

Zkoumání sónické složky *shakuhachi honkyoku*

David Bidlo

Analýzy skladeb repertoárového okruhu *honkyoku*, určených pro japonskou bambusovou flétnu *shakuhachi*, ukazují na významný podíl tónového a sónického složky při výstavbě hudební struktury. Dosavadní literatura tento jev sice zmiňuje („the importance of tone colours“,¹ „production of poly-timbres“² atd.), avšak blíže nezkoumá. Zatímni bádání se soustředilo spíše na oblast tónových výšek a jejich vzájemné hierarchie, případně na vztahy stavebních celků. Moje práce je naopak zaměřena právě na zkoumání tónového a sónického složky: především mi jde o způsoby hry, jimiž se dosahuje změn tónového, jejich umístění v hudební struktuře a vztahy barvy zvuku k ostatním parametrům zvuku – výšce a dynamice. Tento příspěvek je jakýmsi shrnujícím přehledem jednotlivých aspektů mého zkoumání sónického složky v *shakuhachi honkyoku*. Nejprve si všimneme historických příčin odlišnosti stylů hry mezi jednotlivými školami hry na *shakuhachi*. Poté uvedu souhrn technik hry, které ovlivňují tónové dění. Dále si všimnu způsobu uplatnění tzv. intonačně-sónických flexí ve výstavbě frází. Závěrečný oddíl pak ukáže další možné směry bádání.

1. Zdroje rozdílů mezi zvukovými ideály škol *shakuhachi*

Důležitým aspektem repertoáru *honkyoku* coby zvukového produktu je jeho neheterogenní povaha. Prvním důvodem je jeho původní geografická diverzita, která s sebou nesla i hráčské techniky odlišné od „hlavního“ proudu tradice Fuke (Meian) a Kinko. Pro školy původem ze severu Honšú bylo charakteristickou technikou např. *komibuki* (viz níže – škola Kimpú *rjú*, známá též jako Nezasa *Ha*). Pro linii Oshu, k jejíž tradici patří např. vlastní verze skladeb Reibo nebo San'ya, je typické použití delších fléten, bohatě modulovaný lyrický výraz, s více druhy klidného vibrata *yuri* a některými odlišnými hmaty. Naopak skladby tradované na nejjižnějším ostrově Kjúšú – Sashi, Ajikan – se od ostatních skladeb *honkyoku* odlišují tempem, výrazem, užitím vibrata *yuri* s extrémními pohyby hlavy a četnými dechovými přidechy. Aspekt původní geografické diverzity je ovšem přítomný i v Kinko *honkyoku*: zakladatel této školy, Kurosawa Kinko I., před kodifikací Kinko *honkyoku* coby základního repertoáru nové školy, cíleně cestoval po Japonsku a sbíral různé verze skladeb Fuke *honkyoku*.

Druhým důvodem odlišnosti skladeb a hráčských stylů, již naznačeným, je existence více sekt, škol hry na *shakuhachi*. Některé však ve svém repertoáru nema-

jí původní, tedy tzv. *koten honkyoku* (např. největší škola Tozan, k níž se hlásí většina hráčů na *shakubachi*). *Koten honkyoku* v současnosti rozvíjí především školy rozvíjející odkaz sekty Fuke (Myoan Taizan *Ha*, Chikuho *Ryū*) a jednotlivé sublinie školy Kinko. Hráčský styl školy Myoan Taizan *Ha* je dodnes determinován původním určením *honkyoku* coby jednoho ze způsobů zenové meditace. Dlouhé tóny se hrají bez vibrata, konce frází jsou jakoby „protahované“: tato manýra napodobuje přirozené plynutí dechu. Ornamentika, intonačně-sónické flexe, se nevyskytuje v příliš hojné míře. Důraz není kladen na eventuální posluchačský zážitek, ale na vlastní spiritualitu.

Pro *honkyoku* Kinko školy je naopak charakteristická velká zdobnost frází, plynoucích mezi jednotlivými opěrnými tóny frází. Velmi často se užívají četné intonačně-sónické flexe, bohaté vibrato. Styl Kinko směřuje k virtuóznímu zvládnutí repertoáru a technik hry. Jednotlivé větve školy Kinko si uchovávají svoji osobitost a mírně odlišný zvukový svět.³

2. Typologie technik hry

Celou oblast sónického dění můžeme rozčlenit do třech kategorií: 1. témbrové aspekty dělení tónového prostoru; 2. problematika tzv. intonačně-sónických flexí; 3. sónické efekty.

2.1. Techniky *kari* a *meri*

Velmi jednoduchá konstrukce nástroje (hrana hubice *utaguchi* a pět hmatových otvorů) umožňuje značnou variabilitu v oblasti výšky tónu a témbru. Značnou měrou se na této variabilitě podílí techniky hry zvané *kari* (dosl. „zvednout“, „pozvednout“) a *meri* (dosl. „klesnout“, „poklesnout“). Tato označení zahrnují: 1. polohu a pohyb hlavy, jež určuje úhel, pod nímž hráčův dech proudí na hranu flétny; 2. příslušnou hmatovou kombinaci.

