmě velkým zlomem v historii vývoje hudebních nástrojů je objev elektřiny a magnetismu a s tím spojený rozvoj elektrotechniky a elektroniky.

Elektřina se začala používat jako nový zdroj energie pro hudební nástroje, jako prostředek pro jejich ovládání, manipulaci s nimi, zesilování a v neposlední řadě jako samotný generátor zvuku.

Ve 20. století se masivně rozšířila výroba elektronických nástrojů. Je jich na tisíce druhů, značek a modelů.

Jedno velké odvětví jsou analogové elektronické nástroje. Jejich konstrukce a fungování už jsou poměrně složité. Pro naše účely stačí zmínit, že tyto nástroje fungují na principech elektronických obvodů, jimiž prochází proud. Analogové nástroje se těšily velké oblibě převážnou část 20. století a dnes se zase vracejí do módy.

Druhé velké odvětví elektronických nástrojů jsou digitální elektronické nástroje. Začaly se objevovat v 70. letech 20. století. Zjednodušeně řečeno, fungují na principu počítače, tedy systému jedniček a nul. Samozřejmě také existuje spousta nástrojů, které jsou kombinací analogu a digitálu.

Theremin

Velmi zvláštní a originální nástroj sestavil Lev Sergejevič Těremen roku 1920. Jedná se o první plně elektronický nástroj a zároveň o první hudební nástroj, kterého se hudebník při hraní nedotýká.

Také vizuálně theremin jistě upoutal pozornost, jelikož není podobný žádnému jinému nástroji té doby. Je to dřevěná krabice a z ní směrem nahoru vystupuje jedna anténa a směrem do strany anténa druhá, která tvoří smyčku.

Přiblížením a oddálením pravé ruky od svislé antény zvuk ladíme, pohybem levé ruky, kolem druhé antény, ovládáme hlasitost.

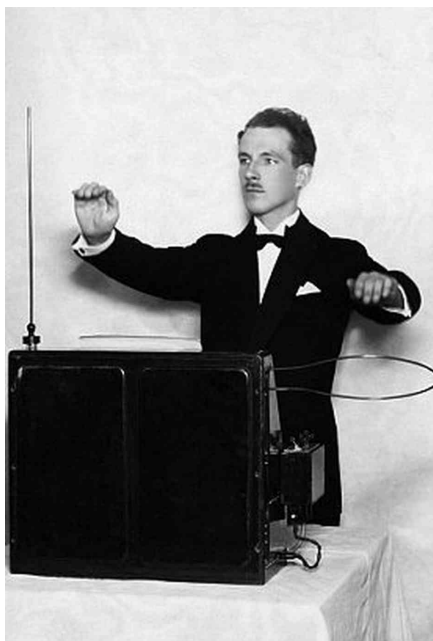
Přechody mezi tóny jsou spojené, není tedy jasné, kdy nějaký tón končí a kdy jiný začíná. Tím je hra na theremin poměrně složitá, ale také charakteristická a pro diváka vizuálně působivá.

Zvuk připomíná smyčcové nástroje, charakteristické je pro něj glissando (klouzavě) a vibrato (chvění). Dnes nám často tento zvuk evokuje nějaký starý filmový horror nebo sci-fi.

V českém prostředí se theremin dostal více do povědomí také díky inscenaci dejvického divadla s názvem Teremin, kde roli tohoto hudebního vynálezce ztvárnil Ivan Trojan, který se kvůli roli naučil na nástroj hrát.

Ovšem Lev Sergejevič Těremen svůj princip dále rozšiřoval, a tak vznikl například nástroj **terpsitone**, který je neméně zajímavý. Zvuk je totiž tentokrát ovládaný celým tělem, nikoli jen rukama, a tak byl často využíván pro taneční vystoupení. I na tento nástroj však bylo velice obtížné hrát, proto pro lepší

orientaci tanečníků Těrmen později připojil světelný indikátor. Čímž propojil pohyb, hudbu a světlo.



(obr. č. 8) Theremin

Zde můžeme vidět jasnou spojitost s mým projektem, o které jsem mluvila v jedné z dřívějších kapitol. Rozebírala jsem, jak je zajímavé a důležité pracovat při hraní na nástroj s celým tělem a s vizuálem a pokud možno, tyto složky nějak propjit. O to samé, zdá se, se pokoušel i Těrmen, když hudební nástroj sestavoval.

Modulární syntezátor Don Buchla a Robert Moog

Princip modulárních syntezátorů jsem již zjednodušeně popsala v jedné z předchozích kapitol.

Modulů je nepřeborné množství, mají různou funkci a velikost. Zpočátku byly modulární syntezátory obrovské, zabíraly prostor jedné velké stěny, postupné tendence vedly k jejich zmenšení a lehčímu přenosu.

První modulární syntezátor byl sestaven v 60. letech v San Francisku a navrhl jej Donald Buchla. Zhruba ve stejné době, a shodou okolností i ve stejném městě, navrhl modulární syntezátor také Robert Moog. Dodnes jsou obě tyto legendární značky modulárních syntezátorů velmi oblíbené.



(obr. č. 9) model Easel-K, Don Buchla



(obr. č. 10) Minimoog Model D, Robert Moog

Nebudeme se zde složitě zabývat fungováním a postupným vývojem modulárních syntezátorů těchto dvou velikánů. Za zmínku ovšem stojí zmínit podstatný rozdíl v přístupu k hraní na modulární syntezátor. Robert Moog použil pro ovládání svého nástroje klasickou klaviaturu. Oproti tomu Don Buchla hledal jiné způsoby, jak na nástroj hrát, nesnažil se napodobovat klavír, ale vymyslel vlastní systém destiček citlivých na dotyk.

YAMAHA

Nejznámějším představitelem digitálních elektronických nástrojů jsou klávesy Yamaha, které nesou jméno japonského vývojáře klávesových nástrojů a původně hodináře, mechanika a opraváře lékařských přístrojů Torakusu Yamahy. Klávesy Yamaha, nám dnes svým zvukem nostalgicky připomínají populární hudbu 90. let 20. století.



(obr. č. 11) Yamaha DX7

Analogové a digitální syntezátory, plus samotné počítače, jsou hudební nástroje, které jsou stále na vrcholu svého vývoje, stále se technologicky posouvají kupředu, kombinují se mezi sebou, propojují a tak dále. Elektronika ovládla i hudební svět, a tak je v dnešní době možné složit píseň na mobilním telefonu při cestě tramvají.

I přesto, že používám elektronický hudební nástroj, vznik zvuku je mechanický – vzniká mechanickým pohybem motorků. Ty uvádějí předměty do pohybu a tím je rozvibrují, rozrezonují.

Tato kombinace mi tedy umožnila využít z obou principů jejich přednosti a toho, co je mi na nich sympatické. Živý zvuk vznikající mechanickým pohybem reálných předmětů a přesnost, rychlost a neúnavnost stroje.

3.4 PŘÍKLADY DALŠÍCH UMĚLCŮ

V této kapitole představím několik umělců. Někteří jsou spíše řemeslníky a výrobci hudebních nástrojů, další jsou více výtvarníky s vědeckým přístupem k materiálům. Jiní pak jsou více performery, kteří hledají nové přístupy k hudbě, slovu, či technologii.

Umělců, kteří by mohli spadat do této kategorie je velké množství a mým cílem nebylo je zde všechny zaznamenat a jejich práci obsáhnout. Vybrala jsem tedy jen ty, kteří mi při tvoření projektu přišli do cesty a kteří moji práci z různých důvodů ovlivnili, či inspirovali.

