

Zvuková tvorba – výpisky

Vytvoř si seznam jmen se zařazením ke skupinám!!

Avantgardní tendence v hudbě od počátku 20. století

- **rozšiřování materiálů** (nové nástroje, práce s nahrávkami, nalezený zvuk (asociační či barevná hodnota), zvuková postprodukce)

- **postupů**, jak hudbu organizovat (**dodekafonie** – zrovnoprávnění všech 12ti půltónů, tón se může ve stupnici zopakovat až po zaznění všech zbylých 11ti, **serialismus** – pevné uspořádání mnoha parametrů podle serijních pravidel (délky, barvy a síly) ve snaze o kompaktnost celku, **multiserialismus** (více prvků než serialismus), **minimalismus** – Reakce ne přílišnou komplikovanost serialistických tendencí, jednoduchost a repetice, **John Cage a aleatorika** – náhodné skládání tónů. **Atematika** – Alois Hába – hudba plynoucí pouze dopředu, bez repetice.)

- **způsobů, jak hudbu prezentovat** (z koncertních sálů se přesunuli do galerií...)

Historie

První průkopníci avantgardní hudby nebyli skladatelé, nýbrž výtvarníci – italští **futuristé**. **Luigi Russolo** – manifest **Umění Hluku** (zrovnoprávnění hluku a hudebního zvuku), vytvoření 19ti hlukových nástroj **intonarumori** – koncert pro těchto 19 nástrojů výrazně ovlivnil vznik Musique concrète

Musique concrète – konkrétní hudba, spíše než o směr šlo o prostředek k rozvoji zvukových charakteristik hudby, spíše než notace se zde řeší konkrétní zvuk, vznikla na půdě francouzského státního rozhlasu, vznik prvních zvukových montáží **Petera Schaffera** (Interpret nahrál samplý, které byly následně postprodukčně zpracovány = změna rychlosti, obracení v čase atd. dle dostupné technologie, a nakonec montáží jednotlivých zpracovaných zvukových objektů za sebe/přes sebe.)

Pierre Henry – Synfonie pro osamělého člověka – dosti propracovaná kompozice, fungující jako plnohodnotné dílo. Čerpá ze samplů lidského hlasu, lidského konání a preparovaného klavíru spolu s ostatními nástroji. Postupem se na půdě Fr. Rozhlasu rozrostlo zdokonalené studio RTF, kam přicházelo spoustu skladatelů včetně **Iannise Xenakise**, **Karlheinze Stockhausena** či **Edgara Varése**

Elektronische Musik – První studio elektronické hudby, Kolín, ve vybavení el. Monochord, Melochord, noise generátor a sinusový generátor coby zdroje zvuku, z efektů pak používali různé modulátory a dozvukové zařízení. Byli dobře vybavení i pro zvukovou analýzu + jednostopý a čtyřstopý magnetofon. První skladba **Musica su due dimensioni** od Bruna Maderny vznikla těsně před vznikem kolínského studia, kombinace elektronických a konkrétních zvuků proti partiím flétny a bicích. V Kolínském studiu později tvořili a experimentovali tvůrci jako **Herbert Eimert (Struktur 8 – seriálně organizované elektronické zvuky)**, **Karlheinz Stockhausen**. Ve výběru zvuku se dává přednost elektronickým zvukům, kombinace s konkrétními zvuky se již nevěnují. Syntéza převládá nad anylýzou. Na rozdíl od **Musique concrète**, která byla barevnější je **Elektronische Musik** systematictější, zvukově chudší, s přísným řádem a propočítanými vztahy mezi jednotlivými parametry a elementy skladby.

Music for tape - termín **Vladimira Ussachewského** (v jehož okruhu a na základě jehož experimentování vzniklo Electronics music center na Columbijské univerzitě), pronesený na prvním

veřejném koncertě elektronické hudby v Muzeu moderního umění (jsou zahrány Ussachevského Sonic Contours a Lueningovo Low Speed). Ve svém rozsáhlém studiu (několik laboratoří a koncertní sál) využívali frequency shifter a ringmodulátor zvaný Klangumwandler, a v čele studia byl programovatelný vícestopý syntetizér RCA Sound Synthesizer Marc II.

EMS (Electronic music studio) – syntáková společnost, Zinowief, Cary, Cockerell. Cockerell byl velmi šikovný elektronický inženýr a programátor. Zinowief hrál v kapele s D.Derbyshireovou a B.Hodgsonem z BBC Radiophonics workshopu, Cary byl talentovaný skladatel (Musique concrete)

BBC Radiophonics Workshop – původně laboratoř pro tvorbu zvukových efektů do rozhlasových her, schopní tvůrci zaujali vedení, díky kvalitě a zajímavě odvedeným ruchům (manipulací s páskou) k povídkám z laboratoře vzniká stálá sekce elektronické hudby. Oproti ostatním laboratořím se museli soustředit spíše na užitou činnost – *radiophysics* = zvukové koláže propojené s dramatickou tvorbou. „*Musique concrete pro masy*“. Autoři znělky pro Dr. Who a Stopařova průvodce po galaxii. „*Byli jsme součástí vašich životů*“. Postupně překonání kapelami, které ve své hudbě začali používat elektroniku. **John Baker** (jazzman, neobvyklé zvukové zdroje – foukání do lahve, dýchání, zvuky pokladen), **Debra Derbyshire** (matematická přesnost, znělka k dr.Who, propagace elektronické hudby, organizace festivalů, projekt **White noise** (psychadelika s prvky elektronické hudby)), **Brian Hodgson** (White noise, Electrophon)

Gyorgy Ligeti – plochy a klastry, důraz na barvu, spolupráce s Kolínským studiem

Luigi Nono – levicovost

Iannis Xenakis – matematické principy a architektonické prvky, Corbusierův žák, skladby pro smyčce a efekty, s tím, že zde byli i hráči na efekty.