Pohyby hlavou lze rozdělit na vertikální a horizontální. Vertikálních pohybů se většinou používá jako prosté naklonění či sklonění hlavy. Pokud hráč pohybuje hlavou směrem vzhůru, výsledná poloha je *kari*, pohybem směrem dolů dostaneme polohu *meri*. Opakované horizontální pohyby, často zrychlované, vedou ke vzniku vibrata. Vertikální pohyby hlavou však umožňují kromě dvou základních poloh hlavy i více mezistupňů: *daimeri* („hluboké“, „velké“ *meri*), *chū meri* („poloviční“ *meri*), *dai kari* („velké“ *kari*).

Pokud jde o druhý význam *kari* a *meri*, příslušné hmatové kombinace, pak *kari* hmaty jsou ty, jež dostaneme úplným zakrytím či odkrýváním pěti hmatových otvorů. Jako *meri* hmaty se označují takové hmatové kombinace, kdy většinou jeden z hmatových otvorů, nejvíce však dva, jsou zakryty pouze částečně. Lze rozlišit několik způsobů částečného zakrytí hmatového otvoru, např. Iwamoto

(1994:15) uvádí tyto možnosti: uzavřený z poloviny odshora, uzavřený ze tří čtvrtin odshora, uzavřený z jedné čtvrtiny odshora, zprava a zleva.

Techniky *kari* a *meri* jsou důležitými činiteli témbrových proměn při dělení tónového prostoru a realizaci intonačně-sónických flexí.

2.2. Dělení tónového prostoru

Současným použitím obou aspektů *kari* a *meri* hráč tvoří tzv. *kari* a *meri* tóny. Jako *kari* tóny označujeme základní řadu anhemitonické pentatoniky, která je daná pěti hmatovými otvory nástroje a jejich postupným odkrýváním. V případě nejužívanější flétny o délce 1.8 *shaku* (in „d“) se jedná o tónovou řadu d–f–g–a–c. *Meri* tóny mohou vyplnit tónový prostor daný rozsahem flétny (cca c1–e3, výjimečně až g3) půltóny i mikrointervally.

V *honkyoku* se možnosti subtilního členění tónového prostoru využívá odlišným způsobem, než jaký známe z temperované soustavy např. čtvrttónové. Pozice fixovaných čtvrttónů je přesně určena, nastupují vždy pouze na určitých místech tónového systému (např. mezi tóny g a as).⁴

Typově odlišným případem mikrointervalového dělení jsou intonačně-sónické flexe, které mění výšku tónu o méně, ale často i více než o půltón. Těchto flexí hráč dosahuje pohybem hlavy – z *kari* polohy do *meri*, z *meri* do *kari* atd.

Techniky *kari* a *meri* nemají vliv pouze na výšku tónu. Změna úhlu, pod nímž hráčův dech proudí na hranu flétny a částečné zakrytí hmatového otvoru ovlivňují i dynamiku a témbro. *Kari* tóny se pak označují jako „jasné“, „pevné“, *meri* tóny jsou „měkčí“ a „temnější“.⁵ *Kari*, *chū meri* a *meri* představují „tři základní stupně tónové textury, (...) jsou měkčí v kvalitě tónu“.⁶ Lee dokonce hovoří o „kontrastních témbrech“ (Lee 1993: 266).