Přestože se někdy pohybují v jiných uměleckých odvětvích (jejich prostředky jsou jiné i výsledné dílo má jinou podobu), pojítka mezi nimi vidím ve způsobu práce. Nazvala bych je od experimentu (laboance, hravost, improvizace, nechání se vést partnerem, nástrojem, či materiálem) k výsledku.

3.4.1 Alessandro Bosetti (1973)

V dnešní době je obrovské množství hudebníků a performerů, kteří využívají ve své práci technologie. Jedním z nich je i Alessandro Bosetti, italský hudební skladatel, zabývající se především zvukem a slovem.

Ve svém projektu Mask Mirror naprogramoval klávesy pomocí počítače. Předem nahraná, jeho hlasem namluvená slova či krátké zvuky a pazvuky vytvořená jeho ústy jsou pak náhodně spuštěna při stisknutí klávesy. Každé jedno slovo, nebo zvuk pak překvapivě doplňuje, mění či provokuje Bosettiho živé vyprávění příběhu.

Na jeho práci je pro mne tedy zajímavé vidět, jak lze používat stroj, respektive technologii jako svého partnera při performanci. Jak jej lze vnímat jako další živý a překvapující prvek, který se podílí na vzniku samotného díla.

3.4.2 Harry Partch (1901–1974)

Z jiného důvodu je pro mne inspirativní americký hudební skladatel, filosof a vynálezce experimentálních hudebních nástrojů Harry Partch.

Je znám především jako průkopník takzvané mikrotonální hudby, která záměrně pracuje s různými typy ladění. Stvořil tóniny o třiačtyřiceti tónech místo standardních dvanácti. To byl také jeden z důvodů, proč vyráběl vlastní instrumenty. Dalším důvodem byla jeho touha po hledání nových možností hudby. Aktivně se zajímal o propojování různých oborů jako jsou tanec, hudba, divadlo a výtvarné umění. Nástroje, které vyráběl byly často velké, aby u nich musel muzikant stát a při hraní se musel více pohybovat (viz obr.č. 12). Jeho nástroje byly ale také krásné, působí jako nějaké samostatné sochy, připomínající přírodní zátěší (viz obr. č.13).

Inspiruje mne jeho neúnavné hledání nových možností a propojování oborů z pohledu hudebníka.

„(...) Rád bych, aby mé nástroje byly na pódiu, aby byly krásné, taktéž je mým záměrem, aby muzikant byl velmi aktivní součástí celého díla...“⁸



(obráz. č. 12) Spoils Of War



(obráz. č. 13) Gourd Tree and Cone Gongs

3.4.3 Peter Fischli a David Weiss (1952; 1946-2012)

Z více praktického, až vědeckého hlediska mne oslovila umělecká dvojice, vystupující pod názvem Fischli and Weiss pocházející z Curychu.

Roku 1987 natočili film s názvem „Der Lauf der Dinge“ (Běh věcí). Film trvající kolem 35 minut nám představuje nepřetržitou řetězovou reakci. Jedná se o takové fyzikálně-chemické domino. Např. plný plastový pytel se roztáčí, tím klesá, klesá, až uvede do pohybu pneumatiku stojící pod ním. Ta narazí do dřevné desky, která uvede do pohybu malé vozítko, které veze svíčku. Svíčka se zastaví pod provázky, které začnou hořet atd. Vše je perfektně promyšleno a propočítáno.

Vzhledem k tomu, že také pracuji s různými materiály a mechanickým pohybem věcí, je pro mě jejich práce velkým přínosem. Ve filmu je skvěle vidět, jak se dá využít fyzikálních vlastností věcí – jejich tvaru, velikosti materiálu atd. I přesto, že si Fischli a Weiss zvolili jako médium film, Běh věcí by jistě obstál i jako performance.

3.4.4 Peter Blasser

Jak jsem se již zmínila, spousta vynálezců elektronických hudebních nástrojů se snaží nacházet nové způsoby, jak nástroj ovládat. Jedním z nich je právě Peter Blasser, americký vynálezce a hudebník, který má velice originální a osobitou filosofii o výrobě hudebních nástrojů.

Vymyslel si nový hudební jazyk, který má výrazy, které jsou dost odlišné od těch běžných. Například v hudbě běžně zaužívaný výraz noise, nazývá dust atd. Nástroj řady Tocante (obr. č. 14), je ručně vyrobený syntezátor, na který se hraje dotykem prstů na kovové části nástroje, které jsou ve tvaru kruhu, čtverce či trojúhelníku. Čím vlhčí prsty hráče jsou, tím lépe nástroj hraje. Obsahuje i reproduktor, tudíž nemusí (ale může) být zapojen do beden. Je to elektronický nástroj, který je v podstatě velice podobný běžným nástrojům. Má pevné ladění, nevede tudíž hráče tolik ke zkoumání zvuku a jeho proměn, ale spíš k tomu, co je na něj možné hrát a jakými způsoby. A to je to, co je mi na nástrojích Petera Blassera sympatické a blízké. Hra na většinu jeho nástrojů nevyžaduje žádné obsáhlé technologické znalosti, mnohem více pracuje s hudebníkovou schopností „hrát si“ a intuitivně zkoušet různé postupy.

A tak jsem v podstatě pracovala i já – zkoumala jsem, jak hrát na nástroj/objekt, jak se jej dotýkat, jak s ním manipulovat – to jsou otázky kterými jsem se při zkoušení zabýval.



(obr. č.14) nástroje řady Tocante

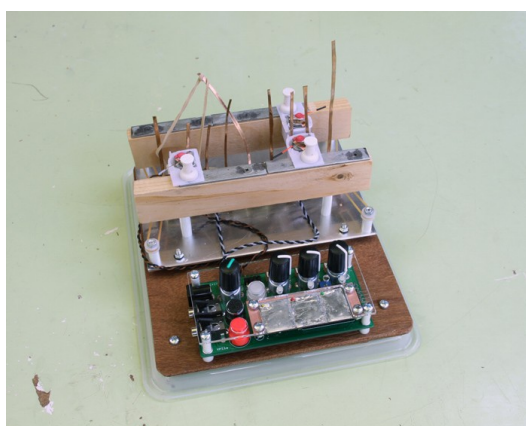
3.4.5 Gijs Gieskes (1977)

Tento Nizozemský vynálezce a vývojář elektronických a audiovizuálních nástrojů rovněž využívá, kromě elektroniky a programování, také mechanických principů při tvorbě nástrojů.

Na jeho stránkách je možné zakoupit si spoustu jeho nástrojů např. malou krabičku (viz obr. č. 15), která pomocí primitivní klávesnice ovládá motorky, které rozezní malé kovové předměty, a vytváří tak bubny.

Gijs Gieskes se svými nástroji živě vystupuje, dělá hudební instalace, pořádá různé workshopy a přednášky. Opakovaně navštěvuje i Českou republiku.

Na jeho práci mě přitahuje především velká dávka až řekla bych dětské hravosti (viz obr.č.16), kterou do svých nástrojů vkládá. Zároveň oceňuji jeho řemeslný um a přesnost, s jakou mechanické nástroje sestavuje. Obojí je pro mě velmi inspirativní.



(obr. č. 15) VU PERC SEQ PROTOTYPE, elektromechanické bicí



(obr. č. 16) modul VOICE REC

3.4.6 Bastl Instruments

Václav Peloušek a Ondřej Merta jsou vývojáři, výrobci a prodejci elektronických hudebních nástrojů s názvem Bastl Instruments. Jejich značka vznikla v Brně roku 2011.

