

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

DIVADELNÍ FAKULTA

Magisterský program

Herectví alternativního a loutkového divadla

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Herec jako spolutvůrce a realizátor zvukového plánu
v inscenacích „Nanuk“ a „Vladař“**

Štěpán Lustyk

Vedoucí práce: Doc. Vratislav Šrámek

Oponent práce: Mgr. Tomáš Procházka

Datum obhajoby: 17. - 18. 9. 2020

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2020

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Master program

Acting of alternate and puppet theatre

DIPLOMA THESIS

Actor as a co-creator and implementer in the sound design plan in the productions „Nanuk“ and „Vladař“

Štěpán Lustyk

Diploma Thesis Work Supervisor: Doc. Vratislav Šrámek

Thesis Opponent: Mgr. Tomáš Procházka

Date of defense: 17. - 18. 9. 2020

Assigning academic title: MgA.

Prague, 2020

Anotace

Tato diplomová práce pojednává o herci jako o spolutvůrci a realizátorovi zvukové složky v inscenacích "Nanuk" a "Vladař". V první části práce se autor snaží čtenáři přiblížit základy zvukové a hudební dramaturgie na divadle, přičemž vychází převážně z publikací doc. Vratislava Šrámka. Rozebírá zvuk jako základní prostředek k tvorbě inscenace. V druhé hlavní části autor reflektuje svou tvorbu a na konkrétních situacích ukazuje, jak může být herec zapojen nebo se sám zapojit do tvorby a realizace zvukového plánu.

Klíčová slova

Zvuk, hudba, herec, inscenace

Abstract

This diploma thesis deals with the actor as a co-creator and performer of the sound plan in the productions "Nanuk" and "Vladař". In the first part of the work, the author tries to introduce the basics of sound and music dramaturgy in theater to reader, based mainly on the publications of doc. Vratislav Šrámek. It analyzes sound as a basic means of creating a production. In the second main part, the author reflects on his work and shows in specific situations how the actor can be involved or get involved in the creation and implementation of the sound plan.

Keywords

Sound, music, actor, production

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma

**Herec jako spoluvůrce a realizátor zvukového plánu v inscenacích
"Nanuk" a "Vladař"**

vypracoval(a) 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.

Děkuji Doc. Vratislavu Šrámkovi za odborné vedení mé práce.

Obsah

1. Úvod	9
2. Zvuk na divale	10
2. 1. Teorie zvuku a jeho základní rozdělení	10
2. 1. 1. Definice zvuku	10
2. 1. 2. Základní rozdělení zvuků.....	11
2. 1. 3. Divadelní akustika	12
2. 1. 4. Elektroakustika	13
2. 1. 4. 1. Elektroakustický řetězec.....	13
2. 2. Role zvukové a hudební složky na divadle	17
2. 2. 1. Základní komunikační prostředek scénické postavy.....	18
2. 2. 2. Průvodce scénické postavy, situace.....	19
2. 2. 3. Třetí osoba	20
2. 3. Zdroje zvukového materiálu a jeho tvorba.....	21
2. 3. 1. Kompozice.....	22
2. 4. Základní prostředky realizace zvukové složky	23
2. 5. Realizace zvukové složky.....	26
2. 5. 1. Herec - zvuk	27
2. 5. 1. 1. Autorství herce.....	27
3. Reflexe praktické tvorby	28
3. 1. Nanuk	28
3. 1. 1. Děj ve zkratce.....	28
3. 1. 2. Před začátkem samotného zkoušecího procesu	29

3. 1. 3. Začátek zkoušení	30
3. 1. 4. Sběr materiálu	30
3. 1. 5. Vybrané úseky z inscenace s přihlédnutím ke zvukovému plánu.....	32
3. 1. 5. 1. Začátek (Joik) – píseň Laponska.....	32
3. 1. 5. 2. Bouře.....	33
3. 1. 5. 3. Rybolov - fázování.....	33
3. 1. 5. 4. Příchod vlka – netradiční nástroj	35
3. 1. 5. 5. Píseň Ťupitapů – práce s rytmem a dechem.....	35
3. 1. 6. Shrnutí.....	36
3. 2. Vladař	37
3. 2. 1. Děj ve zkratce.....	37
3. 2. 2. Sběr materiálu	38
3. 2. 3. Soustředění ve Valdštejnské lodžii.....	39
3. 2. 3. 1. Rádio jako reprodukční nástroj i jako pomůcka při zkoušení	39
3. 2. 3. 2. Machiavelliho desatero	41
3. 2. 3. 3. Deformace hlasu	42
3. 2. 4. Rozdunět sál.....	43
3. 2. 5. Mírová konference.....	44
3. 2. 6. Šok.....	45
3. 2. 7. Shrnutí.....	46
4. Závěr.....	47
Použité zdroje.....	48
Přílohy.....	50

1. Úvod

Ve své bakalářské práci jsem se zabýval využitím hudebních a zvukových prostředků v inscenaci „Thunder. Enter the Three Witches“, což byla moje první inscenace v divadle DISK. Zaměřoval jsem se tehdy především na využití magnetofonu a magnetofonové pásky, které jsme v té době v inscenaci hojně využívali a snažil jsem se popsat výhody a nevýhody při jejich použití na jevišti.

Nyní se prostřednictvím magisterské diplomové práce vracím zpět k tématu hudby a zvuku na divadle. Ačkoli se nepovažuji za experta v oblasti zvuku z hlediska akustiky či z hlediska technologického vývoje, jsem zvukem fascinován jako amatér. Vnímání zvukové složky na divadle je pro mě zásadní při vnímání celkového díla, a proto se chci zvukem více zabývat i v této práci. V první části bych chtěl nahlédnout do teorie zvuku z hlediska praktického využití. Co by měl herec, který chce pracovat se zvukem alespoň v základu znát, či jak dramaturgicky uvažovat nad celkovou zvukovou složkou inscenace? Hlavní částí by měla být reflexe dvou inscenací, na kterých jsem se podílel herecky a současně i autorsky, ať už ve vztahu k celkovému provedení inscenace nebo právě k provedení zvukové složky. Skrze tuto reflexi bych chtěl čtenáři přiblížit zvukově zajímavé momenty buď přímo z průběhu inscenace, nebo momenty ze zkoušecího procesu. V teoretických úvahách se budu opírat hlavně o publikace Doc. Vratislava Šrámka a diplomovou práci MgA. Jana Čtvrtníka, které jsou mi svým přístupem k této problematice nejbližší. Rozhodně není mým cílem snažit se někoho poučit o tom, jak by teorie v rámci tvorby zvukové složky na divadle měla vypadat a jak by se s ní mělo pracovat. Chtěl bych pouze ukázat jednu z mnoha cest, kterou se herec při tvorbě nebo uvažování nad zvukovou složkou divadla může vydat.

2. Zvuk na divadle

2.1. Teorie zvuku a jeho základní rozdělení

Na začátku bude potřeba ujasnit si některé základní pojmy. Ve spoustě podobných prací se často takovým technickým úvodem začíná. V této práci bych považoval za důležité připomenout si pár základních pojmů nejenom proto, abychom se mohli bez problému orientovat v dalších kapitolách, ale také proto, že podle mého názoru, pokud se herec, režisér či dramaturg chtějí aktivně podílet na tvorbě zvukové složky představení, měli by být s těmito základními pojmy seznámeni i z důvodu například lepší komunikace s technickým personálem divadla, konkrétně tedy se zvukovým technikem, který je v tomto procesu velice důležitý a zabránit tak zbytečným komplikacím, které často celý proces zdržují. Nechci se zde však zabývat komplexní akustikou, ale pouze vypíchnout ty nejzákladnější pojmy, se kterými se herec může v praxi setkat.

2. 1. 1. Definice zvuku

Pojďme si nyní připomenout co je to zvuk obecně. Exaktní fyzikální definice zvuku zní takto: „**Zvuk je mechanické podélné vlnění o frekvenci od 16Hz do 20kHz**“. Existují i jinak podané definice jako například: „Zvuk je každé látkové vlnění, které je vnímáno lidským sluchem“ nebo „Zvukem označujeme mechanické vlnění látkového prostředí, má-li frekvenci v intervalu od 16Hz do 20kHz“. (Škubal, Pejcha, str. 5, 2005)

Jenom málo herců, dokáže nebo vůbec chce přemýšlet nad zvukem takto exaktně, což snad ani není cílem. Většinou, když se řekne zvuk na divadle, vybaví se nám zvuková technika, zvukař, možná akustika prostoru, ale obvykle nad zvukem nepřemýšlíme příliš detailně. Proto bych zde chtěl přiblížit to, jak můžeme o zvuku uvažovat jako herci detailněji a brát ho v potaz. Třeba i nechtěný zvuk z publika může být součástí představení. Jak tedy lze definovat zvuk ve více uměleckém směru než v tom exaktním?

Zřejmě je nemožné pokoušet se zavádět nějakou takovou definici, ale můžeme tvrdit, že vždy pracujeme se zvukem jako s významotvorným prvkem. Tedy nikdy není zvuk, který by nic neznamenal, stejně jako není pohyb, který by nic neznamenal.

2. 1. 2. Základní rozdělení zvuků

Frekvence – „Je dána počtem kmitů částic pružného prostředí za 1 sekundu. Většina zvuků kolem nás je složena ze zvukových vlnění různé frekvence, které vnímáme ve stejný okamžik.“ (Škubal, Pejcha, str. 8, 2005)

Dříve se označovala slovem **kmitočet** a byla měřena v cyklech za sekundu. Čím menší počet kmitů (cyklů) za sekundu (pomalejší kmitání) - tím nižší kmitočet a tím hlubší zvuk.

Zvuk s frekvencí nižší než 16Hz nazýváme **infrazvuk**, který lidské ucho neslyší, ale například sloni nebo velryby jej používají ke komunikaci. Zvuk s frekvencí vyšší než 20kHz je **ultrazvuk**, který k orientaci a dorozumívání využívají například delfíni nebo netopýři. Využití ultrazvuku známe také ze zdravotnictví, kdy jednotlivé části těla jinak odrážejí zvuk. Odražené ultrazvukové vlny se poté převádějí na elektronické impulzy, které se zobrazují na obrazovce.

V tomto pásmu mezi infrazvukem a ultrazvukem jsme tedy schopni slyšet a komunikovat. Zvuk s pravidelnou frekvencí nazýváme **tón** (ten má určitou délku, sílu, výšku a barvu někdy také označovanou jako tón nebo spektrum), s nepravidelnou frekvencí jsou to **hluky, třesky, šumy a ruchy**, což jsou v podstatě nehudební zvuky, které dokazují existenci, pohyb nebo určitou činnost v čase a za konkrétních podmínek. Může to být například jedoucí vlak, zvuk moře, větru, rychlovarné konvice, atd.

Pokud budeme tyto zvuky skládat dohromady, budeme hovořit o **atmosférách** – noční město, jarní ráno v lese, vlaková stanice v pondělí dopoledne.

2. 1. 3. Divadelní akustika

Zde bych se zdržel pouze krátce vzhledem k tomu, co jako herec o akustice divadelního prostoru potřebujete vědět. V praxi se herec nejčastěji setká s tím, že se ocitne v mnohem větším prostoru (např. v Národním divadle), než na jaký je zvyklý (ateliér) a musí radikálně změnit techniku jevištní mluvy. Musí mluvit více nahlas a více artikulovat a využívat více expresivnějšího projevu oproti menším scénám, kde může být projev naopak více civilní.