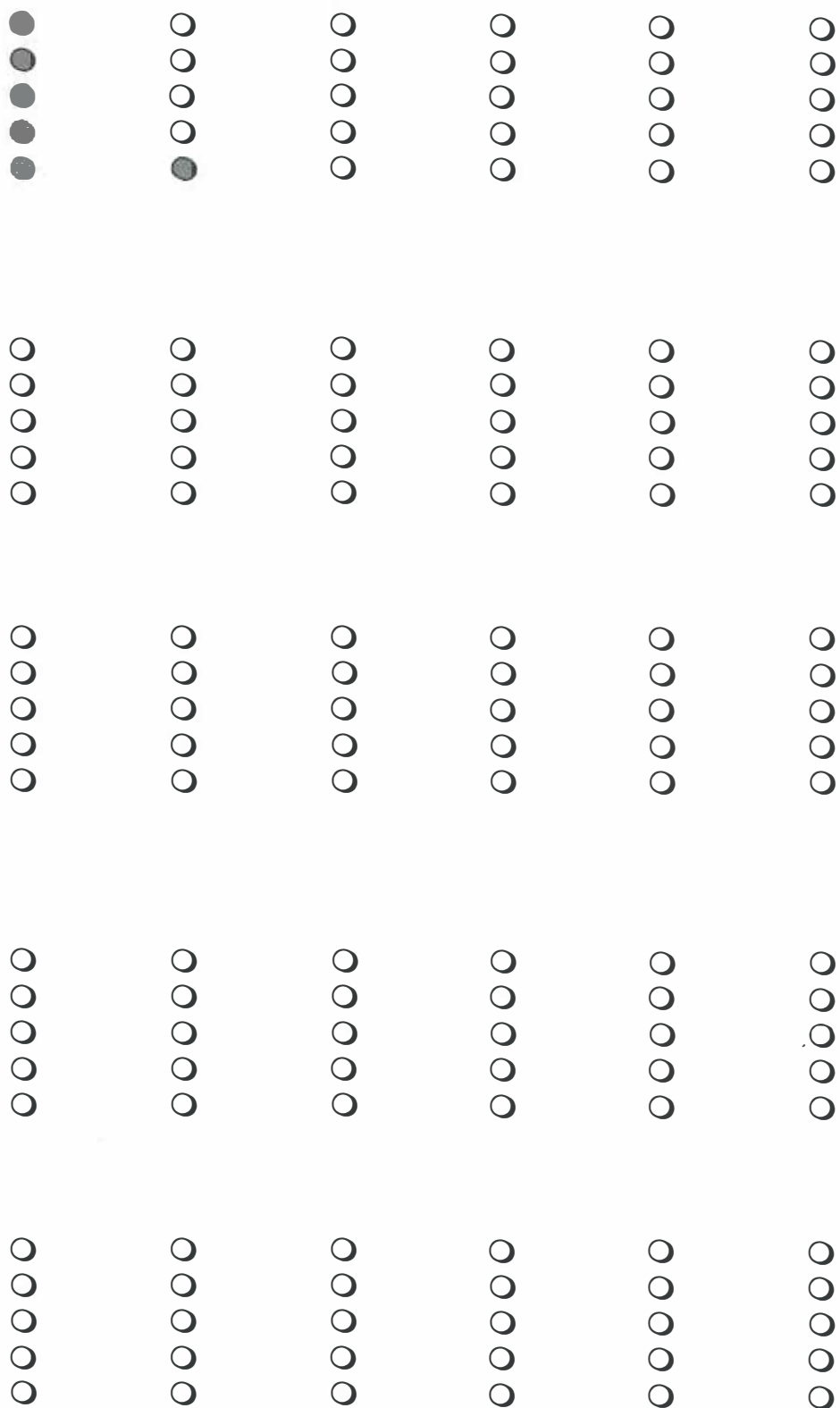
Důležitým aspektem proměnlivosti témbro jsou tzv. „alternativní“ hmaty. Některé *kari* tóny lze zahrát několika hmaty, které produkují stejnou výšku tónu, ovšem odlišného témbro. Např. tónové výšky d2 lze dosáhnout dvěma *kari* hmaty (viz Příklad č. 1. na následující straně):

kan ro go no hi

Jiným způsobem témbrové alternace *kari* tónů je možnost hry některého z tónů základní pentatonické řady, jež se běžně hraje jako *kari* tón, *meri* technikou – *meri* hmatem a hlubokým *meri* sklonem hlavy (g jako *re* nebo *u daimeri*).

2.3. Intonačně-sónické flexe

Důležitou skupinu jevů tvoří již zmíněné intonačně-sónické flexe. Zjednodušeně lze říci, že se jedná o různé typy subtilních glissand: jednosměrných (k opěrnému tónu – na začátku fráze, od opěrného tónu – na konci fráze), s návratem



PŘÍKLAD Č. 1 – HMATY *KAN RO*, *GO NO HI*

(je-li následující opěrný tón stejné výšky jako opěrný tón výchozí) nebo s postupem k dalšímu opěrnému tónu (má-li tento jinou tónovou výšku, vždy uvnitř fráze). V těchto případech najdeme nejvíce odlišností mezi jednotlivými tradicemi *koten honkyoku*: v terminologii, způsobu zápisu, způsobu provedení určitého druhu flexe a umístění takové flexe v konkrétním místě hudební struktury.

Všechny typy intonačně-sónických flexí hráč vytváří aplikací technik *meri* a *kari*: téměř vždy se při změně výšky tónu mění úhel naklonění flétny. Hmat se mění pouze při nástupu dalšího *kari* tónu. Na základě analýz verzí *honkyoku* Jin Nyodo rozlišuji několik základních typů: *nayashi*, *suri*, *furi*, *otoshi*, *mette-suri* a *meri komi*.

Nayashi je postupem z *meri* či *daimeri* polohy hlavy do *kari* polohy hlavy na opěrném tónu. Hmat je po celou dobu stejný – *kari*. *Nayashi* se objevuje především na začátku fráze, může však nastoupit i uvnitř fráze.