Oba dva jsou ale také hudebníci a výtvarníci. Oba studovali na Brněnské FaVU a jsou členy několika kapel, např. Hugo a Zoe nebo Cave Art. Jejich setkání a společný zájem o elektronické nástroje začalo právě na FaVU, kde se setkali se Standou Filipem, legendou brněnské undergroundové scény a členem kapely Ještě jsme se nedohodli. Filip je také vášnivým bastlířem, z nalezených předmětů a odpadků sestrojil spoustu originálních elektronických nástrojů.

„Standa Filip je člověkem, který nás inspiroval a nakopl k tomu, abychom dělali elektronické nástroje. On sám je stavěl už od 70. let a sbírka jeho nápadů a realizací (bohužel nedochovaných) je neskutečně inspirující.“⁹



(obr. č. 17) Standa Filip a jeho legendární kytara zvaná Prkno

Také proto se v úplných začátcích Bastl Instruments jmenovali Standuino. Název pojil jméno jejich „guru“ s programem Arduino. Už na škole se tedy Bastl Instruments pokoušeli nějak ovládat malé motorky typu solenoid a servo (viz obr. č. 20 a č. 22) a ze začátku to zkoušeli právě přes systém Arduino. K tomu potřebovali koupit desku, která se dala v té době hůře sehnat a také byla dost drahá. Podívali se na to tedy více zblízka a zjistili, že to vlastně vůbec není složité, že se jedná o zapojení pár drátků a vyjde je to levněji. Tak to zkusili „zbastlit“ sami a fungovalo to.

O bastlení se v jednom rozhovoru rozpovídal Václav Peloušek:

„(...) Tátu zajímalo, co že to bastlím a já byl úplně hrdej, protože jsem měl nejnovější tutoriály stažené z netu, a Videomix mu ukázal. Díky tomu jsem se dozvěděl, že i on něco podobného dělal v sedmdesátých letech, když zrovna neopravoval televize. Byl jsem nadšenej a najednou se začalo ukazovat, že internet není všechno a že před třiceti lety byly časopisy jako Amatérská rádia na takové úrovni, o které se internetu ani nesnilo. Také jsem si uvědomil, že je tu generace mého táty se zájmem o elektroniku, která v Anglii vlastně vůbec není, že je tu fenomén, který nazýváme bastlem, jenž je v Čechách naprosto výjimečný. Když jsme o tom mluvili třeba s lidmi ze Slovenska, Maďarska, Polska, Rumunska nebo východního Německa, zjistili jsme, že bastlení tam není tak silné, a také jsme přišli na to, že to, co my teď děláme v oblasti výtvarného umění, lidé dříve dělali v oblasti elektrotechniky – jako například stavění barevné hudby. Důvod byl jasný, balit holky, ne přístroje vystavovat v galeriích. Bastlení znamená kreativitu v elektronice. A navíc to byla nutnost, protože když sis chtěl něco koupit, tak to nešlo.“¹⁰

Fenomén DIY a jedinečnost Bastl Instruments

Abychom si více přiblížili filosofii, životní styl a jedinečnost Bastl Instrument je třeba seznámit se s termínem DIY.

DIY, neboli Do It Yourself by se dalo volně přeložit jako „udělej si sám“, „vyrob si sám“. Spočívá v tom, že si člověk sám i bez nějaké profesionální podpory, bez speciálních a někdy i bez použití kvalitního materiálu a bez přístrojů může vyrobit užitečný výrobek, předmět, který pak bude sloužit jemu i jeho okolí.

Může působit poněkud naivně, když čteme tento výraz ve spojení: „novodobý“ fenomén DIY. Vždyť lidé si věci sami vyráběli od nepaměti. Je ale třeba vzít v úvahu, že motivace a důvody, proč si lidé vyráběli předměty sami, se v průběhu historie a s přihlédnutím k místům a daným životním podmínkám měnily.

Pojďme se tedy krátce zamyslet nad těmi důvody a motivacemi.

Od pravěku až do starověku šlo hlavně o vylepšování životní úrovně, usnadňování těžké práce pomocí různých předmětů.

Až v průběhu starověku se více rozšířila řemesla a řemeslníci-specialisté. Posupně se řemesla kultivovala, prohlubovala a často se vědomosti a um přenášely z generace na generaci. Velice známý je například patchwork, který se také řadí do oblasti DIY. Jde o sešívání různých zbytků látek k sobě, čímž se vytváří nový kus oděvu. Kromě toho, že se z této techniky vyvinula i samostatná řekněme až umělecká disciplína, v dřívějších dobách jej ženy používaly v období chudoby a nouze, když neměli dostatečné prostředky na nové oblečení.

Po průmyslové revoluci začalo být ve vyspělejších kulturách normální si věci spíše kupovat než vyrábět. Vrcholu dosahuje konec 20. století a dnešní moderní doba, kterou nazýváme také konzumní. Všeho je velký dostatek, spousta druhů, barev a možností.

Právě v dnešní době má DIY kultura důležitý a nový význam. Jedním z nich je touha po opuštění role pasivního konzumenta. Začít se více zajímat o to, co si vlastně kupuji, z čeho je to vyrobené, jak je to sestavené. Neméně důležitý je vliv ekologických hnutí, která upozorňují na to, jak konzum a přílišné plýtvání ničí životní prostředí. Další motivací, proč si něco vyrobit sám, může být cena. Spousta výrobků je předražených a člověk zjistí, že když si je sám vyrobí, přijde ho to levněji. Roli může hrát také sociální aspekt. Dnes často nevíme, kdo přesně výrobek vyráběl a s jakými nástroji, nemůžeme s ním o tom hovořit, nemůžeme mu výrobek osobně pochválit či naopak říci připomínky k jeho vylepšení.

Za sebe nesmím opomenout tvořivý prvek a radost, kterou člověk má, když si vyrobí něco sám, když přijde sám na to, jak určitá věc funguje, jaký je její 'vnitřek' nebo postup. Což poukazuje na to, že vlastnoručně vyrobená věc má pro člověka jinou hodnotu.

Co se týče elektronických nástrojů z kategorie DIY, píše o nich Petr Lukáš ve své diplomové práci toto:

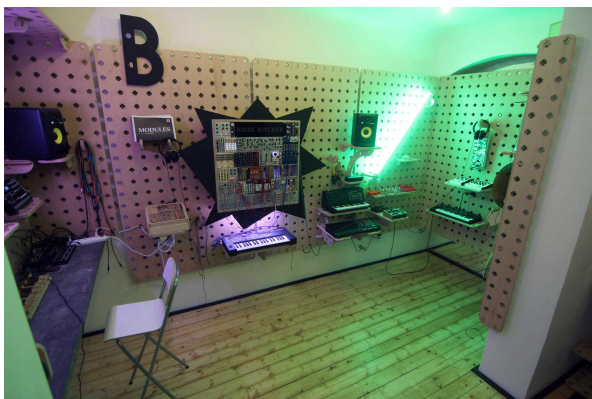
„(...) lze je také vnímat jako jakési rebelství vůči hi-tech kultuře a technologii. DIY však nekoresponduje jen s individuální kreativitou, rozšíření tohoto pojmu vede k Do It Together, tedy „udělejme společně“ nebo Do It With Others, „dělej s ostatními“.¹¹

A zde se dostáváme k Bastl Instruments. I přesto, že vyrábí své vlastní nástroje profesionální, technologicky přesnou cestou, velký důraz dávají také na

komunitu, která jim dokáže zprostředkovat DIY prvky. Například pájené součástky jim vyrábí různí lidé z jejich okolí.