Stavbou a úpravou divadelních prostor se zabývá stavební a prostorová akustika, přičemž zohledňuje **srozumitelnost řeči, doznívání a kvalitu poslechu**. Taktéž zkoumá stavební materiály a konstrukce, podle jejich akustických vlastností, tedy schopnosti odrážet a pohlcovat zvuk.

Architektura divadelních prostor či jiných prostor určených k umělecké produkci většinou podléhá kritériím, jejichž pravidla do jisté míry určuje empirický výzkum. Pro příklad můžeme uvést klasická kukátková divadla stavěná v 19. stol. Portálové okno, hlediště ve tvaru mušle, reliéfová výzdoba stěn, orchestríště pod úrovní jeviště – to všechno ovlivňuje kvalitu poslechu. (Škubal, Pejcha, str. 10, 2005)

Vzhledem k tomu, že zvuk vnímáme každý subjektivně, je téměř nemožné vytvořit prostor, který bude akusticky dokonalý. Například známa budova opery v Sydney, byla několikrát upravována, tak aby poslech hudby byl co nejdokonalejší.

Pokud se budeme bavit o divadelním prostoru v rámci akustiky, můžeme hovořit o tzv. **statu**, tedy statutárním zvuku daného prostoru, který je na rozdíl od filmu, kde je zvuk přidán postprodukčně, v každém scénickém 3D prostoru. Statutární zvuk máme na divadle neustále a jinak než stavebním zásahem ho nezměníme, ať už se jedná přímo o divadlo, ateliér či jakoukoliv místnost, kde se dané představení odehrává.

Jako herec se samozřejmě vždy nějakým způsobem danému prostoru přizpůsobíte, pokud jste v klasickém kukátkovém divadle, úkol je jednoduchý. Buď musíte mluvit více nahlas, nebo více potichu. V prostorách méně tradičních, kde divák není pouze přímo před vámi, například když lidé sedí okolo vás, musíte svému hlasu přizpůsobit i svůj pohyb v prostoru, tak abyste jej rovnoměrně rozdělovali mezi diváky. Stejně tak musíte dobře promyslet, jestli bude hudební nástroj ozvučený či nikoliv (samozřejmě pokud sám o sobě nevyžaduje elektrické zapojení), což mě přivádí k další podkapitole.

2. 1. 4. Elektroakustika

Nebudu v rámci elektroakustiky zabíhat příliš hluboko, ale přece je zde pár pojmů, které je dobré znát, pokud budete pracovat se zvukovou technikou. I při práci ve kterémkoli ateliéru na DAMU, který má základní zvukové vybavení, se s těmito termíny setkáte a myslím, že v posledních letech vzniká čím dál více projektů, kde je zvukové techniky hojně využíváno nejenom zvukařem, ale právě i samotnými herci.

„Elektroakustika se zabývá přeměnou zvukových signálů na signály elektrické a obráceně. Úkolem elektroakustiky je reprodukce původního zvuku pomocí zesilovací aparatury v co nejvěrnější podobě.“ (Škubal, Pejcha, str. 11, 2005)

2. 1. 4. 1. Elektroakustický řetězec

Je základním schematickým vyjádřením cesty elektroakustického signálu.

Na začátku řetězce je **zdroj zvuku** (lidský hlas, hudební nástroj, atd.). Následujícím článkem je **elektroakustický měnič** ve směru *akustický signál* → *elektrický signál*. Nejčastěji se jedná o mikrofon, čtecí hlava přehrávacích zařízení nebo snímače elektrických hudebních nástrojů. V další fázi je elektrický signál zpracován technickými zařízeními (mixážní pult, efektový procesor, ekvalizér, atd.) a zesílen v **zesilovači**. Posledním článkem řetězce je opět **elektroakustický měnič** ve směru elektrický signál → akustický signál (reproduktor).

V okamžiku, kdy se řetězec propojí do obvodu, tedy když snímací zařízení (mikrofon) snímá zvukový signál, který sám vyprodukoval, vzniká **akustická zpětná vazba**. Ta může být ve většině případů nežádoucí, ale dá se jí i využít, o čemž budu hovořit v druhé části této práce.

Nechci na tomto místě složitě rozebírat jednotlivé elektroakustické měniče. Důležité je vědět, se kterými se běžně v praxi můžete jako herec setkat.

a) **Mikrofony** – v praxi se nejčastěji setkáte s tzv. “**handkou**“, což je zjednodušeně mikrofon do ruky. Je to druh **dynamického mikrofonu**¹, které pro jejich menší citlivost lépe zpracovávají např. hlasitý zpěv při živém vystoupení. Používá se tedy hlavně pro zpěv a mluvený projev. Nejznámějším modelem je americký *Shure SM58* (*Shurka* [Šurka]).

Dále to může být také tzv. “**sběrák**“ – **kondenzátorový zpěvový mikrofon**², který dokáže oproti dynamickému snímat širší okolí. Většinou se zavěšuje nad jeviště, aby sbíral co největší prostor.

Posledním nejznámějším mikrofonem v divadelní praxi je **nástrojový mikrofon**, který je také kondenzátorový. Využívá se hlavně na ozvučení nástrojů, které nemají elektrické připojení. Nejčastěji bicí nástroje či nástroje používané v orchestru.

¹ **Dynamický mikrofon - Elektrodynamický** (dynamický) mikrofon je **nejrozšířenějším** druhem mikrofonu pro pódiové ozvučení. **Membrána** kmitající vlivem zvuku je **spojena s cívkou**, která se **pohybuje** v magnetickém poli permanentního magnetu (u moderních mikrofonů je použit supersilný neodymový magnet). Pohybem cívky v magn. poli vzniká elektrický signál. Typickou impedancí dynamických mikrofonů je 30 až 300 ohm. Má vyrovnanou přenosovou charakteristiku. (Haaf, 2007)

² **Kondenzátorový mikrofon** - Pro své vynikající zvukové vlastnosti je ve studiích používán kondenzátorový (elektrostatický) mikrofon. **Tenká vodivá membrána** je umístěna velmi blízko **pevné vodivé elektrodě** (řádově mikrometry). Když zvuk chvěje membránou, mění tím **kapacitu** takto vzniklého kondenzátoru a moduluje procházející proud. (Haaf, 2007)

b) **mixážní pult** – Nemusím chodit daleko, abych vysvětlil, jak moc se herec s mixážním pultem v praxi setkává. Na DAMU je to běžnou praxí, protože takový pult je součástí skoro každé učebny či ateliéru. Pokud je potřeba zapojit mikrofony nebo pouštět hudbu ke klauzurám, vše se většinou řeší právě přes mixážní pult. Toto elektronické zařízení slouží ke směšování, úpravě či distribuci zvukových signálů. V profesionálních divadlech tento pult většinou ovládá zvukař.

c) **efektový procesor** – Efektový (efekt) mění zvuk tónů v reálném čase a dle zadaných parametrů tak vytváří různorodé efekty, například delay (zpoždění), reverb (ozvěna), distorze (deformace), grain (zrnění), atd.

S efektovými procesory se na divadle setkáváme také poměrně často. Například když bude herec zároveň i hudebníkem v představení a bude tedy obsluhovat nějaký hudební nástroj, třeba elektrickou kytaru a bude chtít, aby kytara zněla více metalově či hardcorově, použije efektový procesor s distorzí, zapojení bude ve směru elektrická kytara → efektový procesor → mixážní pult → reproduktor nebo pokud bude mít herec reproduktor přímo u sebe na jevišti tak ve směru elektrická kytara → efektový procesor → reproduktor.

Hojně využívaným efektem je také **looper**, který umožňuje vytváření zvukových smyček. Tímto způsobem přes sebe můžete vrstvit několik zvukových smyček. Jeho hlavní výhodou je, že pokud zasmyčujete určitý zvuk, máte volné ruce pro další činnost, dokud smyčku zase nevypnete. Jeho užití v divadelní inscenaci je však limitováno přesností práce “tady a teď” – dodržení rytmu, práce s mikrofonem na živo, atd.

d) **reproduktory** – Jako herec se s reproduktory potkáte spíše pasivně. Důležité je vědět, jak případně postupovat při zapojení zdroje zvuku (např. mobil nebo notebook), když nebude přítomen zvukař. Základ je rozdělení reproduktorů na **aktivní a pasivní**.

Aktivní reproduktor je takový, který má v těle vestavěný zesilovač a pro poslech vám stačí připojit jej ke zdroji zvuku, ať už drátově, nebo bezdrátově. Aktivní reproduktory mohou mít i vestavěné klienty pro streamovací služby a internetová rádia, takže je po připojení k internetu můžete okamžitě využít k poslechu z mnoha různých zdrojů.

Pasivní reproduktory se častěji označují slovem **reprosoustavy**. Jsou určeny spíše pro kvalitní, hlasitý a dynamický poslech v pohodlí domova a nehodí se k častému přenášení. Výjimku tvoří PA boxy, které slouží k ozvučení veřejných prostor, například právě divadel.

Nelze také nezmínit **odposlechy**, tedy aktivní reproduktory, které slouží jako zpětná vazba pro hudebníky na podiu. Odposlechy jsou tedy namířeny směrem na umělce a nastaveny podle osobních potřeb umělce. Například když zpěvák potřebuje slyšet více basovou linku, zvukař mu jí zesílí do odposlechu apod.

Teď už pouze stranou mimo odstavec o reproduktorech: V poslední době se také mnohem častěji setkáváme s využitím různých **syntezátorů** – elektronických nástrojů, které tvoří výsledný zvuk **syntézou**³. Dále jsou to **VST** (Virtual Studio Technology) - softwarové rozhraní, které integruje softwarové syntetizátory a efektové jednotky do digitálních audio pracovních stanic (FL Studio, Ableton Live, Logic Pro, atd.). To umožňuje spoustu efektů či syntezátorů používat přímo přes počítač, aniž byste je fyzicky vlastnili.

³ **Syntéza zvuku** - Obecným principem práce syntezátoru je generování jednotlivých složek zvuku a jejich skládání. (Wikipedie, 2020)

2. 2. Role zvukové a hudební složky na divadle

Jak vlastně můžeme přemýšlet nad zvukovou složkou divadelní inscenace, performance, či jakéhokoliv jiného divadelního tvaru? Jisté je, že zvuková složka v divadle je vše, co můžeme vnímat sluchem, ale zároveň je třeba myslet na to, že vnímání sluchem samo o sobě, bez vizuálního vjemu by bylo velice zvláštní. V podstatě bychom vnímali divadlo jako slepci. U žánru rozhlasové hry je to běžné a samozřejmě jsou zde představení, která fungují čistě zvukově. Například na festivalu *Proces*, což je klauzurní festival na katedře alternativního a loutkového divadla na DAMU jsem viděl čistě zvukové představení, kde se na začátku zhasla světla a zbytek už probíhal jenom zvukově. V této práci se chci soustředit na divadlo, kde zvuk je propojován s ostatními výrazovými složkami, jako jsou: pohyb, tanec, scénografie, herectví, slovesné umění, režie, atd.

Samozřejmě jsou zde klasické tvary, jako je opera, balet, opereta či muzikál, kde hlavní nebo alespoň významnou spoluurčující roli hraje hudba. Rozhodně je dobré tyto klasické žánry hudebního divadla znát a třeba se jimi ve své práci a tvorbě inspirovat, ale vzhledem k tomu, že moje herecké a celkově divadelní zaměření se s těmito klasickými tvary příliš neztotožňuje, nebudu se jimi v této mé práci zabývat a když, tak pouze velmi okrajově. Spíše bych se chtěl zaměřit na hudební a zvukové řešení v inscenacích alternativního, loutkového, činoherního nebo jiné formě moderního divadla. Co si vlastně představíme pod slovem hudba? Pro upřesnění, s termínem **hudba** budu v této práci pracovat převážně jako s prostředkem komplexní zvukové složky.