Pod označením *suri*⁷ se rozumí intonační výchylka ve tvaru písmen „v“ nebo „u“, tj. s rychlým odskokem zpět nebo chvilkovým setrváním. Po návratu na přibližně výchozí výšku tónu glissando směřuje k následnému opěrnému tónu. Výchozí tón bývá většinou *meri*. Tvoří se sklonem hlavy do *meri* pozice s návratem do *kari* pozice. Pokud je výchozí tón *meri*, hráč musí sklonit hlavu až do *dai-meri* pozice.

Furi je drobnou intonačně-sónickou výchylkou, tvořenou rychlými a drobnými změnami polohy hlavy ve směru nahoru (*dai kari*) – dolů (*meri*) a zpět na původní výšku tónu (*kari*). Hraje se uvnitř fráze, většinou po opakování tónu, hned po prstové artikulaci *atari*.

Otoshi (hraje se pouze ve verzích Kinko školy) nastupuje pouze na konci fráze. Jde o drobný a krátký pokles výšky v závěru opěrného *kari* tónu. Tvoří se skloněním hlavy do *meri* pozice. V některých případech nastupuje s krátkým časovým odstupem po doznění závěrečného opěrného tónu fráze.⁸

*Mette-suri*⁹ je výškovou inverzí *otoshi*. Nastupuje také v závěru fráze na konci opěrného *kari* tónu, ovšem směřuje lehce vzhůru. Tvoří se změnou polohy hlavy do *dai kari* pozice.

*Meri-komi*¹⁰ je poklesem v závěru opěrného tónu do *meri* pozice; někdy se hraje i během fráze, zejména v kombinaci se *suri*. Nově získaná nižší výška tónu se drží po určitý, byť krátký časový úsek.

Považuji za nutné zdůraznit, že ve všech těchto případech se nejedná pouze o změnu výšky tónu, izolovanou od ostatních složek hudební struktury, bez změny zbylých parametrů zvuku. Právě způsob tvoření těchto intonačních flexí (použití různých pozic ve sklonu hlavy) zapříčiňuje i změnu dynamiky a především tónu. Z tohoto pohledu se jeví označení této skupiny jevů termínem „intonačně-sónické flexe“ jako zcela relevantní.

Zvláštním případem jsou vibrata, souhrnně označovaná *yuri*. Podobně jako u výše zmíněného typu laterálního vibrata *yoko-yuri* i další typy se tvoří výhradně

pohyby hlavou, bez pomoci dechu. Druhým základním typem vibrata je *taté-yuri*, tvořené vertikálním pohybem hlavou. V obou případech velikost oscilace výšky tónu závisí na velikostech pohybu hlavy; jedná se však o větší rozptyl, než jaký je tolerujeme u příčné flétny.¹¹ Vibrata se většinou rozlišuje více typů, Iwamoto (1994: 26) čtyři, Blasdel (1988: 51) dokonce sedm typů vibrata. Nám postačí zmínit ještě *yuri-komi*, tzv. „hluboké *yuri*“, vibrato, jehož intonační rozptyl činí minimálně 1/4 tón – 1/2 tón.¹²

Výrazný sónický aspekt obsahují tremola, vyskytující se pouze v některých skladbách *honkyoku*. Rozlišuje se několik typů – *korokoro*, *karakara* atd. Rychlé střídání hmatů vytváří dobře slyšitelný efekt klapání prstů na hmatové otvory.

2.4. Sónické efekty

Poslední skupinou technik hry ovlivňujících témbrové dění jsou ryze sónické efekty, bez podílu parametru výšky tónu. Generování těchto efektů se provádí dvěma způsoby: klapáním prstů na hmatových otvorech a různými typy práce s dechem, tedy nárazy dechu na hranu flétny, kde vznikají četné hluky a šumy.

Nasazení tónu v *honkyoku* hráč neprovádí jazykem, jako u příčné flétny (a dalších dechových nástrojů evropské provenience), ale dechem. K němu se v okamžiku začátku tónu připojuje hlasité klepnutí prstu na hmatový otvor – tzv. prstová artikulace *atari*. Používá se i během fráze, při opakování tónu. Pro každý hmat, tón, je určen konkrétní prst, jímž se *atari* provádí. Blasdel (1988: 35) uvádí dva typy *atari* v Kinko škole. Při obvyklejším *osu* se využije přivřeného hmatového otvoru, příslušný prst hráč co nejrychleji zvedne a s klepnutím přiloží zpět na hmatový otvor. Méně obvyklé *utsu* se provádí klepnutím prstu na již otevřený hmatový otvor.

Iki atari (*iki* – „dech“) je typem nasazení, kdy artikulace prstem je doprovázena dechovým akcentem. Objevuje se v případech, kdy se artikulace prstem provádí na hmatový otvor, jehož sousední hmatový otvor (díрка nad ním) je otevřen; prstový akcent je v takovém případě slabý, málo slyšitelný a proto je nasazení „zesíleno“ nárazem dechu.