Pracují všichni v jedné velké místnosti, kde jsou všichni pospolu a konzultují další postupy, ukazují si, kam se posunuli, a zároveň utvářejí i přátelské vztahy. Důraz na komunitu a vztahy je u Bastl Instruments velmi důležitý. Pořádají spoustu workshopů, kde si každý s jejich pomocí může vyrobit svůj jednoduchý elektronický nástroj. Oproti jiným velkým firmám vyrábějícím elektronické nástroje se i sami vývojáři zajímají o hudbu, sami ji produkují a živě hrají. Každý měsíc pořádají v Brně „jam“, kde nejen členové Bastl, ale i další hudebníci hrají svoji hudbu a tak se mohou trénovat a zlepšovat.

Kousek od jejich hlavní základny se nachází showroom Noise Kitchen (obr. č. 19), jediný svého druhu v České republice, který je určen pro širokou veřejnost. Každý tam může přijít a sám si prostřednictvím kvalitních reproduktorů poslechnout, jak nástroje znějí, a vyzkoušet si, jak se na nástroje hraje. Můžeme tam najít elektronické nástroje jak od Bastl Instruments, tak od jiných výrobců a firem, jež je možné přes Noise Kitchen koupit. Není tedy divu, že se postupně do Brna stěhuje nejen nadšený vývojář, hudebník a umělec a my tak můžeme pozorovat zrod velmi výrazného novodobého uměleckého vývoje na poli České republiky.



(obr. č. 18)



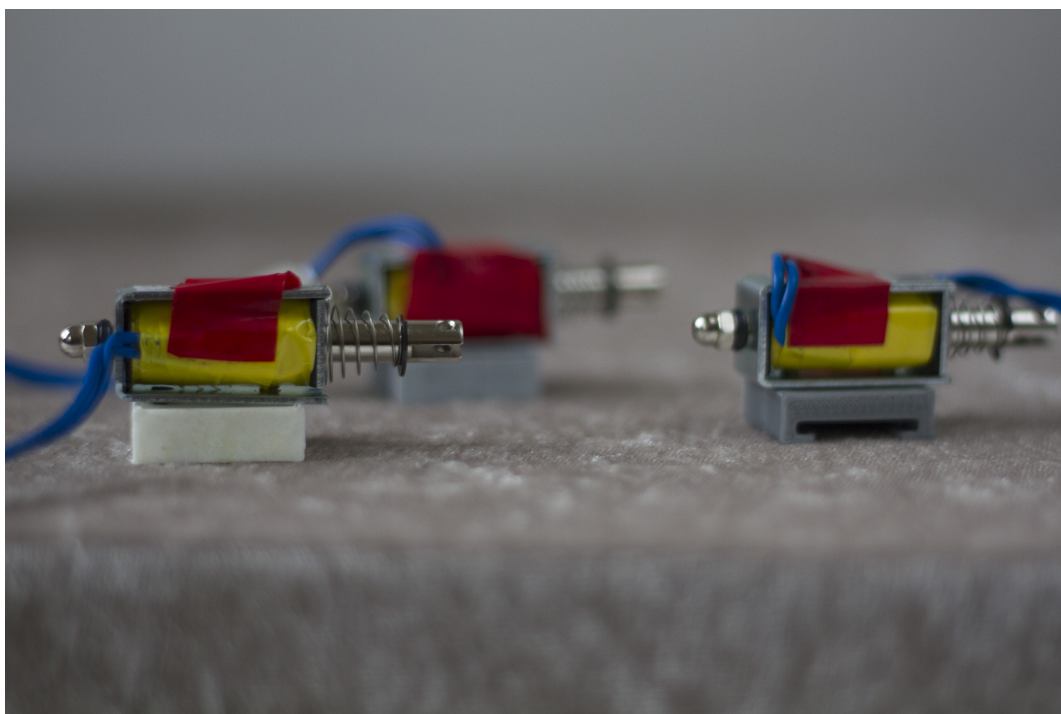
(obr. č. 19)

Setkání s Bastl Instruments pro mě bylo velice přínosné. Nejen že mi ukázali prostředí, kde pracují, vyrobili mi za krátkou dobu vlastní modulární syntezátor, ale zároveň mi nabídli, abych s nimi spolupracovala na dalším vývoji, který plánují. Těším se tedy na další setkání a spolupráci s touto brněnskou skupinou.

3.5 MŮJ MODULÁRNÍ SYNTEZÁTOR A PROCES ZKOUŠENÍ

Konečně se dostáváme k představení mého vlastního modulárního syntezátoru. V čem je tedy tak netypický? Především v tom, že v něm nemám prakticky žádné standardní moduly, jako je například samotný syntetizér, který vydává zvuk. To znamená, že z mého modulárního syntezátoru žádný zvuk prozatím není možné vyloudit, nepotřebuji tudíž žádné reproduktory, což je velmi neobvyklé. Hlavní moduly, které ve svém racku mám, jsou právě ty, kterými mohu řídit motorky. Mám tři typy motorků a ke každému typu motorků náleží jiný modul. Další modul je sequencer, který mi umožňuje dát pohybům motorků řád, vytvořit rytmickou sekvenci a měnit její tempo. Poslední modul má název Voltage Memory a je od čínského výrobce Meng Qi. Ten mi umožňuje podobné věci jako sequencer, tedy můžu si v něm vytvořit rytmus, ale zároveň si v něm mohu nastavit polohu motorků, kterou následně uložím a mohu ji jednoduše kdykoliv vyvolat. To mi při hraní značně rozšiřuje možnosti.

Velmi důležitou součástí mého stroje jsou motorky. Jsou hlavními hybateli. Právě ony dělají pohyb, který následně rozezní nebo roztančí předmět. Používám tři typy motorků.



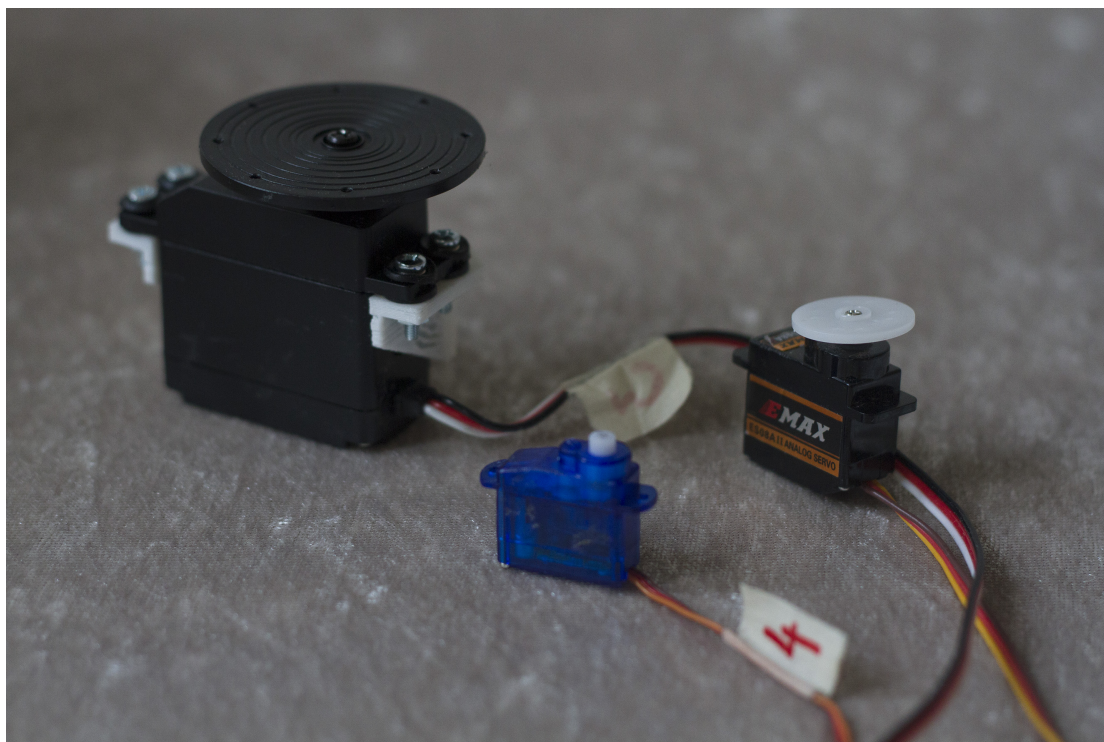
(obr. č. 20) SOLENOID motor

Říkám jim „třukací“ motorky, jejich pohyb vystřeluje pouze jedním směrem.