Následující odstavce budou do značné míry vycházet z publikace „Co se zvukem na divadle“ od doc. Vratislava Šrámka, kterou napsal pro web www.amaterskascena.cz, a kterou taktéž ve své magisterské práci zmiňuje bývalý student DAMU MgA. Jan Čtvrtník. Základní roli zvukové složky na divadle tedy můžeme rozdělit takto:

- **Základní komunikační prostředek scénické postavy**

- **Průvodce scénické postavy či situace**

- **Třetí osoba**

2.2.1. Základní komunikační prostředek scénické postavy

a) **vrcholně artikulovaný** – rozumějme ve vztahu k obsahu sdělovaného – řeč, mluva, voiceband, zpěv s textem; dramatický text v různých podobách a v různých mírách stylizace

Spousta herců, režisérů či profesorů jevištní mluvy vnímá tento vrcholně artikulovaný projev jako samozřejmost. Většina nad ním nepřemýšlí čistě zvukově, ale bere ho jako hereckou dovednost. Vzpomínám si, že u nás na DAMU na katedře alternativního a loutkového divadla mnohdy docházelo k diskuzím na toto téma. Je opravdu schopnost dobře mluvit a vyjadřovat se pro herce tak důležitá? Profesori jevištní mluvy a zpěvu a celkově lidé, co jsou více zaměřeni na práci s hlasem, samozřejmě více inklinují k tomu, aby pro herce byla schopnost mluvit správně na jevišti samozřejmostí. Na druhé straně jsou zase ti, co rádi vnímají divadlo pouze vizuálně a přítomnost mluveného projevu je pro ně zbytečná, někdy až otravná. Podle mého názoru je třeba tuto otázku uchopit více od základu a uvědomit si, že svůj mluvený projev by měl zdokonalovat úplně každý bez ohledu na to, jestli jste herec, učitel nebo zedník.

b) **emocionálně artikulovaný** – ve vztahu k obsahu sdělovaného – zpěv bez textu, hudební motivy v nástrojích

V tomto případě můžeme hovořit hlavně o loutkovém divadle nebo stylizovaných formách divadla, formách moderního divadla, které kombinují činohru s hudebním divadlem, metaforickým vyjádřením atd. Tento způsob komunikace samozřejmě nabízí spoustu dalších hereckých možností a vyjádření a komunikace tak není omezená jenom na mluvené slovo.

Například když herec na druhého promluví a bude se dožadovat nějakého dialogu, může odpovědět tak, že zazpívá nějakou píseň nebo alespoň část z ní, a tím připomene předchozí události, ve kterých již tato píseň zazněla, takže funguje v podstatě jako odkaz na dřívější události. Dále to může být například loutka, která se vyjadřuje jenom tak, že zpívá jako operní pěvec, atd.

c) **jednoduše artikulovaný** – ve vztahu k obsahu sdělovaného – jednotlivé hluky, třesky, šumy i tóny umožňují pouze zcela základní komunikaci v krajních polohách významů a jejich mírné stupňování pomocí různé rytmizace – ano-ne, dobro-zlo, tvrdost-jemnost, nevím, možná apod.

Například rána do železné konstrukce bude vyjadřovat souhlas či nesouhlas. Také to může být krátká scéna, kdy postavy komunikují pouze a jenom skrze jednoduché zvuky “slova“, kdy více záleží například s jakou energií a emoci zazní. Takové ztvárnění může být mnohdy silnější než například činoherně ztvárněná hádka či jakákoliv jiná vyhocená situace, kde tato jednoduchá komunikace ponese význam silněji než záplava skutečných slov.

Tyto způsoby může herec využít ať už samostatně nebo je propojovat mezi sebou. Herec při využívání těchto prostředků získává opravdu velké spektrum možností a zároveň svobodu jejich využití a vzájemné kombinaci. Vyžaduje se však od něj dostatečná hudební, hlasová a celkově zvuková dovednost a schopnost práce s rytmem. Práci s rytmem zmiňují hlavně v souvislosti s bodem c). Herec musí být také schopen uvažovat nad významem jednotlivých variant a neprovádět je pouze samoučelně, protože pak by docházelo spíše ke zvukovému chaosu.

2.2.2 Průvodce scénické postavy, situace

a) **Příznačný motiv** – určuje základní charakterový rys postavy, může se stát jejím zosobněním – hudební motivy, hluky, třesky, šumy, ruchy

Často se o příznačném motivu hovoří také jako o leitmotivu. Pro příklad: v loutkové pohádce se pravidelně objevuje vlk a vždy než se objeví na scéně, zazní leitmotiv, který v podstatě předznamená jeho příchod. Může také zaznít, aniž by se vlk na scéně vůbec objevil a tím divákovi vlka připomene.

b) **psychologie postavy** – zvuk sděluje, popisuje vnitřní emocionální stav scénické postavy

Emocionální stav postavy lze sdělovat přes různý zvukový materiál. Nejlépe zřejmě hudbou, ale ani ruchy či atmosféry nejsou k zahazení. Například: když bude postava stát na jevišti a rozsvítí se světlo pouze na její hlavu a ozve se zvuk skřípání a postava začne měnit negativně výraz v obličeji, bude jasné, že tento zvuk vyvolává v postavě špatné vzpomínky.

c) **celková atmosféra scénické situace, nálada** – charakter situace se opět lépe emočně vylíčí hudbou, ale velmi dobře i dalším zvukovým materiálem, především atmosférami, například vítr, moře, ptáci, déšť, pokud zcela evidentně nemohou být bodem

d) **popis prostředí** – zde vládnu hluky, třesky, šumy, ruchy, atmosféry; hudba může jen tzv. zvukomalbu, což samozřejmě neznamena, že prostředí musíme vždy pojmenovávat reálnými zvukovými prostředky

Například: Celé dějství se odehrává na hřbitově, jde o dlouhý časový úsek. Atmosféru hřbitova však nelze nechat znít celou dobu. Musíme pracovat s textem, pohybem herců či sledu scénických situací – měnit intenzitu a pracovat s tichem. Případně lze přidávat jiné zvuky hřbitova.

e) **předěl mezi scénami, situacemi, obrazy** – tato role ukončuje scénické situace, jednotlivé scény, dějství. Rytmizuje a udržuje tempový tok inscenace. Může být stále tatáž nebo svými proměnami komentuje, dořikává věci minulé či předznamenává věci budoucí. Rovněž zcela prakticky kryje přestavbu dekorace.

2. 2. 3 Třetí osoba

Zde hovoříme o zvuku, který v podstatě zastupuje nějakou osobu, která ale v prostoru není přítomna. Většinou se jedná o postavu, kterou jako divák nepotřebujeme fyzicky vidět, která je pouze v našich představách nebo je to nějaká nadpřirozená bytost, jejíž vzhled si možná ani nedokážeme představit. Jako příklad mohu uvést postavu obra z inscenace NANUK, která byla zastoupena zvukem větru či vichřice spojené se zvukem pláče v pozadí.

2.3. Zdroje zvukového materiálu a jeho tvorba

Při tvorbě zvukové složky inscenace je vždy důležité myslet na několik základních věcí. Za prvé, jaké prostředky využijeme (hudba, řeč, ruchy, atd.), jakou formou budou interpretovány a kdo je bude interpretovat či reprodukovat (herci, kapela, zvukař, atd.).

a) Autorský přístup

Umožňuje to, že inscenace či projekt bude originálnější. Nejčastější je ta varianta, že autor hudební kompozice odevzdá zvukový materiál buď jako nahrávku nebo jako notový zápis a zbytek zvukového plánu řeší zvukový mistr divadla. Druhá varianta je, že o celý zvukový plán se stará jediný člověk, který je zároveň autorem a někdy i hercem. Zvukař se potom stává jeho tvůrčím partnerem i samostatnou tvůrčí jednotkou pro realizaci. Osobně se v praxi častěji setkávám s druhou variantou, kterou se budu více zabývat v druhé části této práce.

b) Výběr z již hotového materiálu

Zde se můžeme bavit o různých zvukových bankách, které poskytují obrovské množství ruchů či atmosfér, ale je nutno počítat s tím, že jejich kvalita je často nedostatečná, a že jsou nahrávány za určitých podmínek. To znamená, že se nemusí stoprocentně hodit právě do vaší inscenace či projektu. Proto je zřejmě nejlepším řešením v takovém případě, pořídit si vlastní nahrávací zařízení a sbírat vlastní zvukový materiál. Dále zde hovoříme také o hudebních záznamech, kde je potřeba uvažovat nad tím, jak moc se hodí do celkové dramaturgie ať už historicky nebo tematicky. Někdy je hudební složka dokonce přímo vázána na inscenaci nebo existuje samostatně jako hudební dílo. Příklad *Don Giovanni* (W. A. Mozart).

c) Kombinace předchozích variant

Velice častým přístupem je kombinace předchozích dvou. Tedy vlastní tvorba společně s materiálem ze záznamu.

2. 3. 1. Kompozice

Když si představíme zvukovou složku, tedy hudební a zvukový materiál inscenace, vždy musí být nějak dramaturgicky uchopena. Zvuky a hudba musí být dávkovány smysluplně a vzhledem k scénické situaci. Nemůžeme prostě všechn zvukový materiál "vystřílet" hned na začátku. Musíme nad zvukovou složkou přemýšlet v rámci celé inscenace a komponovat ji do uceleného tvaru, dávající smysl.

Pokud budeme hovořit o skládání hudebního díla, jak říká Matja Solce ve své diplomové práci, můžeme mluvit o dvou způsobech. Buď je dílo připravené a zapsané (tedy kompozice), nebo vzniká přímo na místě (improvizace). Kompozice je většinou základem pro improvizaci. Některé hudební tvary mají přísně danou strukturu (např. waltz) a některé (např. jazz, blues, atd.), umožňují více improvizovat (Solce, 2008). Tento model můžeme použít i na skládání zvukové složky celé inscenace. Pokud bude zvuková složka komponovaná, bude pravděpodobně celkový tvar ucelenější. Autor musí brát v potaz a dobře vystihnout hereckou akci a herec naopak musí precizně vnímat zvukovou a hudební linku a reagovat na ni. Dobře reagovat musí i zvukař, pokud ovládá zvuk. Musí vědět, kdy a jak má hudbu vypnout či zapnout.

Další možností je tvorba improvizovaná, která přináší větší autentičnost a svobodu, ale za předpokladu, že herec zvládá hru na hudební nástroj, tak aby si mohl dovolit improvizovat a aktivně za pochodu zvukově reagovat. Zde nelze nezmínit **Absolutní alegoriku**, což je v podstatě protest proti snahám o totální organizaci hudby. (Alea = hrací kostka (z latiny). Aleatorika = nauka o náhodě. Skladebná technika svěřující určitou část procesu vzniku hudebního díla více či méně řízené nahodilosti při zacházení s různými prvky. Průkopníkem aleatoriky je **John Cage**, kterého ještě budu zmiňovat v druhé části mé práce v souvislosti s tichem.