Z dechových akcentů je velmi charakteristickou technikou *muraiki* – („hrubý dech“), velmi explozivní náraz dechu vehnaný do nástroje velkou silou a energií vytváří zvuk stojící na pomezí zvuku (šumu) a tónu. Hlava je nakloněna hodně do *kari* pozice. Obdobnými typy nárazů dechu, byť méně agresivními než *muraiki*, jsou *kasaiki* a *sorane*.

Komi buki (též *komi*) je typickou a osobitou technikou školy Kimpú-Ryū. Hraje se pouze ve skladbách a verzích této školy. Tento až fujarovitý efekt je tvořen pulzací dechu, střídavým stlačováním a uvolňováním hrdelních svalů, podpořených bránicí.

Z typických sónických efektů zmiňme ještě *tamane* – flutter jazykem.

3. Způsoby uplatnění intonačně-sónických flexí při výstavbě frází

Nyní si všimneme, jakým způsobem se některé druhy hráčských technik podílejí na stavbě základních stavebních celků *honkyoku* – frází. Tyto fráze jsou zvukovou konkretizací původního Fuke ideálu *sui dan*, fráze hrané na jeden dech. Tento princip je odvozen z metody řízeného dýchání při zazenu – zenové meditaci. V dosavadním bádání se k označení těchto celků používalo více termínů (Tukitani :1969 – phrase, furezu /cit. dle Lee: 1993/, Gutzwiller: 1983 – tone cells), někdy ne ve zcela totožných významech s principem *sui dan* (Weisgarber: 1968 – patterns, cells). Asi nejdetailněji formuloval své tone cells Gutzwiller. Přes nespornou erudici, dlouholeté školení v Japonsku a nepopiratelné hráčské kvality nelze jeho výměr tone cells zcela přijmout. Zejména v „Die Shakuhachi der Kinko Schule“ (Gutzwiller: 1983) váže způsob výstavby tone cells až příliš na parametr tónové výšky a hierarchické uspořádání konkrétních tónových výšek: a to jak u krátkých, tak rozsáhlejších tónových článků.

Jako výhodnější se jeví vymezení Vlastislava Matouška (2000). Jeho definice tektonických struktur na 1. a 2. hierarchické úrovni¹³ upřednostňuje čistě strukturní hledisko, bez dominance jedné ze složek hudební struktury. Umožňuje tak analýzu všech typů stavebních prvků a celků, které jsou exponovány coby fráze *sui dan*; od jednoho izolovaného, nestrukturovaného tónu až k delším frázím, složeným z několika formulí.

Nejjednodušší jednotkou, použitou jako samostatná fráze, je samotný element – delší rovný tón bez intonačně-sónických proměn (známý příklad úvodního *tsu* z *Kyorei*).

Jediný dlouhý tón již může obsahovat konkrétní intonačně-sónický průběh – *nayashi*, případně i *furi* a vibrato *yuri*. V jeho závěru může být připojeno *otoshi*. Jiným případem průběhu fráze o jednom tónu může být postup z výchozího *meri* tónu do pozice hlavy *daimeri* a následně do *kari*. Použití těchto technik hry je již zřejmým projevem strukturace materiálu; daný stavební prvek tak již stojí na pomezí mezi elementem a jednoduchou formulí (např. *ro nayashi, kan tsu meri-daimeri-kari* atd.).

Jednoduché formule jsou většinou tvořeny seskupením tónů sousedních hmatů (*tsu-ro, tsu-re, u-re, u-ri, chi-ri, chi-re* atd.), v různých kombinacích *kari* a *meri* tónů, s přidanými intonačně-sónickými flexemi. Větší intervalové skoky – kvarty, kvinty, sexty atd. se ve formulích objevují jen zřídka.

Intonačně-sónické flexe se mohou teoreticky podílet na výstavbě formulí různými způsoby. Většinou se však v honkyoku vyskytuje několik formalizovaných způsobů užití těchto flexí, podle toho, o verzi které školy se jedná. V případě kolekce nahrávek a notací *honkyoku* Jin Nyodo lze nejčastěji vysledovat tento průběh: úvodní tón formule s *atari* (začíná-li tón s *nayashi*, *atari* se nehraje, může jít o *kari* nebo *meri* tón) – *suri*, případně *meri-komi* (v Kinko verzích) – opěrný *kari*