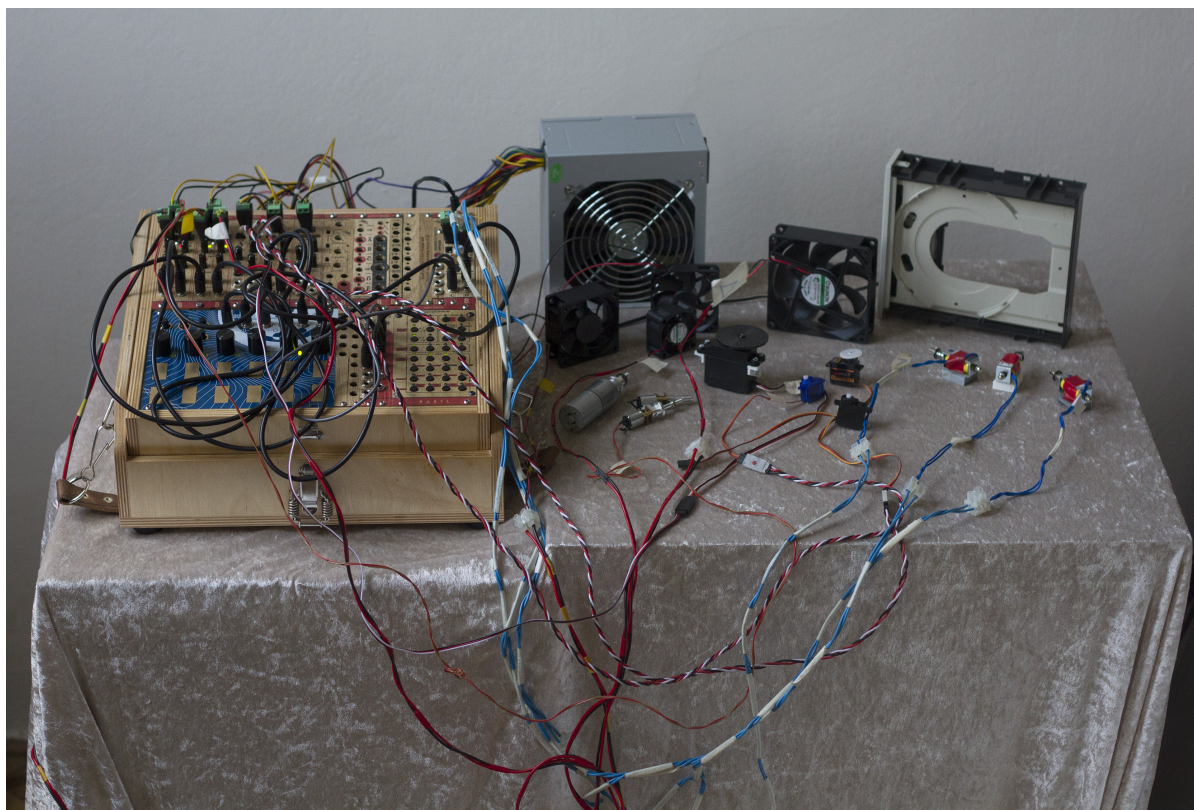
(obr. č. 21) DC motor

Jedná se o točivý motor, točí se o 360° , následuje tedy princip větráku. Je ale obsažen např. i v mechanice CD-ROM, která se díky němu otevírá a zavírá. V kombinaci s modulárním syntezátorem lze ovládat i rychlost vysouvání a zasouvání CD mechaniky, která má pak poměrně velkou sílu. Využívám to např. pro posouvání těžkých věcí.



(obr. č. 22) SERVO motor

U servo motoru, který tradičně užívají modeláři, lze nastavit přesnou polohu otáčení osy. Největší motor na obrázku dokáže unést předmět těžký až 3 kg.



(obr. č. 23) Celý můj technický set

3.5.1 Hledání předmětů, objektů

Poté, co jsem měla připravený modulár a uměla ho celkem slušně ovládat, mohla jsem pokročit a věnovat se zkoumání samotných předmětů, na které bych mohla hrát. Co vše od takových předmětů potřebuji?

Jak píše Milan Guštar v knize *Elektrofony*: „Zvukové vlastnosti mechanického nástroje jsou určeny jejich tvarem, materiálem, celkovou konstrukcí a mechanickým provedením.“

Samozřejmě zvukové vlastnosti jsou při hledání hlavní prioritou, ovšem vzhledem k tomu, že celý projekt musí být mobilní, musím brát ohled i na velikost, váhu a skladnost předmětů. Zároveň je pro mě důležité brát v potaz vizuální stránku předmětů i jejich kombinací.

Uvedme si tedy znovu příklad jednoho, pro můj projekt ideálního hudebního nástroje a zároveň objektu (loutky), se kterým manipuluji – kovová

mříž od ventilátoru. To, jak zní, je dáno jejím tvarem – kruh totiž výborně nese zvuk. Co se týče zvoleného materiálu, zkoušela jsem více druhů kovu, ale nakonec se jeví jako nejvhodnější pro mé účely použít poměrně kvalitní a pevnou slitinu kovu. Zjistila, jsem, že kov nesmí být moc měkký, určitě by neměl jít ohnout pouze silou lidské ruky, protože pak se stává velice málo slyšitelným. Zároveň ale nesmí být úplně tvrdý, protože při nárazu do něj není schopný tak velkého rozvibrování, tedy rozeznění.

Mříž má zároveň ideální velikost o průměru 48 cm, díky čemuž se s ní dá dobře manipulovat a dá se jednoduše přenášet. Působivé jsou světelné odlesky jednotlivých drátů při kvalitním nasvícení. Min Tanaka mi po mém vystoupení řekl, že mu to připomíná jeho, při detailním vybírání brouků skrze síto.

Důležitou roli při hraní na předměty bez použití reprobeden hraje také akustika prostoru. Ta může zvuk nástroje posílit, či naopak jeho zvuk potlačit, roztříštit atd. S tím jsem se také setkala např. v tichém prostoru Divadla 29 v Pardubicích, který mi umožňoval hrát i s velmi jemnými zvukovými nuancemi, oproti rušivému prostoru Venuše ve Švehlovce, kde jsem hrála mezi spoustou jiných beden a jiných předmětů, které byly překryty látkami a tím zvuk mého nástroje pohlcovaly ještě dřív, než doputoval k uším posluchače. Při dalších koncertech jsem občas pracovala i s mikrofonem a zesílením zvuků.



(obr. č. 24) Výběr materiálu – čtyři různé druhy a tvary skla, plechovky, kusy polystyrenu, sáček, kovová miska, plechový papír

A jak u mě probíhalo takové hledání předmětů?

Nezbývá než zostřit všechny smysly a vnímat svět kolem sebe – domov, ulici, obchody, chodby, byty, veřejné prostory. Věnovat předmětům pozornost – osahat si je, poslechnout, jak zní.