„A znovu je člověk na rozcestí má na výběr: jestliže se nechce vzdát vlády nad zvuky, může zdokonalovat svou kompoziční techniku směrem k aproximaci (používám výraz “aproximace“, protože přírodu nikdy nelze s konečnou platností změřit) nových možností a nového vědomí. Nebo se – jako už předtím – této touhy ovládat zvuk může vzdát. Může očistit svou mysl o hudby a pokoušet se objevovat prostředky, které umožní zvukům, aby byly samy sebou a nikoliv pouhými nositeli vyspekulovaných teorií nebo výrazem lidských citů.“ (Cage, Silence, str.9-10, 2010)

**John Cage - americký skladatel aleatorické experimentální hudby, spisovatel a tvůrce audiovizuálního umění, ovlivnil mnoho tvůrců, kteří usilovně hledali svoji osobitou cestu. Jeho asi nejznámější skladbou je 4'33", třívětá kompozice, skládající se z trojího otevření a zavření víka klavíru v přesně určených časových úsecích, aniž by však za celou dobu byl zahrán jediný tón. Objevil fenomén ticha jako hudební ekvivalent ryzí nicoty a osvojil si myšlenku rovnocennosti všech bytostí Stvoření. Odmítal jakýkoli hierarchický pořádek a prosazoval rovnoprávnost úmyslně, ale také neúmyslně vyluzovaných a vydávaných zvuků a hluků. Z buddhismu také vychází jeho přesvědčení, že musí mít každá věc možnost svobodného rozvoje. Jeho přístup nebyl destruktivní, ale naopak, organizoval zvuky a události. Jeho další představení získaly charakter multisenzorických divadelních událostí. Vášnivě se zajímal i o výtvarné umění. Snažil se pracovat s kouzlem náhody, takže na svá plátna lepil náhodné novinové otisky.(Česká televize, 2012)*

2.4. Základní prostředky realizace zvukové složky

a) Řeč

Řeč je jak už jsem zmiňoval v předchozích kapitolách základním komunikačním prostředkem herce. Je to nejčastější nositel informací. Samozřejmě existují výjimky, jako nonverbální či audiovizuální divadlo. Pokud jde o dokonalé zvládnutí řeči, je ovlivněna několika faktory: **technikou jevištní mluvy, akustikou prostoru, postavením herce vzhledem k divákovi, ovlivňováním jinými zvuky.**

b) Hudba

Je zřejmě hned vedle řeči jedním z nevyraznějších zvukových prostředků. Instrumentální hudba jako komunikační prostředek, práce s motivem, hudební nástroj jako součást děje nebo scénografie, atd.

„V té základní obecné rovině je hudba zvuk v čase, který má nějakou estetickou hodnotu a snaží se někoho oslovit ať už pozitivně či negativně. Je to zvuk v čase, který utváří a ustanovuje nějakou komunikaci a k tomu, aby nějaká komunikace mohla vzniknout, musí být dva. Hudba vždycky musí existovat bipolárně, musí existovat ve vztahu někoho, kdo vysílá a někoho, kdo přijímá.“ (Rataj, 2010)

Můžeme zde hovořit o tzv. **scénické hudbě**, která by ale neměla být samoučelná a měla by dokonale spolupracovat ve vztahu s celou inscenací a všemi jejími složkami. Zde bych rád vzpomněl klauzurní představení našeho ročníku s názvem „Máj“, podle stejnojmenné básně Karla Hynka Máchy, které jsme nazkoušeli na konci 2. ročníku bakalářského programu, a které mělo docela velký úspěch a doposud se každý rok hraje na 1. Máje.

Za prvé si myslím, že úspěch byl způsoben převážně letní atmosférou a zároveň blížícím se koncem semestru a pro studenty to byla taková „oddechovka“ a za druhé je to přesně příklad toho, jak by scénická hudba neměla fungovat. Celý tvar jsme zpracovávali jako scénický koncert, ale byly to vlastně úryvky s Máchova Máje prokládané buď naší vlastní, nebo převzatou a upravenou hudbou.

Naneštěstí, ale nikdo z našeho ročníku nebyl tak dokonalý hudebník (a i kdyby byl, tak jeden by na všechno nestačil), aby tato scénická hudba dokázala existovat sama o sobě pouze s úryvky poezie. Naopak jí bylo až příliš a k tomu ještě ne dobře zvládnuté a to je myslím dobrý příklad toho, jak by scénická hudba fungovat neměla.

Na jednom nejmenovaném divadelním festivale jsem byl například svědkem toho, kdy při loutkové pohádce pro děti, herci pustili naprosto nevkusnou hudbu z reproduktorů, kde byly namluveny i hlasy postav a potom už jenom pohybovali loutkami. To už by se dokonce dalo považovat za zločin vůči divákům.

Scénická hudba je vždy dílem interpretace v rámci celku. Pro jejího tvůrce to znamená brát zřetel na již dané interpretační východisko. Hudební faktura tedy nemusí být „hustá“, prokomponovaná, ale může být detailně vedena tak, aby vytvářela prostor pro další složky divadelního výrazu – komunikovala s nimi. (Šrámek, Amatérská scéna, 2015)

Ve vnímání základního rozdělení hudby v divadle se ztotožňuji s MgA. Janem Čtvrtníkem, a proto použiji jeho rozdělení:

Zpěv s textem – Text může fungovat jako vrcholně artikulovaný prostředek dramatické postavy, ale i jako scénická hudba. *Tato forma může fungovat za hudebního doprovodu i a capella. Pokud rezignujeme na význam slov, stává se i ze zpěvu textu pouze hudba* (Čtvrtník, str. 11, 2015)

Pouze hudba – Jde o hudbu instrumentální, hudba se zpěvem bez textu, kdy hlas je použit jako hudební nástroj (brumendo, beat box, zpěv na vokál).

c) **Nehudební zvuky** – do této oblasti spadají ruchy, hluky, třesky, šumy.

Zde můžu zmínit například práci s tzv. White Noisem (bílým šumem), se kterým hodně pracuje **Michal Cáb**, o kterém ještě budu hovořit v druhé části této práce. Další koho bych mohl zmínit je **Jiří Rouš**, který s noisovou hubou pracuje.

Zde bych rád uvedl zajímavost, a to sice projekt „**G und R**“ od souboru **Warriot Ideal**, působícího v Alfrédu ve Dvoře. *„Projekt je inspirován výstupem Günthera a Reinholda Messnerových na himalájský vrchol Nanga Parbat Rupálskou stěnou a následnou smrtí mladšího z bratrů. Je to však také výpověď o síle médií, jejichž prostřednictvím Reinhold získával finance pro další expedice, popularitu pro sebe i pro samotné horolezectví. Zároveň jimi byl kritizován a obviňován z bratrovy smrti.“* (Alfréd ve dvoře, 2014)

Tento projekt je z velké části založen na reprodukci extrémních noisových zvuků, které živě vytváří právě Jiří Rouš pomocí **Buchlova syntezátoru** (viz. obr. č. 1). Před začátkem představení, se vás na pokladně zeptají, jestli chcete špunty do uší, protože některé zvuky, které při představení vznikají, jsou pro lidské ucho opravdu velmi nepříjemné. Takže i takto se dá s nehudebními zvuky pracovat.

2. 5. Realizace zvukové složky

Nyní nahlédneme do samotné realizace zvukové složky. Základní rozdíl je, zda bude zvuková složka interpretována živě nebo zda bude reprodukována. Dále je důležité, kdo ji bude interpretovat: herci, hudebníci (kapela) či zvukař ze zvukařské kabiny? Pokud zvolíme interpretaci na živo, bude také záležet na tom, bude-li herec či hudebník součástí scénického plánu nebo bude-li umístěn mimo hrací prostor. Samozřejmě lze tyto varianty mezi sebou kombinovat, není nikde striktně dáno, že zvuková složka inscenace musí být vždy prováděna jenom živě nebo jenom reprodukována.

„Stejně tak jako každá inscenace hledá svůj jedinečný divadelní klíč, tak i zvuková složka by měla hledat klíč k tomu, jak se zvukem pracovat. Jelikož se vždy při přípravě zvukové složky snažím být co nejsvobodnější a nechávat si otevřené všechny možnosti, je mi vlastně trochu „proti srsti“ uvádět zde jednotlivé možnosti a formulovat, co která poskytuje a znamená.“ (Čtvrtník, str. 12, 2015)

Pro mě nejzajímavějším a nejčastějším způsobem jak realizovat zvukovou složku je především živé provedení, se zapojením herců. Mám pocit, že divadelní zážitek se několikanásobně zintenzivní, pokud divák vidí, že herec živě produkuje hudbu a zvuky přímo při představení.

Zde jsou ale samozřejmě předpokladem hudební dovednosti herce. Proto je dnes poptávka po hercích, kteří umějí zároveň zpívat, tančit, hrát na několik hudebních nástrojů nebo po hudebnících, kteří umějí hrát.

Nicméně, myslím si, že využívání moderních technologií může herci napomáhat přesto, že není až tak hudebně nadaný. Využití looperů, syntezátorů, DJ kontrolerů, snímačů, atd. je dnes běžnou praxí a propojování těchto technologických prvků s hlasem herce či klasickými nástroji je pro mě velice zásadní.

2. 5. 1. Herec – zvuk

Už samotná existence herce v určitém prostoru je zvuk. Herec za sebou zanechává určitou zvukovou stopu, ať chce nebo ne (pohyb, řeč, zpěv, atd.). Herec však může do zvukové složky zasahovat mnohem detailněji než pouze svou existencí a jednáním.

Zde opět využiji rozdělení podle J. Čtvrtníka, protože je nejbližší i mému vnímání role herce při realizaci zvukového plánu.

2. 5. 1. 1 Autorství herce

a) *Herec jako autor zvukového plánu*

Zde uvedu hned ze začátku konkrétní příklad. V inscenaci Nanuk, o které budu mluvit více v druhé části, se o zvukovou složku postaral Ivo Sedláček, který byl zároveň i hercem. Většinou je tato praxe častější u menších projektů povětšinou loutkového divadla, kde velikost celého tvůrčího týmu takovou práci umožňuje.

b) *Herec jako spoluautor, za supervize skladatele*

Pro mě osobně je tato možnost tou nejlákavější. Při zkoušení inscenace Vladař jsme se s Michalem Cábem (který se staral o zvukovou složku), na základě toho, že Michal věděl, že amatérsky produkuju rapovou instrumentální hudbu, domluvili, že mu dodám beat, který se v představení použije a tak se i stalo.

c) *Herec jako interpret*

Tato možnost je samozřejmě nejméně kreativní, ale někdy je potřeba si prostě jenom vzít scénář, noty či jiný zápis a udělat to, co chce režisér či autor hudby.

3. Reflexe praktické tvorby

Tato část je pro mě tou nejdůležitější. Vzhledem k tomu, že jako herec jsem spíše praktik než teoretik, chtěl bych zde na základě svých poznatků přiblížit čtenáři, jak lze pracovat ve skupině na přípravě zvukové složky inscenace či na její realizaci. Rád bych se také podělil o unikátní zážitky nebo nápady spojené s inscenacemi Nanuk a Vladař, které mohou být pro některé čtenáře inspirativní v jejich tvorbě.

3. 1. Nanuk

Je autorská pohádka s vánoční tematikou. Dvě hlavní postavy Nanuk a Panuk jednoho dne rozdělí velká bouře, která se spustí vždy, když začne plakat obr, o kterém nikdo neví, kde se nachází. Nanuk a Panuk se každý vydávají vlastní cestou s cílem najít toho druhého. Po cestě je potkávají různé překážky jako hladoví vlci, či Ťupitapové. Nakonec se zase shledají a všechno dobře dopadne. Hlavním poselstvím pohádky je, že na Vánoce by nikdo neměl být sám.

