

# Tvorba speciálních hudebních nástrojů – výtvarných objektů – a některé možnosti jejich kompozičního využití

*Dan Dlouhý*

Jednou z možných cest osobní vzpoury skladatele proti zmechanizovanosti a schematičnosti dnešního mediálního kulturního života je hledání vlastní individuality ve všech parametrech hudební tvorby, tedy i v oblasti zvukové barvy. Pro dnešního – skutečně soudobého – tvůrce jsou výrazové a tembrální možnosti běžných nástrojů již nedostatečné. Jejich barva je oposlouchaná a nutně konotuje hudbu minulých staletí při použití téměř jakéhokoliv způsobu organizace tónových výšek. Temperované ladění, vlastní většině užívaných nástrojů, nemožňuje použití skutečně originálních tónových terénů. Nevelký dynamický ambitus a nemožnost využití hudebního prostoru u sólového nástroje (což hudební elektronika bez problémů umožňuje) jsou přímo překážkou vytváření hudby skutečně nové, která je schopna odrážet svět na začátku třetího tisíciletí. Bez většího zapojení netradičních hudebních nástrojů do koncertní praxe by soudobá hudba byla zřejmě záhy jen „hudbou o staré hudbě“.

Tendence k tvorbě experimentálních nástrojů prostupovaly již celým minulým stoletím a množství nově vzniklých zvukových zdrojů je obrovské. Obecně je lze dělit podle několika kritérií. Jednak dle typu způsobů tvorby zvuku (velmi zjednodušeně) na strunné, dechové, bicí atd., popřípadě nástroje kombinované, obsahující hned několik různých typů rozeznívání současně. Druhou možností pro systematizaci je skutečnost, zda se jedná o nástroj pouze akustický, amplifikovaný, s elektroakustickou úpravou původního akustického signálu, nebo výhradně elektroakustický. Vhodná kritéria poskytuje též organologický model hudebního nástroje profesora Pavla Kurfürsta. V neposlední řadě ale může být rozlišovacím hlediskem i způsob vzniku nástroje a jeho vzhled. Sem lze zařadit pestré spektrum mezistupňů mezi krajními polohami, tvořenými na jedné straně nástrojem-solitěrem s nejrůznější mírou hudebních možností a výtvarných kvalit (ať už vznikl s ohledem na možnost realizace konkrétní skladby eventuálně multi-mediální performance, nebo jako důsledek tzv. „volné tvorby“) – například známé hudební nástroje-objekty Harryho Partche, na druhé straně pak nástrojem-sestavou, jenž je komplexem řady jednotlivých segmentů od běžných komerčních, přes tzv. ready-mades (nalezené vhodně znějící předměty), až k částem, vytvořeným speciálně pro akustické nebo výtvarné doplnění celku. Tato kategorie se od běžné sestavy například bicích nástrojů, určené pro provádění té

kteřé skladby, liší tím, že je jakýmsi „uceleným organismem“, jenž má svou komplexní hudební a výtvarnou kvalitu stejně jako nástroj-solitér. Stejně jako on může také nabývat nejrůznějších rozměrů od teoreticky milimetrů po mnohametrové zvukové instalace. Příkladem jsou opět Partchova díla, dále třeba objekty italské skladatelsko-výtvarnické dvojice Sulpizi/Marrocco, nebo také instalace pro závěrečnou větu mé celovečerní kompozice „Vlnplochy“ o rozměrech 12 × 6 × 4 metry.

Novost nástrojů nemusí samozřejmě spočívat jen ve zcela nové konstrukci, protože i pouhé nezvyklé způsoby hry dokážou velmi výrazně proměnit technické a výrazové možnosti mnoha obvyklých hudebních nástrojů (v případě nástrojů bicích je to např. hra smyčcem, jejich rozeznívání třením, pohybování nástrojem v prostoru při obvyklém způsobu hry nebo jeho periodickým zakrýváním a odkrýváním pro dosažení Doplerova efektu, nořením nástroje při hře do kapaliny atd.). Ani princip tvorby zvuku u zcela speciálního experimentálního nástroje z globálního hlediska úplně nový být nemůže – tisíce nástrojů, používaných v etnické hudbě celého světa, využívají prakticky všech typů generátorů i rezonátorů. Novost tedy spočívá především v kombinaci různé míry modifikace známého zvukového zdroje z hlediska jeho tónové polohy, rozsahu, zabarvení atd. s jeho neobvyklým prostorovým tvarem a zvláštním způsobem ovládnutí a rozeznívání.