Snad každý, kdo někdy zkoušel vyluzovat hudbu z předmětů, se nevyhne kuchyni. Ani já nebyla výjimkou a vybrala si oblíbené předměty z kuchyně – skleničky, sklenice, mísy, plechovky, dózy atd. Postupně se mi začal různými předměty plnit celý byt. A já každý z nich testovala a vybírala ty nejlepší.



(obr. č. 25) Kovový stojan na CD

Práce s objektem a technologiemi

Když se podíváme na mé vystoupení, můžeme určit tři základní vztahy. Jeden mezi performerem a objektem, se kterým je určitým způsobem nakládáno. Druhý vztah je mezi performerem a technologií, v mém případě elektronickým nástrojem. Třetí vztah je pak mezi technologií a objektem. Všechny tyto vztahy se neustále prolínají, střídají a doplňují. Všechny tři jsou na sobě závislé.

V podstatě přeskakuji mezi několika rolemi – chvíli si „povídám“ se strojem a domlouvám s ním, kdo všechno teď bude aktivní – tedy rozpohybuji motorky. Zároveň s ním pracuji na základním rytmu skladby, potažmo celého výstupu. Pak se soustředím na samotné objekty a jsem s nimi taktéž v pomyslném rozhovoru, který mi umožní jít do větších jemností v práci s časem. A zároveň jak stroj, tak objekt mění pohyby mého těla, mé soustředění i mé myšlenky, mě samotnou.

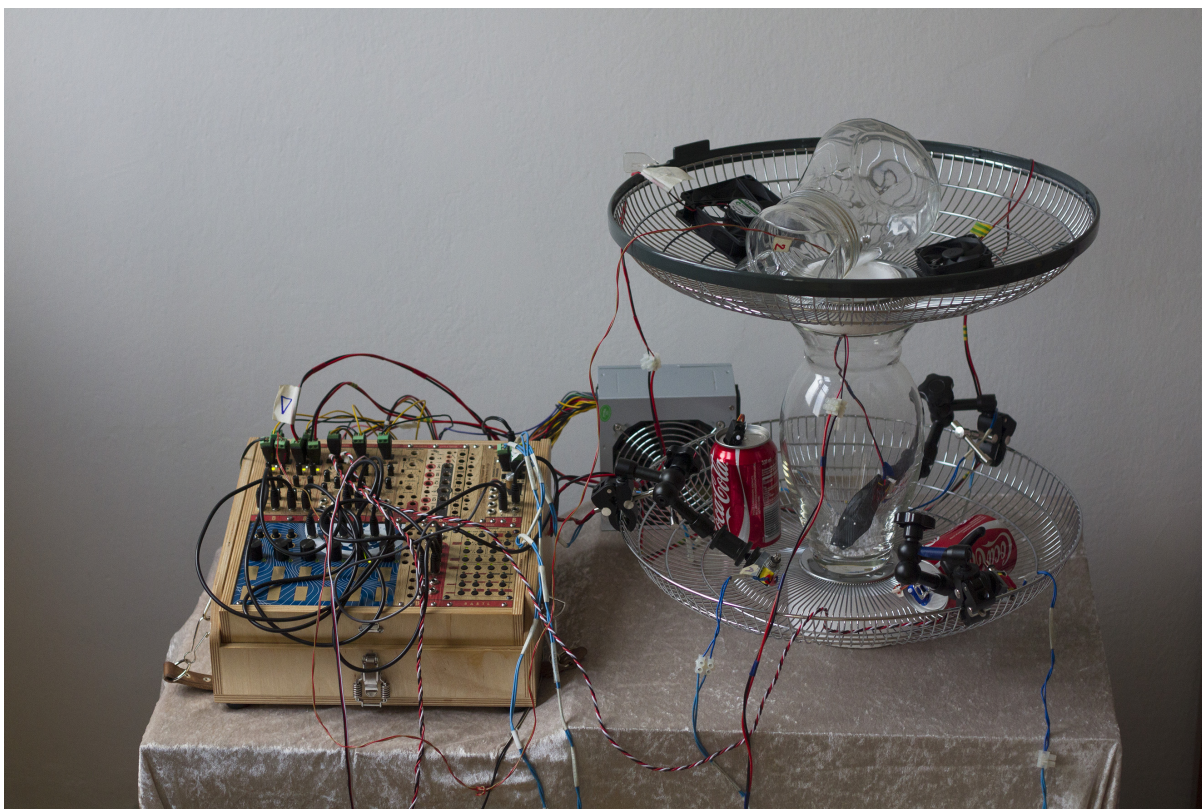
Dost často se něco „pokazí“, nepovede. Věci jsou „živé“, a tak občas padají a upozorňují na sebe, volají, abych si jich všimla, a nebo někam zapadnou, abych si jich naopak vůbec nevšimla. Stejně tak i stroj se často tváří, že je živý více, než si myslíme.

3.5.2 První odměny za práci

V období nejintenzivnějšího zkoušení, které trvalo přibližně měsíc, jsem byla odměněna schopnostmi slyšet muziku v obyčejných událostech dne. Stačilo jít po ulici a pouhou chůzí (příp. stanovenou trasou) si přibližovat a oddalovat nějaké zvuky, jako když nastavujeme hlasitost. Stejně tak toho lze docílit otáčením hlavy. Např. v obchodě chladicí boxy a lednice svým tónem, dynamikou a rytmem vyprávěly příběhy celého dlouhého dne.

A tak se mi celkově změnilo vidění světa, lépe řečeno vidění předmětů a slyšení světa. Celé dny jsem hledala předměty, které bych mohla rozeznít, a tudíž jsem se na každý jediný předmět dívala zcela odpoutána od předchozích znalostí o něm nebo předchozích zkušeností s ním, jako bych předmět zrovna objevila. Úplně jsem se odpoutala od jeho původního účelu, tedy toho, k čemu jsme si my lidé řekli, že slouží. Sklenička od marmelády byla stále skleničkou, ale zároveň bubnem či samostatným jemným prostorem.

Hledala jsem v předmětech hudbu, zkoušela jejich akustické vlastnosti a možnosti. Rozbíjela je, tvarovala a měnila. Tudíž např. má cesta jakoukoli budovou byla samé drnkání po radiátoru na chodbě, pomalé otvírání dveří, trhaní kartonových krabic, přejíždění mokrou rukou po kovu i sklu, bubnování do zvláště zahnuté plastové židle atd. Toto období s sebou zkrátka neslo jak zábavu, tak někdy také vyčerpávající zážitky.



(obr. č. 26) Finální hrací set

3.5.3 Další možnosti

Pro první ucelený výstup jsem si tedy již jednu cestu vybrala – maximálně rozeznávat samotné předměty a zaměřovat se na své tělo, které u toho používám. Jako první jsem tedy zvolila jednoduchý, čistý přístup.

Ovšem už při zkoušení jsem objevila další možnosti, které mi nástroj umožňuje, a objevila jsem i další rozcestí, která chci v budoucnosti systematicky rozvíjet.

Jedna z cest, kterou se např. mohu vydat, je zaměřit se více na fyzikální principy pohybu. Mohu motorky používat jako vodiče předmětů po určených trasách. Mohu je umístit tak, že při spuštění motorku na sebe začnou padat, pomalu se posouvat a mizet a zase se vracet. Může to být takové „domino“, které vidíme u Fishley a Weiss, nebo jen pomyslné hřiště, kde některé předměty pořád bloudí sem a tam.