Režie: **Anna Klimešová**

Dramaturgie: **Boris Jedinák**

Scénografie: **Mikoláš Zika**

Kostýmy: **Klára Fleková**

Hudba a zvuk: **Ivo Sedláček**

Obsazení: **Eliáš Jeřábek, Ivo Sedláček, Nataša Mikulová, Kateřina Císařová a Štěpán Lustyk**

3. 1. 1. Děj ve zkratce

Vypraví příběh o Panukovi, kterému se při bouři, kterou způsobil obr svým pláčem, ztratí jeho věrný pes Nanuk a tak se každý vydává svou vlastní cestou plnou nástrah hledajíc toho druhého. Nanuk po cestě narazí na hladového vlka, který mu dá jasně najevo, že se nachází na jejich území, a že tady se obojky nenosí. Nanuk pokračuje dál a přichází do obydlí osamělého medvěda Tulimaqa, se kterým se skamarádí a vyrážejí společně hledat Panuka. Panuk pokračuje dál na svých sněžných saních, až

přijede do vesnice Ťupit'apů, kde na jejich stromečku objeví ukradený obojek svého psa Nanuka. Panuk tedy vyráží dál i s obojkem, ale už ztrácí síly a v nekonečné krajině upadá ke spánku, když v tom ho probudí Polárka, která mu řekne, že teď spát nesmí, protože by umrzl. Panuk se sotva drží vzhůru, ale vzpruží ho příchod vlčat, kteří si na něm chtějí pochutnat. On je však zažene svým zapalovačem, protože vlčata se ohně bojí. V tom přichází starý vlk, který z ohně strach nemá, popadne Panuka a chystá se ho sežrat a nakrmit mláďata. Do toho na scénu vtrhne Nanuk, který začne na vlka vrčet a říkat mu ať mu vrátí jeho páníčka. Vlka se malého Nanuka nebojí, ale netuší, že za ním už stojí medvěd Tulimaq, který vlka lehce zažene a tak všechno dobře dopadá. Zničehonic se však opět strhne bouře a v dálce je slyšet obrův pláč. Už to vypadá, že se bouře zase všechny odvané pryč, když v tom přichází šamanka Makké, která má v pohádce roli vypravěče a obra ukonejší tím, že mu řekne, že pro něho napekla perníčky. To obra rozveselí a pozve všechny k sobě do jeskyně, aby na perníčcích hodovali společně, protože na Vánoce by přeci nikdo neměl být sám.

Po přečtení tohoto zkráceného děje by si leckdo mohl říci, že k takové pohádce stačí vymyslet nějakou líbivou hudbu a vyrobit líbivé loutky, pro větší názornost popisovat vše řečené zároveň zvukem a většina práce je vyřešena. Není tomu tak! Na takové pohádce pro děti je opravdu hodně práce jak po loutkoherecké stránce, tak i po té zvukové. Všemožné fázování, dlouhá hudební improvizace, ze které nakonec třeba nic nevzejde, technika zpěvu, atd. To vše se vám nyní pokusím na konkrétních příkladech popsat.

3. 1. 2. Před začátkem samotného zkoušecího procesu

S Annou Klimešovou jako režisérkou a Borisem Jedinákem jako dramaturgem, jsem věděl, že práce na této pohádce bude jistě velmi zábavná a přínosná. V minulosti jsme již společně pár inscenací nazkoušeli a tak jsem věděl, co zhruba mám očekávat. Dále tu byli herci. Eliáš Jeřábek, Kateřina Císařová, Nataša Mikulová a Ivo Sedláček, který se zároveň staral o hudební a zvukovou složku inscenace.

Všichni jsme se už dávno před tímto projektem znali a věděli jsme, jak každý z nás pracuje. Jediný, se kterým jsem dříve nespolupracoval, byl právě Ivo Sedláček a zajímalo mě, jak bude zvukovou složku Nanuka řešit. Věděl jsem, že Ivo je součástí skupiny **Fekete Seretlek**, kterou vede **Matja Solce**, a že má kapelu **PAST** spolu se svým bývalým spolužákem z DAMU, **Danem Kranichem**. Obě tyto skupiny mám rád a poslouchám je, takže jsem byl nadšený z toho, že hudební stránku inscenace bude řešit právě Ivo.

3. 1. 3. Začátek zkoušení

Na první úvodní zkoušce jsme mluvili o tom, jak by tedy měla zvuková složka v inscenaci vypadat. Vzhledem k tomu, že všichni herci z týmu měli alespoň minimální zkušenost s hrou na nějaký nástroj, bylo jasné, že se do tvorby zvukového plánu budeme všichni aktivně zapojovat a tím nemyslím jenom herce a autora hudby, ale i režiséra, dramaturga, scénografa, atd. Myslím, že tento způsob práce, tzv. metoda "**devising**", je v dnešní době blízka všem studentům či absolventům katedry alternativního a loutkového divadla na DAMU.

Dále bylo důležité uvědomit si, že se jedná o loutkovou pohádku pro děti od pěti let, čímž se do jisté míry zužují možnosti využití například extrémních poloh zvuků atd. Například atmosféra bouře, kterou určitě ještě několikrát zmíním, by jistě byla mnohem efektivnější a propracovanější, kdybychom pod sedačky v sále mohli nainstalovat basové reproduktory a sál takřikajíc "rozdunět", ale nebylo našim cílem malého diváka traumatizovat na zbytek jeho života.

Co tím chci říci je, že občas je potřeba brát v úvahu i takové aspekty představení a někdy se rozloučit třeba i s dobrým zvukovým nápadem protože prostor a diváci by jej neunesli.

3. 1. 4. Sběr materiálu

Velkou roli hrál fakt, že pohádka měla být autorská, nevycházeli jsme z nějaké už existující předlohy. To je pro tvorbu hudební složky také zásadní, protože existují inscenace (zejména činoherní), kdy se hudba musí přesně dodržet kvůli autorským právům. Vzpomínám si, že tento problém řešil jeden z ročníků katedry činoherního divadla při absolventské inscenaci „Dobry člověk ze Sečuanu“ od Bertolta Brechta.

Každopádně Anička s Borisem již měli navrženou nějakou základní příběhovou linku, se kterou byl Ivo seznámen ještě před začátkem zkoušecího procesu.

Tím, že tato pohádka je z velmi specifického prostředí, tedy z Laponska, byl sběr materiálu opravdu zajímavý. Laponsko je velmi tradiční země a myslím, že mnozí budou souhlasit s tím, že tradice severských národů přináší spoustu dobrého materiálu ať už herecky, scénograficky nebo právě zvukově. Už zde přichází první moment, kdy se herec může do tvorby zvukového plánu zapojit, protože samotná rešerše zvukového materiálu je velice důležitou součástí tvorby celkového zvukového plánu inscenace.

Musím říci, že materiálu bylo opravdu spousta. Například **Joik** či **juoiggus**, což je jak píše Jirešová ve své diplomové práci, tradiční sámský styl zpěvu, který se zpívá bez doprovodu hudebních nástrojů, případně s bubnem. (Jirešová, 2008) V souvislosti s tímto tradičním zpěvem bych rád zmínil osobnost

Nilse-Aslaka Valkeapää, který v podstatě joik rehabilitoval a navrátil k životu, stejně jako určil hlavní tendence sámského umění (výtvarného, slovesného i hudby), vytvořil tedy jakýsi obecně pojatý umělecký program.

Dále zde můžeme hovořit o celém kvantu zvukového materiálu, vztahujícího se například k rybolovu či chovu sobů jakožto základních zdrojích jejich obživy.

Dalším významným zdrojem byl sámský jazyk, který spadá do skupiny jazyků ugrofinských, a který bychom, z hlediska toho jak zní, mohli přirovnat například k finštině, norštině či švédštině. Kombinaci tohoto jazyka a různých posunků nebo přetvořených slov jsme vytvořili jazyk nový, specifický pro postavy **Ťupit'apů**, o kterých ještě budu hovořit později

3. 1. 5. Vybrané úseky z inscenace Nanuk s přihlédnutím ke zvukovému plánu

V této kapitole bych čtenářům rád přiblížil detailnější pohled na průběh zvukového plánu inscenace z pohledu herce. Nechci zde však zdlouhavě rozvádět jednotlivě zvuk po zvuku, ale spíše vypíchnout některé pro mě nejzajímavější momenty.

3. 1. 5. 1. Začátek (Joik) – píseň Laponska

Prvním takovým momentem je přímo začátek, kdy přicházejí diváci, a my herci jsme schovaní za scénou a čekáme do chvíle, kdy jsou už téměř všichni usazeni. Poté přicházíme na scénu, usedáme a začínáme hrát „Joik“, což je jak už jsem výše zmiňoval, tradiční sámský styl zpěvu, který je většinou doprovázen jenom bubnem, ale v našem případě i kytarou a zvonkohrou. Postupně všichni herci přichází na scénu a jeden z nich hledá Makké, což je šamanka, která v podstatě provází celým příběhem a má jakousi vypravěčskou roli. Když se i ona objeví na scéně, dozpívá se poslední takt Joiky a za doprovodu kytary, bubnu a zvonkohry se začnou vyprávět příběhy o postavách, které se v pohádce objeví, jde tedy o určité seznámení diváka s postavami. Nejdříve se mluví o kraji, kde na Vánoce chumelí tak moc, že všechny vesnice tam zapadají sněhem a o lovcí Panukovi, který byl tak vášnivý rybář, že se ani polární bouře nezalekl a vyrazil na rybolov. Poté následuje zase část Joiky, která pokaždé hudebně odděluje jednotlivé příběhy o postavách. Zde je tedy role zvukové složky jak *vrcholně artikulovaná* (texty o jednotlivých postavách), tak *emocionálně artikulovaná*, protože při **Joice** se zpívá pouze souhláska “LJÓ”, tedy píseň nemá žádný ucelený text.

Cílem této úvodní písně bylo navodit atmosféru tepla a zimy. Vznikala tak, že jsme při zkoušení improvizovali, z čehož vzniklo pár krátkých úseků, které potom Ivo zpracoval a vytvořil z nich ucelenou skladbu. Můžeme zde tedy hovořit o částečném autorství hudby každého z herců.

3. 1. 5. 2. Bouře

Dále je tu také Panukův pes Nanuk, medvěd Tulimaq, zlý vlk a jeho hladová mláďata, již zmíněná Makké a hlavně obr, který je smutný protože je sám a pokaždé když pláče, spustí se obrovská bouře.

Ve chvíli, kdy se začne mluvit o obrovi, nastává výrazná změna *atmosféry*, která je zvukově podpořená větrákem, ke kterému se přibližuje mikrofon, který zvuk větru zesiluje a v sále vzniká poměrně přesvědčivá atmosféra bouře.

Vzhledem k tomu, že obr se na scéně nikdy fyzicky jako postava neobjeví, funguje zde zvuk bouře v podstatě jako třetí osoba, tedy vždy když obr pláče, spustí se bouře. S bouří se během příběhu setkáváme celkem třikrát a vždy funguje jako zvrát v ději. Nejdřív rozdělí Panuka a Nanuka při rybolovu, potom sfoukne vánoční světylka Ťupiřapům a na konci funguje jako podnět k vyřešení celé situace. To znamená, že zvuk bouře zkombinovaný s pláčem obra je v podstatě jeden z nejdůležitějších zvuků inscenace, který v podstatě posouvá příběh vpřed.