Z mého pohledu vypadá nejperspektivněji kombinovaný hudební nástroj se silným výtvarným působením, který má pokud možno co nejzajímavější tón, co největší zvukový rozsah, maximální možnost akustické modifikace zvuku (např. pomocí různých preparací v případě struného nástroje, užití dusítek u dechového, rozezníváním různých paliček a metliček u bicího nástroje atd.) a jehož zvuk je posléze navíc snímán elektroakustickými snímači, a buď upravován pomocí procesorů (jako je např. booster, chorus, flanger, pitch-shifter, harmonizer, tremolo, echo, reverb, looping aj.), nebo je pomocí převodníku CV/MIDI použit jen jako spouštěč vzorků v paměti syntetizéru nebo počítače (ať už komerčně dostupných, nebo vytvořených přímo tvůrcem nástroje, skladatelem nebo interpretem (vzorek pak nemusí tvořit jen zvuk syntetický nebo zaznamenaný z jakéhokoliv zdroje včetně např. lidské řeči nebo zvířecích projevů, ale i „čistý“ nebo jakýmkoliv způsobem upravený nasamplovaný zvuk původního nástroje, jenž je spouštěčem, a je tak zvláštním způsobem „zcizen“). Poměr jednotlivých typů zvuků – akustického i elektroakustického – je dnes samozřejmě možno v různé míře mixovat nejen v předem připravené formě pomocí naprogramovaných modulů, přepínaných nožními pedály, ale i v reálném čase během hry.

Zcela nepochybně je ale použití nových hudebních nástrojů kromě řady výhod i značně problematické. Pokud si odmyslíme problémy, plynoucí z konzervativnosti určité části publika a hudebních kritiků, stojí před tvůrcem nutnost nástroj-objekt nejdříve zcela od začátku vymyslet a vyrobit, což vyžaduje znalosti nejen fyzikální, ale i technologické a řemeslné a také alespoň elementární výtvar-

né schopnosti. (Autor se tak vlastně blíží experimentujícím malířům a sochařům, kteří si již od nejstarších dob až po dnešek svůj pracovní materiál sami vybírali a připravovali, a mohli tak díky téměř absolutní znalosti vlastností výchozího materiálu výsledný tvar a vyznění díla maximálně ovlivnit). Dále je nezbytné prozkoumat zvukové a výrazové možnosti nástroje ještě před začátkem kompozice nové skladby, a mnohdy je dokonce potřeba vytvořit i speciální notový, grafický a verbální záznam způsobů hry. Interpret je poté nucen takový notový záznam pochopit a skladbu se naučit realizovat nejen zvukově, ale zejména z hlediska výrazového. Experimentální hudební nástroje navíc bývají oproti nástrojům tradičním (a zejména neuvěřitelně rychle se rozvíjejícím nástrojům elektroakustickým) méně schopny realizovat tradiční hudbu, protože mají např. menší tónový rozsah, tónovou pohyblivost, v řadě případů netemperovaný tónový terén, nebo dokonce značně omezený počet tónů vůbec. Také jejich originální zvuková barva se někdy stává pro posluchače díky své nezvyklosti určujícím hudebním parametrem skladby a může zastřít kompoziční procesy v jiných parametrech. Nástroje se dále problematičtěji transportují, nazvučují, někdy i obtížně ovládají – zkrátka mají řadu nedostatků oproti běžným hudebním nástrojům, které prošly vývojem, zdokonalováním a praktickým funkčním ověřováním, trvajícím někdy i dvě století. Proto může v době, kdy je trh zahlcen relativně levnými presetovými elektroakustickými nástroji, působit tvorba nástrojů zdánlivě „nedokonalých“ poněkud excentricky.

Jakákoliv nápodoba tradičních hudebních nástrojů zde ale není cílem (nic také nebrání tomu, aby se nové zvukové možnosti využily v konstrukcích, které interpretaci běžné hudby umožňují). I skutečnost, že tyto nástroje jsou vlastně originály, stejně jako je tomu ve výtvarném umění a pravděpodobnost jejich komerčního masového rozšíření je malá, nelze a priori považovat za nevýhodu. Řada z nich je záměrně vytvářena i se zřetelem na jejich výtvarné působení a jsou již od počátku zamýšleny jako součást určitého konkrétního multimediálního nebo architektonického projektu, a proto je jejich jedinečnost dokonce nutností. V dnešním světě stále pokračující unifikace a multiplikovatelnosti čehokoliv dokonce i v oblasti umění musí být originalita nejen v oblasti zvukové barvy, ale i vzhledu a způsobu ovládání hudebního nástroje určitě pozitivem a dobrodružství objevování zcela nových světů tvůrcům, skladatelům, interpretům a zejména posluchačům tyto obtíže zcela jistě bohatě vynahradí.