Další z možností je více si hrát a upravovat předměty, které budu používat, a vytvořit něco jako cirkusovou pohádku. Záměrem by pak bylo více předměty

personifikovat, vytvořit nějaké pohádkové bytosti a možná i nějaký příběh. Nástroj by tedy sloužil hlavně k pohybu předmětů a už ne tolik k vyluzování zvuků.

Neméně zajímavá možnost je použít motorky vždy až v daném zajímavém prostoru, vytvořit tedy hudební site-specific. Například k rozeznění větších stabilních objektů, např. radiátorů, dveří, okna, schůdků do bazénu atd.

Další varianta je použít nástroj jako pevnou neměnnou instalaci pro konkrétní prostor, například galerii. Tedy vybrat a ozvučit předměty tak, že nebude potřeba žádný lidský zásah. Mohla by to tedy být taková samostatná znějící socha.

4. ZÁVĚR

Ve své diplomové práci jsem se pokusila zreflektovat svoji dosavadní uměleckou cestu. Mým častým tématem na této cestě, bylo hledání vlastního místa. Najít takovou tvořivou činnost, kde se budu cítit jako doma.

Velmi důležitá pro mne byla hudební praxe, kde jsem byla nucena pracovat zcela sama, a tak se naučit hledat, co mne opravdu zajímá. Díky hudebním skupinám Tyto Alba a Kyklos Galaktikos jsem se mohla naučit pracovat s elektronickými přístroji a tak pochopit jejich silný potenciál i pro více divadelní formu.

Pro svoji samostatnou autorskou tvorbu jsem si tedy zvolila hudební nástroj, který mi dovoluje být hudebníkem, performerem i tanečníkem. Zároveň se stal i mým hlavním tvůrčím partnerem. Při práci s technologiemi, musím stále čelit otázce, zdali jsou, či nejsou potřeba. Stále hledat způsob, jak mi technologie může pomoci, nikoli být pouze zbytečným efektem. V průběhu zkoušení se sice leckdy mohu cítit zoufale, zatím jsem ale vždy našla řešení. Podařilo se mi najít takovou výslednou podobu představení, kde jsem já, stroj i předmět v neustálé komunikaci a závislí jeden na druhém. Podařilo se mi propojit zvuk, pohyb i vizuální stránku celého inscenačního projektu. Velkou odměnou je mi chuť věnovat se tvoření nadále i stále rostoucí zájem okolí. Vnímám velký prostor pro další rozšiřování a prohlubování svého projektu. Ať už by se jednalo o větší posunutí předmětů k loutkám, tedy jejich personifikace, či jen využití předmětů jako impulsů k tanci.

Citovaná literatura a internetové zdroje:

- 1** Grotowski, Jerzy: Divadlo a rituál, Performer, Bratislava: Kalligram, 1999, s. 196
- 2** Tamtéž.
- 3** Anon.: Co je to Arduino [online]. Dostupné na URL: <http://czechduino.cz/?co-je-to-arduino,29> dne 10. 5. 2017.
- 4** Guštar, Milan: Elektrofony, Část I – elektromechanické nástroje, Praha: Uvnitř, 2007. s. 15
- 5** Guštar, Milan: Elektrofony, Část I - elektromechanické nástroje, Praha: Uvnitř, 2007. s. 31
- 6** Balog, Peter; Součková, Taťána: Monarchie, Kouzelné hrací strojky, publikace u příležitosti výstavy, Praha: Národní muzeum – České muzeum hudby [e-katalog]. 2013. Dostupné na URL: http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelne-hraci-strojky_e-katalog.pdf, dne 11. 5. 2017. s. 43.
- 7** Balog, Peter; Součková, Taťána: Monarchie, Kouzelné hrací strojky, publikace u příležitosti výstavy, Praha: Národní muzeum – České muzeum hudby [e-katalog]. 2013. Dostupné na URL: http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelne-hraci-strojky_e-katalog.pdf, dne 11. 5. 2017. s. 43.
- 8** Chesworth, Darren: The Outsider – The Story of Harry Partch [film online]. Velká Británie, produkce Vashca, 2002. Volný překlad: Švédová, Michaela. Dostupné na URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aKD3zm0WZjA>, dne 11. 5. 2017. minuta 32-33.
- 9** Procházka, Tomáš: Bastl Instruments. His Voice, časopis o jiné hudbě, Hudební informační středisko, [online]. 2014. Dostupné na URL: <http://www.hisvoice.cz/cz/articles/detail/2070>, dne 10. 5. 2017.
- 10** Říha, Ondřej: Bastl Instruments, Rozhovor o DIY se zástupci projektu Bastl Instruments. Music Store, Odborné texty (nejen) pro muzikanty a zvukové techniky, Promedia Czech, s. r. o., [online]. 2014. Dostupné na URL: <http://www.music-store.cz/rozhovory/bastl-instruments>, dne 17. 5. 2017.
- 11** Lukáš, Petr: Přínos Gijse Gieskese v oblasti umění nových médií. Magisterská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filosofická fakulta, Teorie interaktivních médií,[online]. 2016. Ve formátu PDF dostupné na URL: https://is.muni.cz/th/398699/ff_m/Prinos_Gijse_Gieskese_v_oblasti_umeni_novy_ch_medii_Petr_Lukas..pdf, dne 15. 5. 2017. s. 17.

Seznam použité literatury

Buchner, Alexander: Hudební nástroje od pravěku k dnešku, Praha: Orbis, 1956. 279 s.

Grotowski, Jarzy: Divadlo a rituál, Bratislava: Kalligram, 1999. 207 s.

Guštar, Milan: Elektrofony, Historie, Principy, Souvislosti, Část I – elektromechanické nástroje, Praha: Uvniř, 2007. 397 s.

Guštar, Milan: Elektrofony, Historie, Principy, Souvislosti, Část II – elektronické nástroje, Praha: Uvniř, 2008. 518 s.

Syrový, Václav; Guštar, Milan: Malý slovník základních pojmů z hudební akustiky a hudební elektroniky, Praha: NAMU, 2012. 93 s.

Seznam použitých internetových zdrojů

Anon.: Co je to Arduino. [online]. Dostupný na URL: <http://czechduino.cz/?co-je-to-arduino,29>, dne 10. 5. 2017.

Bosetti, Alessandro: Mask Mirror – Solo.[online]. Dostupné na URL: <http://www.melgun.net/live-projects/mask-mirror/>, dne 18. 5. 2017.

Balog, Peter; Součková, Taťána: Monarchie, Kouzelné hrací strojky, publikace u příležitosti výstavy, Praha: Národní muzeum – České muzeum hudby [e-katalog], 2013. 167 s. Dostupné na URL: http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelné-hrací-strojky_e-katalog.pdf, dne 18. 5. 2017.

Černý, Michal: Z historie – i hudba patří k životu,[online]. 2. 12. 2015. Dostupné na URL <http://robodoupe.cz/2015/z-historie-i-hudba-patri-k-zivotu/>, dne 15. 5. 2017.

Gieskes, Gijs: VU-PER-SEC. [online]. Dostupné na URL: <http://gieskes.nl/instruments/?file=vu-perc-seq>, dne 17. 5. 2017.

Gieskes, Gijs: Voice – REC – 1. [online]. Dostupné na URL: <http://gieskes.nl/eurorack/?file=voice-rec-1>, dne 17. 5. 2017.

Gruska, Jonáš: Kolkoly. [online]. Dostupné na URL: <http://jonasgru.sk/performances/kolokoly>, dne 15. 5. 2017.

Chesworth, Darren: The Outsider – The Story of Harry Partch. [online film]. Velká Británie, produkce Vashca, 2002. Volný překlad: Švédová, Michaela. Dostupné na URL: <https://www.youtube.com/watch?v=aKD3zm0WZjA>, dne 11. 5. 2017.