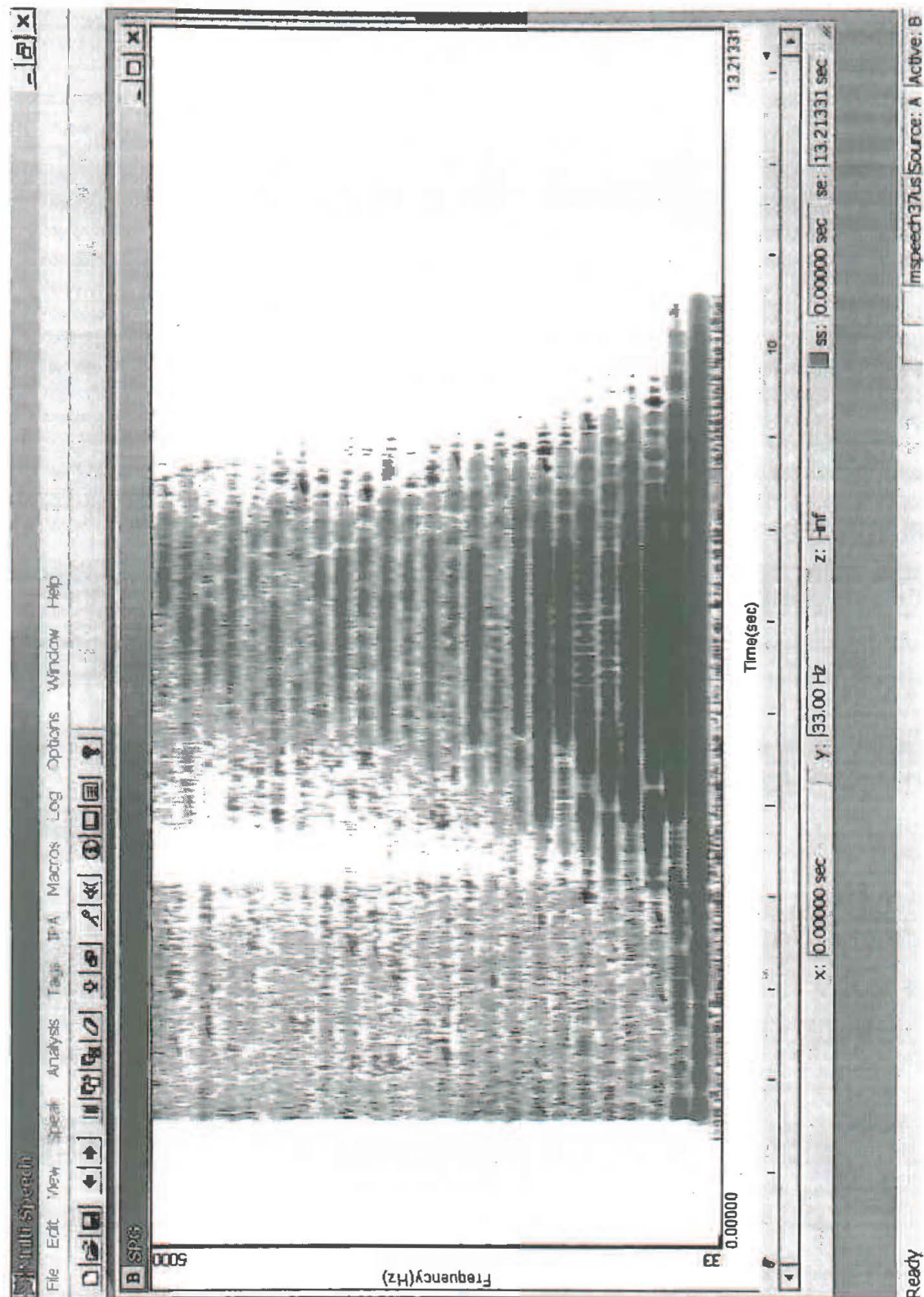
tón (pokud je opakován, hraje *atari*, případně *furi*, opakování tónu se vyskytuje 1–2krát) – v závěru *meri-komi*, *mette-suri* nebo *otoshi* (poslední dvě techniky hry, jak bylo zmíněno již výše, pouze v Kinko verzích).

Delší fráze vznikají řetězením několika jednoduchých formulí. Zmíněný průběh intonačně-sónických změn zůstává často zachován, zejména úvodní a závěrečná fáze. Uvnitř fráze může nastat bohatší melodické dění s možnými *suri*, opakování tónu s *atari* a *furi* se v tomto případě provádí často až ke konci fráze, na posledním opěrném *kari* tónu.¹⁴ Objevují však i fráze bez *kari* tónů, s čistě *meri* průběhem (tedy *meri* tón + některý druh intonačně-sónické flexe). Fráze s čistě *kari* průběhem se pravděpodobně vůbec nevyskytují. Lze najít fráze složené čistě s *kari* tónů, které však obsahují některý z druhů intonačně-sónických flexí (tvořených za pomoci *meri* pozice sklonu hlavy).