Po úvodu, kde se představí hlavní postavy se Makké zvedá a začíná zpívat Joiku, která je podpořená **sběrovým mikrofonem**, na kterém je efekt ozvěny, což by mělo zvýrazňovat atmosféru pusté laponské zasněžené pláně, kde široko daleko na nikoho nenarazíte a dost možná kdybyste na takové pláni doopravdy někdy stáli a zakřičeli do dále, přesně taková ozvěna by nastala.

3. 1. 5. 3. Rybolov - fázování

Na této scéně bych rád podrobněji popsal práci s propojením loutky a zvuku, související i se správným načasováním a fázováním.

Vezměme si nyní krátký úsek, kdy do situace vstupují Panuk s Nanukem, přijíždějí na ledovou kru, kde hledají vhodné místo pro rybolov.

Jejich příchod naznačuje zvuk rolničky v pozadí, který evokuje sněžné saně. Posléze se zpoza scény vynořuje loutka psa Nanuka táhnoucí saně, na kterých sedí loutka Panuka. Následuje fáze zastavení. To je pro diváka velice důležité, protože tyto dvě loutky vidí poprvé a musí mít chvíli na to si je prohlédnout. Další fáze je zvuk psího vytí, který odstartuje jízdu po ledové kře.

Jízda po ledové kře je v detailu pohybu vždy takto: povel Panuka - „Áááá hop“, následovný pohybem vpřed, přičemž tento pohyb vpřed je doprovázen psím zavrčením (které poukazuje na určitou námahu při tahu saní) a pohybem odrazu tyče (kterou v ruce drží Panuk), směrem za sebe.

Tímto způsobem se Panuk s Nanukem dostanou doprostřed scény, kde znovu následuje fáze zastavení. Nanuk stojí uprostřed scény tzv. “en face“, tedy tak aby ho divák viděl zepředu. Poté k němu přijde Panuk, který vylezl ze saní a společně s Nanukem sjednotí své pohledy “en face“. Následuje dlouhé „Ááááá“ jako zvuk údivu nad pustou krajinou, který zazní unisono (jednohlasně). Následuje štěk Nanuka, který provádím já, a protože je v tuto chvíli prostor snímán **sběrovým mikrofonom**, zazní ozvěna. Při každé jednotlivé ozvěně štěkotu, koordinovaně pohybujeme hlavami loutek do rytmu ozvěny ze strany na stranu, čímž ukazujeme, že loutka sleduje tento zvuk. Dále už následuje samotné hledání vhodného místa pro rybaření, ale myslím, že tento krátký úsek stačí jako ukázka toho, jak se dá pracovat s fází pohybu loutky a s fází zvuku dohromady.

Divák samozřejmě vnímá celou tuto scénku jako celek a nemá tendenci k tomu si pohyb rozdělovat tak, jak jsem ho teď popsal já, ale při zkoušení takové loutkové situace, je toto zcela běžný postup.

Do určité míry by fázování zvuku a pohybu mělo být u loutkové inscenace samozřejmostí, ale zároveň to nesmí být příliš (přefázované). Tuto scénu zmiňuji hlavně proto, abychom si uvědomili vztah pohybu loutky a zvuku. V některých případech není třeba pohyb loutky zvukově doprovázet, ale většinou má materiál, ze kterého je loutka vyrobena svůj vlastní zvuk a tak tedy loutka vlastně nikdy nezůstává zcela bez zvukové stopy.

3. 1. 5. 4. Příchod vlka – netradiční nástroj

Zde bych rád hovořil o tom, jak úzce může souviset zvuk se scénografií. Zvuková složka se bude nebo by měla určitým způsobem odvíjet od toho, jak vypadá celková scénografie, jak vypadají loutky atd. Každá loutka má svoji funkčnost, každý materiál, ze kterého je scéna vyrobena má svůj zvuk. Jinak zní dřevo, jinak železo atd. To všechno musíte při tvorbě zvukové složky brát v potaz.

V příběhu se několikrát objevuje postava zlého vlka, který potřebuje nakrmit svá hladová vlčata. Nechci tu však rozebírat celou dějovou linku vlka. Důležité je, že pokaždé když se vlk objeví nebo se má objevit na scéně. Začne hrát basová linka, která předznamenává nebo poukazuje na příchod dramatické postavy, můžeme zde tedy hovořit o příznačném motivu. Tato basová linka je hrána na ozvučený strom, který je součástí scény. Na stromě jsou natažené struny se snímačem, takže funguje v podstatě jako elektrická baskytara. (viz. obr. č. 2)

Takovým nástrojem, který je součástí scénografie se však může stát i obyčejná železná konstrukce, do které herec udeří tyčí nebo dřevěná část scény, do které můžeme například bubnovat paličkami. Zde se fantazii meze nekladou.

3. 1. 5. 5. Píseň Ťupit'apů – práce s rytmem a dechem

Když jsme hledali styl, jakým se budou tyto postavy vyjadřovat, vycházeli jsme především ze Sámského jazyka (Laponštiny). Potřebovali jsme nějakým způsobem zvukově ztvárnit i jejich pohyb, protože když se pohybovali pouze se zvukem, který vydávala samotná loutka, bylo to nezajímavé.

Zvolili jsme tedy práci s dechem a rytmem. Pohyb Ťupit'apa je doprovázen výdechem a nádechem (Hu – Ha). To znamená jeden krok vpřed – Hu, další krok – Ha, atd. Vzhledem k tomu jak loutky Ťupit'apů vypadají (viz. obr. č. 3), mohou být tyto jednoduché citoslovce nesmírně vtipnou záležitostí. V praxi je však taková situace fyzicky velice náročná, protože se musíte 10 min. v kuse nadechovat a vydechovat, což jak jsme se při zkoušení přesvědčili, může vést až k hypoventilaci a následnému omdlení. Nicméně taková práce s dechem, se bude hodit k loutkám spíše rychlejšího a titěrnějšího charakteru (př. maňásek), protože výdech a nádech „Hu – Ha“ je velice krátký a tak se mu musí přizpůsobit i pohyb loutky.

3. 1. 6. Shrnutí

Práce na Nanukovi pro mě byla přínosná převážně v práci s loutkou z hlediska propojení zvuku a pohybu. Náročné zkoušky, kdy se jedna scéna fází 3 hodiny v kuse, vás naučí vnímat pohyb a zvuk loutky uceleněji. Dalším obrovským přínosem byla praxe ve hře na hudební nástroje, kdy jsme například úvodní píseň přestavení trénovali opravdu hodiny a kdy nesměla chybět ani důkladná domácí příprava. Zřejmě to bylo tím, že Ivo je zvyklý pracovat s inscenací převážně hudebně vzhledem k tomu, že je členem skupiny *Fekete Seretlek*, kterou vede Matja Solce a jejichž inscenace bývají převážně založené na hudbě. Většina písní v představení vznikala z improvizace a na další zkoušku už Ivo přinesl notový zápis například jednotlivých hlasů pro všechny herce, takže v tom byla práce s Ivem opravdu rychlá.

Celkově kdybych měl porovnat Nanuka a Vladaře, řekl bych, že v Nanukovi šlo celkově více o dovednost a zručnost a myslím si, že je to na představení vidět a je to přesně to, co dětský divák ocení. Když dokážete s loutkou a zvukem pracovat tak precizně, že vytvoříte iluzi, která většinu diváků naprosto vtáhne, je to důkaz dobře odvedené práce. Trochu by se mohlo zdát, že Ivo nad námi stál a kontroloval, jak se učíme své partitury nazpaměť, ale tak to samozřejmě nebylo. Byl otevřený spoustě nápadům a rozhodně bych zde mohl hovořit o částečném autorství nás všech.

3.2. Vladař

Vladař je autorská inscenace, která vychází ze stejnojmenné knihy **Niccola Machiavelliho**, který ji původně napsal jako návod k vládnutí pro **Lorenza de Medici**. Řeší se v ní moc, chápání moci a chápání se moci samotné. Každý z herců si postupně jako vladař přebírá prostor divadla Komédie, do kterého jsme na začátku přišli společně, a který jsme společnými silami získali. Chuť po moci je ale nezastavitelná a tak nastává 90 minut boje o prostory divadla Komédie.

Režie: **Anna Klimešová**

Dramaturgie: **Petr Erbes**

Zvuk a hudba: **Michal Cáb**

Scénografie: **Klára Fleková**

Obsazení: **Milan Vedral, Cyril Dobrý, Kryštof Krhovják, Vojtěch Vondráček, Štěpán Lustyk**

3. 2. 1. Děj ve zkratce

Na začátku přibíháme do sálu divadla s tím, že máme pro diváky skvělou novinu, a to sice, že divadlo je od teď naše. Celá tato úvodní scéna je stylizovaná do shromáždění ze dne 19. 11. 1989, kdy se představitelé opozice sešli v Činoherním klubu, aby se shodli na společném dalším jednání. Zlom nastává ve chvíli, kdy Milan přinese ze skladu rekvizity po předchozích generacích divadla, mezi kterými je také královská koruna, kterou si nakonec vezme Vojtěch a jde s ní za oponu. Po chvíli se opona roztahuje a světla v sále se mění. Nastává Vojtěchova vláda a atmosféra se v jediném okamžiku úplně otočí. Z civilního příchodu se stává velice divadelní obraz. V dalším dění se k vládě postupně dostávají všichni z nás ať už mírumilovným nebo násilným způsobem a navzájem si přebíráme vládu nad divadelním prostorem. To všechno se děje v podstatě jako koláž různých politických událostí z blízké i dávné minulosti, ve kterých můžete pozorovat i chování některých politicky známých osobností.

Mohlo by se zdát, že k takovému tématu budou více sedět epické historické scény v uniformách nacistického Německa a v závěru jeden z nás usedne na obrovský mramorový trůn. My jsme však pojali tematiku vládnutí a mocenství trochu jinak a byl to právě zvuk a práce s ním jako s jedním z prostředků jak situace v našem divadelním celku řešit.

3. 2. 2. Sběr materiálu

Ještě před odjezdem na dvoudenní soustředění, o kterém budu hovořit v další kapitole, jsme si na zahajovací zkoušce pouštěli videa a písně z YouTube, které nám nějakým způsobem asociují s tématem. Uvedu zde seznam názvů, protože mi přijde poměrně pestrobarevný. Bylo zajímavé sledovat jak se téma vládnutí a moci každému propojuje s jiným žánrem. Pro příklad Milan více směřoval k metalu, hardcore metalu a celkově k více depresivnějším skladbám. Cyril zase volil spíše elektronickou hudbu a country. Kryštof se více klonil ke klasice stejně jako Vojta. Já jsem volil spíše rapový žánr. Názvy v seznamu jsou uváděny podle vyhledávání na YouTube:

1. Life Is Life – Laibach
2. All Pigs Must Die - Death in June
3. Sing! Day of song - Bobby McFerrin
4. War for territory - Sepultura
5. Velekoncert - Daniel Landa
6. Mahlerova pátá symfonie
7. Say Their Name - Hell you Talmbout
8. Le Blanche Hermine – Gilles Servat
9. Richest Nigga In The Room - Gucci Mane
10. NPR Music Tiny Desk Concert - Erykah Badu
11. Different Trains - Steve Reich
12. Take Me Home, Country Roads – John Denver
13. The Rains of Castamere – Game of Thrones soundtrack
14. For The King – Celtic Music
15. Oh flower of Scotland – Amy McDonald
16. Vietnam Song - Country Joe & the Fish
17. Filiae maestae Jerusalem - A. Vivaldi

18. Bolero – Maurice Ravel
19. Jede, Jede Poštovský Panáček!
20. Za Svou Pravdou Stát – Spiritual Kvintet
21. Symphony No. 7 in A Major op. 92 – II, Allegretto - Beethoven

3. 2. 3. Soustředění ve Valdštejnské Lodži

Ještě před samotným začátkem zkoušecího procesu přímo v divadle Komédie jsme vyrazili na krátké soustředění do Valdštejnské lodže v Jičíně. Toto soustředění vlastně bylo koncipováno jako soustředění se právě na zvukovou složku představení, kterou měl na starost **Michal Cáb**. Během tohoto soustředění vznikalo několik zajímavých nápadů, které v inscenaci byly použity, a které bych zde rád zmínil.