Charley, Corey: His Instruments. [online]. Dostupné na URL: <https://www.harrypartch.com/instruments>, dne 17. 5. 2017.

Lukáš, Petr: Přínos Gijse Gieskese v oblasti umění nových médií. Magisterská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filosofická fakulta, Teorie interaktivních médií, 2016. [online]. Ve formátu PDF dostupné na URL: https://is.muni.cz/th/398699/ff_m/Prinos_Gijse_Gieskese_v_oblasti_umeni_novych_medii_Petr_Lukas..pdf, dne 15. 5. 2017.

Nikoladze, Koko: BIO. [online]. 2017. Dostupné na URL <http://nikoladze.eu/bio>, dne 15. 5. 2017.

Procházka, Tomáš: Bastl Instruments. His Voice, časopis o jiné hudbě, Hudební informační středisko. [online]. 2014. Dostupné na URL:

<http://www.hisvoice.cz/cz/articles/detail/2070>, dne 10. 5. 2017.

Prokop, Daniel: Theremin, prosíme nesahat. Muzikus.cz, hudební portál, články pro muzikanty. [online]. 26. 8. 2004. Dostupné na URL

<http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Theremin-prosime-nesahat~26~srpen~2004/>, dne 15. 5. 2017.

Rise, Scott: Types of synthesizer. The Synthesizer Academy – Learn all about synthesizer. [online]. Dostupné na URL <http://synthesizeracademy.com/types-of-synthesizers/>, dne 10. 5. 2017.

Říha, Ondřej: Bastl Instruments, Rozhovor o DIY se zástupci projektu Bastl Instruments. Music Store, Odborné texty (nejen) pro muzikanty a zvukové techniky, Promedia Czech, s. r. o. [online]. 2014. Dostupné na URL:

<http://www.music-store.cz/rozhovory/bastl-instruments>, dne 17. 5. 2017.

Zdroje obrazových příloh:

Obr. č. 1: Kovová mříž od ventilátoru. Švédová, Michaela, foto:soukromý archiv, 2017.

Obr. č. 2: Arduino. Co je to Arduino. [online]. Dostupné na URL:

<http://czechduino.cz/?co-je-to-arduino,29>, dne 10. 5. 2017.

Obr. č. 3: Modulární syntezátor. Modular Grid – patching things together. [online].

Dostupné na URL: <https://www.modulargrid.net/u/modules/home>, dne 18. 5. 2017.

Obr. č. 4: Trauttmansdorffské hodiny se zvonkovou hrou. Balog, Peter; Součková,

Taťána: Monarchie, Kouzelné hrací strojky, publikace u příležitosti výstavy, Praha:

Národní muzeum – České muzeum hudby [e-katalog], 2013. s. 14-15. Dostupné

na URL: [http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelné-hrací-strojky_e-](http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelné-hrací-strojky_e-katalog.pdf)

[katalog.pdf](http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelné-hrací-strojky_e-katalog.pdf), dne 11. 5. 2017.

Obr. č. 5: Švýcarská hrací skříň. Balog, Peter; Součková, Taťána: Monarchie,

Kouzelné hrací strojky, publikace u příležitosti výstavy, Praha: Národní muzeum –

České muzeum hudby [e-katalog], 2013. s. 50. Dostupné na URL:

[http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelné-hrací-strojky_e-](http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelné-hrací-strojky_e-katalog.pdf)

[katalog.pdf](http://www.nm.cz/admin/files/File/download/Kouzelné-hrací-strojky_e-katalog.pdf), dne 11. 5. 2017.

Obr. č. 6: KOKA'S BEAT MACHINE NO.2. CITYLOGIC Online Magazin. [online].

2017. Dostupné na URL: <https://www.citylogic.tech/kokas-beat-machine/>, dne

18. 5. 2017.

Obr. č. 7: Flašinet. EDK, Zajímavosti – Flašiny. [online]. Dostupné na URL:

<http://www.dvornikova.cz/zaj04.html>, dne 18. 5. 2017.

Obr. č. 8: Theremin. Science pinguin, Electronic musical instrument „Theremin“.

[online]. 2014. Dostupné na URL: [http://sciencepinguin.com/electronic-musical-](http://sciencepinguin.com/electronic-musical-instrument-theremin/)

[instrument-theremin/](http://sciencepinguin.com/electronic-musical-instrument-theremin/), dne 18. 5. 2017.

Obr. č. 9: modulární syntezátor Buchla, model Easel – K. [online]. Dostupné na

URL: <https://buchla.com/product/easel-k/>, dne 18. 5. 2017.

Obr. č. 10: modulární syntezátor Moog, Minimoog Model D. [online]. Dostupné na

URL <https://www.moogmusic.com/products/minimoog/minimoog-model-d>, dne

18. 5. 2017.

Obr. č. 11: digitální syntezátor, Yamaha DX7. [online]. Dostupné na URL

http://en.audiofanzine.com/digital-synth/yamaha/DX7/user_reviews/, dne 18. 5.

2017.

- Obr. č. 12: Spoils Of War. Harry Partch - His Instruments. [online]. Dostupné na URL <https://www.harrypartch.com/instruments>, dne 18. 5. 2017.
- Obr. č. 13: Gourd Tree and Cone Gongs. Harry Partch – His Instruments. [online]. Dostupné na URL: <https://www.harrypartch.com/instruments>, dne 18. 5. 2017.
- Obr. č. 14: Nástroje řady Tocante. Tocante Redd. [online]. Dostupné na URL: <http://www.synthmall.com/tocante/index.html>, dne 18. 5. 2017.
- Obr. č. 15: VU PERC SEQ PROTOTYPE. Gieskes, Gijs. [online]. Dostupné na URL: <http://gieskes.nl/instruments/?file=vu-perc-seq>, dne 17. 5. 2017.
- Obr. č. 16: Voice – REC – 1. Gieskes, Gijs. [online]. Dostupné na URL: <http://gieskes.nl/eurorack/?file=voice-rec-1>, dne 17. 5. 2017.
- Obr. č. 17: Stanislav Filip se svojí kytarou – Prknem. Foto: soukromý archiv S Filipa. Smart Cities, Magazín o městech ve kterých chceme žít, Recyklace jako pocta. [online]. 2016. Dostupné na URL: <http://www.scmagazine.cz/casopis/04-16-04-16/recyklace-jako-pocta?locale=cs>, dne 18. 5. 2017
- Obr. č. 18: Showroom Noise kitchen. Noise Kitchen. [online]. Dostupné na URL <http://noise.kitchen/showroom/>, dne 18. 5. 2017.
- Obr. č. 19: Bastl Instruments. MusicStore, Odborné texty nejen pro muzikanty a zvukové techniky, Bastl Instruments, Rozhovor o DIY, [online]. 2014. Dostupné na URL: <http://www.music-store.cz/rozhovory/bastl-instruments>
- Obr. č. 20: SOLENOID motor. Soukromý archiv Michaely Švédové, 2017.
- Obr. č. 21: DC motor. Soukromý archiv Michaely Švédové, 2017.
- Obr. č. 22: SERVO motor. Soukromý archiv Michaely Švédové, 2017.
- Obr. č. 23: Celý můj technický set. Soukromý archiv Michaely Švédové, 2017.
- Obr. č. 24: Výběr materiálu. Soukromý archiv Michaely Švédové, 2017.
- Obr. č. 25: Kovový stojan na CD. Soukromý archiv Michaely Švédové, 2017.
- Obr. č. 26: Finální hrací set. Soukromý archiv Michaely Švédové, 2017.