Závěr – Další směry bádání

Výzkum celé této oblasti může pokračovat po dvou hlavních liniích. První jsou takové analýzy hudební struktury, které se detailně zaměří na typy hráčských technik ovlivňujících sónické dění. Pozornost je třeba věnovat především způsobům jejich uplatnění při výstavbě frází. Důležitým doplňkem musí být zároveň komparativní analýza různých verzí skladeb *honkyoku* v provedení autoritativních hráčů jednotlivých škol. Kromě dokončení analýzy verzí *honkyoku* Jin Nyodo bude důležité náležitě vymezit verze *honkyoku* dalších osobností tak, aby výsledkem těchto analýz byl plastický, nikoli však bezbřehý obraz současného zvukového světa *honkyoku*. Jako východisko těchto analýz bude vždy sloužit nahrávka daného interpreta a zápis školy nebo sublinie, k níž onen hráč náleží. Půjde mi o důsledné odlišení zvukového ideálu školy Myoan Taizan *Ha* a Kinko školy, i eventuálních odlišností mezi jednotlivými subliniemi Kinko školy. Budu si všimnat rozdílů ve způsobu provedení konkrétních technik, jejich umístění ve frázích, ale i způsobu zápisu těchto hráčských technik v notaci a stupně konkretizace, „náповědy“ k provedení.

Druhou linii představuje metoda spektrální analýzy. S její pomocí chci exaktně potvrdit hlavní hypotézu své práce, totiž domněnku o témbu coby nositeli zodpovědné vazby v *honkyoku* a to minimálně ve stejné míře, jako je tomu v případě oblasti tónových výšek. Již první kolekce získaných spektrogramů velmi čitelně ukazují nestacionární povahu sónické složky během jednotlivých frází (viz Příklad č. 2).



PŘÍKLAD Č. 2 – SPEKTRÁLNÍ ANALÝZA ÚVODNÍ FRÁZE SKLADBY ECHIGO REIBO, RO DAIMERI – RO (KIFU MITSUHASHI 2003; ANALÝZA PROVEDENA SOFTWAREM MULTI-SPEECH VE ZVUKOVÉM STUDIU HAMU).

Velmi důležitý bude při studiu změn tónu i popis vzájemných vztahů mezi jednotlivými parametry zvuku – výškou, hlasitostí a barvou – v závislosti na konkrétní zkoumané technice hry, včetně klasifikace velikosti změny každého parametru.

Zkoumaný materiál bude rozčleněn podle typu techniky hry:

1. sónické efekty – akustické děje při generování zvuku na hraně flétny a úderů na hmatové otvory (např. rozdílná sónická kvalita u *atari* prováděného na různých hmatových otvorech);
2. aspekt tónu při dělení tónového prostoru *shakuhachi* – rozdíly mezi *kari* a *meri* tóny různé, ale i stejné výšky tónu; tónové rozdíly u tzv. alternativních hmatů;
3. intonačně-sónické flexe – podíl tónových změn a vzájemné vztahy výšky tónu, dynamiky a tónu;

Další oblastí možného výzkumu, přirozeně navazující na akustické analýzy hudebního signálu generovaného *shakuhachi* by mohla zkoumání kognitivních operací, na jejichž základě mysl/mozek vytváří hierarchie mezi složkami hudební struktury; jaké mechanismy rozhodují o tom, že u daného hudebního projevu vnímáme jako dominantní oblast tónových výšek, resp. oblast tónu. Zajímavý by byl jistě i výzkum zaměřený na respondenty s různou kulturní příslušností, posluchačskou a eventuální hráčskou zkušeností s *honkyoku*. To je však již úkol kognitivní etnomuzikologie a kognitivní psychologie.

POZNÁMKY:

¹ Tukitani et al. (1994: 112).

² Lee (1993: 262).

³ Více k tomuto tématu viz např. Tukitani et al. (1994).

⁴ K detailům dělení tónového prostoru a využití technik *kari* a *meri*, včetně hmatových tabulek viz např. Berger (1969), Blasdel (1988), Gutzwiller (1983), Iwamoto (1994) aj.

⁵ Iwamoto (1994: 17).

⁶ Grous (n.d.: 66).

⁷ Způsob provedení této techniky a její pojmenování se často u jednotlivých tradic *honkyoku* liší; rozdíly v rámci Kinko školy viz Blasdel (1988), Grous (n.d.), Gutzwiller (1983), Samuelson (n.d.).

⁸ Gutzwiller (1991: 42) používá termínu *ori*. Zmiňuje též manýru větve školy Kinko Kawa-se Junsuke, kdy se *ori* hraje cca 2 sec po skončení předchozího tónu. Tato manýra se objevuje u otoshi i v některých Kinko verzích Jin Nyodo.

⁹ Termín, který užívá Kifu Mitsuhashi; dle ústní informace V. Matouška. Tato technika se objevuje pouze v Kinko verzích skladeb honkyoku.

¹⁰ Gutzwiller (1991: 42) tento typ intonačně-sónické flexe označuje jako *biki*.