V Čechách s hudbou experimentovaly spíše undergroundové kapely – DG307, Aktual. Na slovensku bylo vytvořeno improvizované experimentální studio pro československou televizi v Bratislavě.

V současnosti – inflace kvality díky dostupnosti techniky, přesah výtvarného umění do hudby, spjatost s tancem a happeningem.

Karlheinz Stockhausen – Od počátku odmítal Schoenbergovu dodekafonickou techniku, preferuje experimentální typ tvorby (prostorové rozmístění zvuku, grafický zápis hudby, zkoumá psychologické a akustické aspekty hudby). Zkoumá **Proměnné hudební formy** = faktor daný akustickými vlastnostmi prostoru a psychoaktivním působením určitých hudebních prvků, které mění podstatu sděleného hudebního materiálu. Vyrovnal úlohy klasických hudebních jednotek a celkového zvuku. Akustika, fonetika, matematika a psychologie. **Mixtur** = ring modulated orchestra, **Microphone I a II.** = perkuse s živým efektováním, pro které napsal partituru. Kopal za intuitivní hudbu a výrazně ovlivnil Bjork, Beatles i Kraftwerk.

Poème électronique – Elektronická skladba synchronizovaná s videem, navržena přesně pro Philips Pavilon 1958 v Bruselu. Název vymyslel Le Corbusier.

John Cage – 4 33- 3 věty, 3x zavřený a otevřený klavír. Nicota jako výraz naprosté myšlenkové rovnocennosti, odmítal hierarchii. Preparované piáno. Jel si grafické partitury s body a diagramy, prosazoval volnost a porušoval tabu.

Minimalismus – inspirace ve výtvarném umění, ovšem jen formální příbuznost => lepší definice je spíše strukturální/periodická/modulární hudba. Záměrné použití minimálního množství prostředků, což ovšem neznamená malé množství not, či krátké trvání. Reakce na přílišnou komplikovanost hudby poloviny 20. století. Tonální harmonie, pomalý harmonický vývoj, stavba rozsáhlých struktur struktur z malých buněk => výrazná repetitivnost, zřetelná vnitřní struktura. Inspirace v afrických polyrytmech. **Philip Glass** – tvůrce hudby s repetitivními strukturami. Polyrytmická struktura, opakování současně znějících motivů odlišných délek, postupné zkracování a prodlužování frází.

Music in similar motion, Northstar, opera Einstein. Steve Reich – netvoří jen minimalistické skladby, ale minimalismus silně obohatil o několik vlivných postupů, například dva nástroje hrají stejný part, ale jeden neustále zrychluje, až jej předežene o celou fázi a tím se zase spojí. Jeden z ála žijících skladatelů, kteří změnili běh hudebních dějin. **Peter Graham** – trumpeták.

Ambient – *latinsky prostředí/okolí* – První pól - všechny zvuky, které nás obklopují, mohou být za určitých okolností hudbou. Stejně tak primárně hudební zvuk může být prostředím. Tvorba zvukových krajín a atmosfér. Prvky ambientu přirozeně přešlo spousta jiných hudebních stylů. Zakladatel **Erik Satie** – **Zvuky pozadí**, dělení skladeb podle prostorového hlediska. **Brian Eno** – producent Davida Bowieho, U2, Devo, Talking heads **Music for Airports** – sklídňující hudba pro letiště.

Raymond Murray Schafer – Zabývá se akustickou ekologií, World Soundscape Project, European sound diary

Soundscape – Zvuk či kombinace zvuků vzniknuvších z prostředí (akustická ekologie). Zvukový environment se může skládat například ze zvuků zvířat, větru, počasí. Sounddesign. Zvuky jsou mechanického původu.

Geophony - Práce se zvukem nebiologického, mechanického původu.

Biophony – Práce se zvukem biologického původu

Anthrophony – Práce se zvukem produkovaným lidmi.

Soundart je relativně nově se prosazující umělecká disciplína fungující na bázi experimentu a objevování nových, neotřelých postupů při práci se zvukem a zvukovým prostředím

Bernhard Leitner – Rakouský soundartista, architekt a umělec. **Soundfield** - Šutry na reprácích, eměrový zvuk, **Pulsating silence**, **Sound umbrella**, *zvuk, jako stavební materiál*,

STIEM - the STudio for Electro-Instrumental Music, community of musicians, researchers, and educators who come to do their work here every year as part of our residency and workshop programs. Možnost rezidenčního pobytu.