Michal Cáb*

Zabývá se převážně noisovou improvizací, programováním syntetizátorů, zvukovými instalacemi a audiovizí. Vystudoval teologii a postgraduálně Akademii výtvarných umění v Praze v ateliéru Intermédia III. Tomáše Vaňka. Ve své pedagogické i umělecké praxi se zabývá zejména problematikou užívání programovacích jazyků a otevřeného software jako základního vyjadřovacího prostředku pro dnešního umělce. Jeho nástrojovou doménou je operační systém Linux a programovací jazyk Pure Data, jejichž možnosti využívá jak v galerijním, tak divadelním kontextu. Realizoval řadu hudebních doprovodů pro divadelní představení i výstavních projektů. (www.narodnidivadlo.cz, datum neznámé)

3. 2. 3. 1. Rádio jako reprodukční nástroj i jako pomůcka při zkoušení

Jedním z panovníků, kteří se v naší inscenaci objevují, a ke kterému se mnohokrát odkazujeme, je **Ludvík XVI.** - francouzský král z rodu Bourbonů vládnoucí v letech 1774 – 1792, který zapříčinil začátek Velké francouzské revoluce a v roce 1793 byl veřejně popraven za vlastizradu. Není mým cílem zde přesně popisovat historický kontext spojený s reformami Ludvíka XVI., ale byl to právě on, který nám dal podnět k tomu, vyhledat pro inscenaci nějakou vážnou klasickou skladbu.

Naším výběrem jich prošla spousta, protože každému se samozřejmě líbí nějaká trochu jiná, ale nakonec zvítězila "*Filiae maestae Jerusalem*", skladba italského barokního skladatele **Antonia Vivaldiho**.

Tato skladba je vokálně – instrumentální a naším cílem bylo, udělat z ní skladbu pouze vokální, tedy rozložit ji do pěti hlasů, vzhledem k počtu herců. Samozřejmě šlo pouze o krátký úsek této skladby. Na tom samotném není nic složitého, Michal rozepsal jednotlivé hlasy do notového zápisu a my jsme se každý naučili svůj hlas a pak jsme tento daný úsek skladby zazpívali dohromady pětihlasem.

Zajímavé je však to, že jednotlivé hlasy jsme nacvičovali poměrně netradičním způsobem. Michal nám každému rozdál jedno rádio a přes program v počítači naladil každému odlišnou frekvenci, na které vysílal ten hlas, který dotyčný potřeboval slyšet. Tímto způsobem jsme mohli všichni buď zůstat v jedné místnosti a s rádiem přiloženým k uchu, tak aby nerušilo ostatní poslouchat a zároveň se učit svůj hlas nebo s rádiem odejít do jiné místnosti a tam se svůj hlas naučit.

Pokud jde o využití rádia přímo při představení, fungovalo velice dobře z hlediska prostorového zvuku, ale pod podmínkou toho, že rádií je více než jedno. My jsme jich měli pět, a proto jsme si mohli velice dobře hrát s pohybem zvuku po prostoru a z rádia se vlastně stal menší pohybující se reproduktor.

3. 2. 3. 2. Machiavelliho desatero

1. *Člověk, který chce být za všech okolností dobrý, zcela určitě pohoří mezi ostatními, kdo dobří nejsou. Vladař nemusí být vždycky dobrý, ale podle potřeby někdy ano, někdy ne.*

2. *Moudrý panovník musí jednat tak, aby občané vždycky a v jakýchkoliv dobách měli zapotřebí státního aparátu a vladaře. Pak mu vždy zachovají věrnost.*

3. *Lid dá vždycky jen na zdání a na výsledek věci, a na světě není nic než lid.*

4. *Musíme si uvědomit, že lze bojovat dvojím způsobem: jednak zákony, jednak násilím. první způsob je vlastní lidem, druhý zvířatům. První způsob často nestačí, a proto nezbyvá než uchýlit se ke druhému. Vladař proto musí umět jednat jako zvěř i jako lidé.*

5. *Je nutno si pamatovat, že lidi musíme buď zahrnout laskavostí, nebo je zničit.*

6. *Jakmile vyhladíme ty, kdo nám závidí naši nadřazenost, jakmile si nás obyvatelé začnou vážit, zůstáváme mocní a bezpeční, těšíme se úctě a jsme šťastní.*
(Machiavelli, 1532)

Toto je upravená citace z Machiavelliho Vladaře. Je to desatero, kterým si myslel, že by se vladaři měli řídit. My jsme z něj nakonec pro naše účely udělali pouze šestero, tak aby délka byla snesitelná pro diváky. Tento text je zároveň jediným textem z literární předlohy, který byl v inscenaci použit. Důvodem proč tento úryvek zmiňuji, je, že s tímto textem jsme pracovali už na soustředění ve Valdštejnské lodžii. Tato hesla nám přišla tak silná a zároveň absurdní, že jsme je chtěli ztvárnit nějak neobvykle, zkrátka nějakým způsobem podtrhnout jejich naléhavost. S prvním nápadem přišel Michal, který zřejmě chtěl co nejvíc využít náš hlasový potenciál, že bychom měli tato hesla odříkávat jako **voiceband**⁴ (viz. obr. č. 4). Rytmus udával pouze velký pochodový buben znějící vždy na první dobu a metronom. Scéna je navíc koncipována tak, že nás pět stojí za řečnickým pultem, přičemž jsou na nás

⁴ **Voiceband** - je odborný divadelní pojem, jenž vyjadřuje sborovou recitaci (tedy recitaci většího počtu osob najednou - jeho obdobou je pravděpodobně sborový zpěv) nějakého literárního (a to nejen poetického) textu tzv. synkopickou technikou, která v rytmu a intonaci jevištní řeči napodobuje běžné hudební vyjadřování. (Petráčková, Kraus, 2000)

namířené mikrofony, na kterých je efekt lehké ozvěny, čímž se ještě zvětší dojem velikosti prostoru.

V tomto případě můžeme hovořit o *vrcholně artikulovaném komunikačním prostředku dramatické postavy* a to v plném rozsahu, protože aby divák rozuměl každé slovo podané v pětihlasu v tak velkém prostoru jako je divadlo Komédie, musí herec opravdu až přehnaně artikulovat, tím spíš když je na mikrofonu efekt ozvěny.

3. 2. 3. 3. Deformace hlasu

V rámci zkoušení této scény jsme experimentovali s velmi zajímavým programem, který mění váš hlas na různé úseky z Hitlerových projevů. Tento program naprogramoval přímo Michal Cáb, pomocí programovacího jazyku **Pure Data**. *„(zkráceně též **PD**) je grafický programovací jazyk, který vytvořil Miller Puckette a který je dále vyvíjen komunitou jako open source a je k dispozici k bezplatnému stažení. Jde o jazyk pracující s tokem dat v reálném čase. Tento jazyk se používá především pro generování a zpracování zvuku, případně videa nebo obrazu, zvládne ale i naprosto jiné úkoly včetně komunikování po internetu, proto je oblíben především mezi umělci, ale lze ho použít i pro vědecké účely a na různé simulace, atp.“* (Pure data, 2014)

Pracovně jsme ho nazvali **Hitlerizátor**. Ten by samozřejmě k našemu tématu byl jako dělaný, ale problém byl v tom, že program samozřejmě nedokázal změnit text, který říkáte na hlas Hitlera, ale pouze snímal určité frekvence hlasu a na základě toho spouštěl určité sekvence projevů tohoto diktátora. V praxi to tedy vypadalo tak, že když začnete mluvit do mikrofonu s určitou hlasitostí, tak se spustí projev a ve chvíli, kdy přestanete mluvit, hrát přestane. Tento program tedy nakonec bohužel nebyl využit, ale přišlo mi vhodné ho zde zmínit v rámci tvorby zvukového plánu, protože s tímto programovacím jazykem, se kterým Michal často tvoří, se herec moc často neseťká, ale vzhledem k neustálému technologickému posunu a hojnějšímu využívání takových prostředků se domnívám, že schopnost tvořit skrze Pure data, bude i v divadelním světě žádanější.

3. 2. 4. Rozdunět sál

Jedním z obrazů této inscenace je obraz s názvem *“War for territory“* podle stejnojmenné skladby od kapely **Sepultura**. Scéna se odehrává po korespondenci německého císaře **Wilhelma II.** a ruského cara **Mikuláše II.**, která předcházela První světové válce. Na jevišti vybuchne absolutní vřava a začnou se zde mísit zvuky tanků, výbuchů, výstřelů a válečného burácení. Do toho vstupuji já s pochodovým bubnem a mikrofonom a začnu technikou **growling**⁵ zpívat text písně *“War for territory“*. Poté se zatáhne opona a já přejdu ze zpěvu do recitace, přičemž pokaždé, když se dostanu k frázi *“war for territory“* udeřím paličkou do bubnu, na kterém je snímač a sál se rozduní sub - basovými nízkými frekvencemi, což může být v rozmezí 20 – 80 Hz. Zde nastává důležitá spolupráce se zvukařem, který musí vystihnout moment, kdy na **mixpultu** přidá hlasitost a zvuk bubnu začne vazbit až postupně přejde do dlouhého sub - basového dunění. (viz. obr. č. 5) Když jsme tuto scénu zkoušeli, lidé co ji sledovali z hlediště, tvrdili, že je tato basová resonance tak silná, že se jim třísťí zrak před očima. Tuto scénu jsme museli zmírnit, kvůli návštěvníkům vyššího věku či těm, kteří by kvůli zdravotním problémům nemuseli takový nápor nízkých frekvencí unést. Zde bych znovu mohl vzpomenout projekt *G und R* od souboru *Warriot Ideal*, o kterém jsem již psal v první části této práce, kdy je divák vystaven frekvencím, které mohou být někdy až nesnesitelné a někdy možná i zdraví nebezpečné. V takovém případě je vždy na místě uvést do programu že taková situace nastane.

Nicméně hlavní důvod toho, proč o této scéně píšu, je úzká spolupráce mezi hercem a zvukařem. Tato scéna je totiž důkazem toho, že v některých situacích zvukařovi nebude stačit pouze pustit určitý úsek skladby a potom jej ve správný moment vypnout. Zde je velice určující souhra různých signálů mezi mnou zvukařem, kdy já mu dávám znamení paličkou, že už se chystám k úderu a v tu chvíli on musí začít okamžitě reagovat. Zde se ukazuje, že i kreativní práce se zpětnou vazbou, která zaručuje kýžený efekt, může být dosti náročný úkol, a proto se také ne vždy tato scéna stoprocentně povede. Za ten malý risk to však stojí.