¹¹ Aspekty témbrové změny u vibrata nejsou zcela zjevné, eventuální změnu barvy zvuku v závislosti na změně výšky tónu prokáže či vyvrátí spektrální analýza.

¹² Gutzwiller a Bennett (1991: 42) uvádějí u jednoho z příkladů rozptyl základní frekvence při *yuri* mezi 289 a 302 Hz (76 centů).

¹³ Tektonickými strukturami (stavebními prvky) na 1. hierarchické úrovni jsou elementy (samotné tóny, základní tónová řada *shakuhachi*) a formule. Ty mají dvě složky – intonační o konkrétní tónové výšce, která se může v čase měnit různými druhy flexe, a sónickou, již tvoří různé přidechy, přefuky, prstové artikulace. Obě složky dohromady tvoří složené stavební prvky – archetypy (elementy a nejjednodušší, zárodečné podoby některých formulí), formule jednoduché (složené ze 2–3 elementů s příslušnými sónickými prvky), formule strukturované (složené z více elementů a sónických prvků konkrétně organizovaných), formule rytmické (s konkrétním rytmickým průběhem).

Do kategorie tektonických struktur na 2. hierarchické úrovni Matoušek řadí fráze (dílece), celky trvající jeden dech (dle principu *sui dan*), složené z elementů a formulí. Každá fráze může mít 1 až x elementů nebo formulí; délka závisí na tom, co lze zahrát na jeden dech. Podrobněji viz Matoušek (2000: 134–149).

¹⁴ Tento výměr je do jisté míry zjednodušující a nekompletní. Skutečně systematický přehled způsobů uplatnění intonačně-sónických flexí ve verzích *honkyoku* Jin Nyodo bude samozřejmě možné vytvořit až po dokončení analýz všech skladeb.

LITERATURA

- Berger, Donald Paul (1969): *The Shakuhachi and the Kinko Ryū Notation*. Asian Music 1(2): 32–69.
- Blasdel, Christopher Yohmei (1988): *The Shakuhachi: a manual for learning*. Tokyo: Ongaku no Tomo Sha Corp.
- Grous, Bob (n.d.): *An Introductory Manual for Kinko Honkyoku*. The Annals of The International Shakuhachi Society. Sussex: International Shakuhachi Society: 47–108.
- Gutzwiller, Andreas B. (1983): *Die Shakuhachi der Kinko-Schule*. Basel: Barenreiter Kassel.
- Gutzwiller, Andreas; Bennet Gerald (1991): *The world of single sound: basic structure of the music of the Japanese flute shakuhachi*. Musica Asiatica, 6:36–60.

- Iwamoto, Yoshikazu (1994): *The Potencial of the Shakuhachi in Contemporary Music*. Contemporary Music Review, Vol. 8, Part 2, pp. 5–44.
- Lee, Riley K. (1993, 1998): *Yearning for the bell: A study of transmission in the shakuhachi honkyoku tradition*. PhD. Diss. U. of Sydney 1993, UMI 1998.
- Matoušek, Vlastislav (2000): Systematika hudební řeči *Fukezen šakuhači honkyoku*. K aktuálním otázkám hudební teorie. AMU 2000. 134–149.
- Samuelson, R. (n.d.): *Towards an Understanding of Shakuhachi Honkyoku*. The Annals of The International Shakuhachi Society. Sussex: International Shakuhachi Society: 31–40.
- Tukitani Tuneko, Seyama Tóru, Simura Satoshi (1994): *The Shakuhachi: The Instrument and its Music, Change and Diversification*. Contemporary Music Review, Vol. 8, Part 2, pp. 103–129.
- Weisgarber, Elliott (1968): *The Honkyoku of the Kinko-Ryū: Some Principles of its Organization*. Ethnomusicology 12 (3): 313–343.

DISKOGRAFIE

- CD Kifu Mitsuhashi. The Art of Shakuhachi. Vol. 2. Celestial Harmonies 13225-2, 2003.
- CD Jin Nyodo no Shakuhachi 01-06. Teichiku Records XL-70134-70139, 1998.

RÉSUMÉ

The article presents a captivating summarized review of the research I conducted on the timbre and sonic aspects of *shakuhachi honkyoku*. Although research studies to date do mention the role of timbre, no thorough research has as yet been conducted on this aspect of the music structure. According to my finding, there are three types of timbre changes: dividing of tone space, timbre aspects of ornamentation, and sonic effects. Changes in the first two categories are based on *kari* and *meri* techniques, sonic effects are created by impact of the musician's breath in the edge of the flute and tapping with the fingers on the finger holes. Further research may be taken in the following directions: 1. Types of timbre changes in different *shakuhachi* schools and their linkage to music structure; 2. Spectral analysis of the examples of all three types of timbre changes, including investigation of relations among individual sound parameters.