⁵ **Growling** - je velmi specifická technika zpěvu, užívaná především v death metalu a jiných podobných žánrech (grindcore, black metal, viking metal, gothic metal, aj.), podobná screaming. Výška tónů je velmi hluboká a barva hlasu je hrubá a chraptlavá. Kupodivu nejtěžší na této technice není intonace, ale artikulace jednotlivých slov tak, aby jim bylo rozumět, což může být pro posluchače nezvyklého na death metal problém i u profesionálních nahrávek. (Wikipedie, 2020)

3. 2. 5. Mírová konference

Za další zvukově zajímavou scénu považuji scénu mírové konference. Jako vladaři vstupujeme na scénu uzavřít mírovou dohodu s tím, že na scéně musí být absolutní ticho. Zde mě prosím nechte za slovo, protože absolutního ticha samozřejmě dosáhnout nemůžeme. Můžeme ale dosáhnout ticha, ve kterém i nejmenší vrznutí prken na jevišti je významně slyšitelné.

V této scéně platí pravidlo, že každý hlasitější zvuk znamená konflikt. Situace má určitý vývoj, kdy někteří z nás naschvál hlasitě dupou, aby vyjádřili nesouhlas atd. Zajímavé je však pozorovat jaký vliv může mít ticho na diváka a jak ho uvádí do rozpaků situace, kdy najednou vše okolo ztichne a na jevišti se chvíli nic neděje. Divák začne být trochu nervózní, začne se na svém místě kroutit, jakoby najednou pozornost byla přenesena na něj. V duchu si říká: „Co se to děje? Proč se nic neděje?“ Chvíli to může vypadat jako by herci zapomněli text. V tento moment lze pozorovat, jak může být ticho a celkově to, že se na jevišti chvíli nic neděje, silným zvukovým prostředkem.

V rámci ticha samozřejmě nelze nezmínit skladbu “4’33”” (4 minuty, 33 sekund) od **Johna Cage**, kdy hudebník přijde ke klavíru, položí na něj prázdné noty, zavře kryt klaviatury a zapne stopky. Skladba je založená na zvucích z publika, zvuku stopek, zavírání a otevírání krytu klaviatury či zvuku otáčení prázdných not. Skladba je rozdělena do tří částí.

„Délka 4 minuty 33 sekund ve skutečnosti není dána notovým zápisem. V zápise je jen, že skladba má tři části a pro každou z nich je jediná instrukce tacet, značící klid pro daného umělce. Je tedy na každém hudebníkovi, jak dlouhé ticho zvolí. Cage sám prohlásil, že délku zvolil náhodně, ale občas se tvrdí, že byla zvolena úmyslně. 4 minuty 33 sekund je 273 sekund, což odkazuje na teplotu absolutní nuly, -273 °C . Při této teplotě by bylo absolutní ticho, neboť částice by se nehýbaly – ale není jí možné dosáhnout.“ (Wikipedie, 2020)

3. 2. 6. Šok

Poslední scéna, kterou bych zde rád zmínil, je scéna, kdy já jako vladař přebírám divadelní prostor a vládu nad ním. Nastává dlouhý monolog, kterým dávám divákům najevo, že prostor je teď můj, že všechno v divadle je odted' moje, a že i oni jsou moji. Po chvíli se ze mě stává zrůda, která si chce všechno přivlastnit. Mým hereckým úkolem je v tuto chvíli získat si co největší pozornost diváků.

Přesvědčit je o tom, že já jsem ten, kdo všemu vládne. Někdy se to povede, někdy méně. Důležité však je, že v určitý moment do mého proslovu zazní výstřel z balkónu. „Prásk!“ Ohlušující rána, která mě usmrtí. Divák se pochopitelně lekne, protože pokud jsem dokázal upoutat jeho pozornost a on se do mého projevu naplno zaposlouchal, je tato rána, která navíc zazní za jejich zády, naprosto nečekaná a šokující. Většinou nad takovým momentem uvažujeme jako nad momentem překvapení, ale uvědomili jsme si někdy, že takový moment překvapení, může být právě a zcela zvuková záležitost? Když svým projevem upoutávám pozornost diváka, je to zvuk, je to tón a barva mého hlasu, které diváka nejvíce upoutají, protože i když budete mít perfektní výraz ve tváři a vaše herectví bude excelentní, bez dobrého hlasového projevu vám to bude k ničemu (v této konkrétní situaci). A je to zvuk, který zpříčiní ten moment překvapení. Hlasitý jednorázový výstřel oproti pomalému procítěnému hlasovému projevu. Možná, že někomu může taková situace připadat samozřejmá: „Když vystřelím, tak je jasný, že se většina lekne.“ To jistě ano, ale přesně taková situace je důkazem toho, jak málo stačí k vytvoření zvukově zajímavé situace.

3. 2. 7. Shrnutí

Ačkoliv ve tvorbě zvukové složky Vladaře byl hlavním tahounem Michal Cáb, byla zde velice důležitá jeho otevřenost vůči Aničce jako režisérce i vůči nám jako hercům. Každý podnět, který od kohokoliv z nás přišel, byl vždy brán v potaz.

Někdy samozřejmě došlo k situaci, kdy Michal musel říct: „Bude to takhle!“, protože podnětů a nápadů bylo opravdu hodně.

To je samozřejmě také důležitá část této práce. Umět zahodit spoustu dobrých nápadů, protože se zrovna nehodí do celkové koncepce. Ve Vladaři byla stejně jako v Nanukovi důležitá týmová spolupráce. Zvuky v této inscenaci hrají opravu jednu z hlavních rolí, protože několik scén, které jsem zmiňoval, jsou v podstatě založené na práci se zvukem. Úloha herce zde byla opravdu obrovská, spoustu zvukových i hudebních nápadů vzešlo právě od nás herců, ale Michal byl vždy tím hlavním designérem, který řekl, zda to do celkového zvukového konceptu sedí nebo ne.

4. Závěr

Cílem této práce bylo přiblížit čtenáři práci se zvukem na divadle, a jak k ní herec může přistupovat. Přesto, že jsem se snažil v první části přiblížit dramaturgii zvukového plánu, chtěl bych zde na závěr říci, že v každé inscenaci či projektu může být dramaturgie vždy úplně jiná a nemusí se nutně řídit teorií, o které jsem se zmiňoval. Přeci jen zde mluvíme o zvuku a o hudbě a jejich vnímání je velice subjektivní. Nelze tedy vždy stoprocentně říct: „Musí se to dělat takto!“. Teorie, o které se zmiňuji, jsou pouze základy, ze kterých je možno vycházet. V druhé části jsem reflektoval praktickou část mé tvorby, přičemž jsem se snažil vystihnout pro mě zvukově nejzajímavější momenty a případně popsal, jak se jsem se na nich já, nebo ostatní členové tvůrčí skupiny podíleli. Tato reflexe je pro mě nejdůležitější částí práce, protože si myslím, že reflexe je pro herce zásadní a někdy i důležitější než samotný výkon. Jsem si vědom toho, že po teoretické stránce, co se zvuku týče, nejsem zdaleka tak zkušený jako jiní, ale přeci jenom se odborně nezabývám akustikou. Když vidím lidi, kteří se opravdu do hloubky zabývají zvukem a rozebírají ho na ty nejmenší částičky, potřeboval bych zřejmě ještě pár dalších životů, abych mu zcela porozuměl. V rámci své tvorby jsem vždy směřoval více k praxi než k teorii a možná je to na některých částech práce vidět. Doufám však, že tato práce najde svého čtenáře, nebo že pomůže budoucím studentům v inspiraci pro jejich tvorbu.

Použité zdroje

1. CAGE, John. *Silence: přednášky a texty*. Praha: Tranzit, 2010. ISBN 978-80-87259-07-8.
2. ČTVRTNÍK, Jan. *Zvuk jako nástroj herce*. Praha, 2015. Diplomová práce. Akademie múzických umění v Praze.
Dostupné z: https://theses.cz/id/v3dkmi/1_CtvrtnikJanMgrPrace.pdf
3. JIREŠOVÁ, Stanislava. *Jojk: Hudobná tradícia Sámov*. Praha, 2008, Diplomová práce. Filozofická fakulta univerzity Karlovy.
Dostupné z: <https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/61899>
4. MACHIAVELLI, Niccolò. *Vladař*. Přeložil Josef HAJNÝ. Praha, 2009, ISBN 978-80-7388-221-1.
5. PEJCHA, Jiří a Jan ŠKUBAL. *Zvuk v divadle: učební texty pro výuku předmětu Základy scénického zvuku*. Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, 2005, Str. 5, ISBN 80-86928-01-2.
6. PETRÁČKOVÁ, Věra; KRAUS, Jiří, a kol. *Akademický slovník cizích slov A-Ž*. Praha: Academia, 2000. 834 s. ISBN 80-200-0607-9.
7. SOLCE, Matja. *Inscenace loutkového divadla jako hudební kompozice na příkladu inscenace Malé noční příběhy*. Praha, 2008, Diplomová práce. Akademie múzických umění v Praze.
Dostupné z: <https://dspace.amu.cz/jspui/handle/10318/2765>
8. URBAN, Ondřej. *Instrumentář elektroakustického zvuku*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2007, ISBN 978-80-7331-115-5.

Internetové odkazy

1. ALFRÉD VE DVOŘE. *G und R, Warriot Ideal*. [online]. 2014.
Dostupné z: <https://www.alfredvedvore.cz/cs/program/g-und-r-31/>
2. AMATÉRSKÁ SCÉNA. *Seriál: Co se zvukem na divadle* [online]. 2015.
Dostupné z: <http://www.amaterskascena.cz/clanek/serial-co-se-zvukem-na-divadle-01-x8t7s.html>
3. ČESKÁ TELEVIZE. *Port TV: Co je hudba?* [online]. 2010.
Dostupné z: <https://www.ceskatelevize.cz/porady/10121359557-port/531-co-je-hudba/>
4. HAAF. *Princip dynamických mikrofonů*. [online]. 2007.
Dostupné z: <http://haaf.cz/view.php?cisloclanku=2007060305#dyn>
5. NÁRODNÍ DIVADLO. *Profily – Michal Cáb*. [online]. Datum neznámé.
Dostupné z: www.narodni-divadlo.cz/cs/profil/michal-cab-1610612/
6. PURE DATA. *Pure data info*. [online]. 2014.
Dostupné z: <http://puredata.info/>
7. WIKIPEDIE. *Syntezátory*. [online]. 2020.
Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Syntez%C3%A1tor>
8. WIKIPEDIE. *4'33"*. [online]. 2020.
Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/4%2733%22>
9. ČESKÁ TELEVIZE. *Nikdy nespoutaný experimentátor John Cage*. [online]. 2012.
Dostupné z: <https://ct24.ceskatelevize.cz/kultura/1153017-nikdy-nespoutany-experimentator-john-cage>

Přílohy

Obrázek 1. Don Buchla syntezátor



Zdroj: Modular systems. *Buchla,products, modular systems - skylab* . [online]. Rok neznámý. Dostupné z: <https://buchla.com/skylab/>

Obrázek 2. Stromový nástroj



Zdroj: Vlastní, červený kruh ohraničuje natažené struny

Obrázek 3.



Zdroj: Vlastní, Ťupit'ap

Obrázek 4.



Zdroj: <http://nativadlo.blogspot.com/2019/03/svejda-vladar-mdp-komedie.html>

Obrázek 5.



Zdroj: <https://www.mestskadivadlaprazska.cz/inscenace/936/vladar/#lg=1&slide=3>

Evidenční list knihovny

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a
prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno, příjmení	Adresa	Datum	Podpis