

SOUND ART-ZVUKOVÉ UMĚNÍ-ZVUKOVÉ INSTALACE

Rád bych referování o tématu sound art uvedl myšlenkou zajímavého současného amerického tvůrce **Nicolase Collinse**, jehož práce byla letos v březnu k vidění na Expozici nové hudby v Brně. Tento žák jiného hudebního revolucionáře **Alvina Luciera** tvrdí: „...ne, že by dnes bylo mnohem více sound artu než před dvaceti lety, spíš jenom více umění dnes obsahuje zvuk.“ Čím to? „Díky všudypřítomnosti videokamery, jako nového skicáře a laptopu jako univerzálního stříhače, umělci pokaždé nahrávají spolu s vizuálním materiálem i audio. Možná při pozorování a natáčení neposlouchají tak pozorně, jako se dívají, nicméně když jdou stříhat, jsou donuceni poslouchat synchronizační zvuk; čímž získávají možnost se mnohé o zvuku naučit...“¹ dodává. Od kdy se o sound artu mluví? Nebyla sound artem už třeba Lucierova mantra **I am sitting in a room?** (1971) Kyle Gann toto dílo nazývá klasickým kusem sound artu. Lze vést nějakou paralelu třeba s video artem?

Autor výše uvedeného poznatku se zúčastnil skupinové výstavy **Sound/Art** v Sculpture Center v NYC r. 1983, kde se poprvé termínu sound art použilo (ve Spojených státech), právě jako označení pro specifický interdisciplinární umělecký „směr“ (pracujícím například se sochou, filmem, videem, mluveným slovem apod...), jenž **akt slyšení** staví do popředí své intence. Sousloví akt slyšení můžeme poupravit taky třeba na **akt naslouchání**, nebo **kreativní poslouchání**. Nebo-li: posluchač/divák není, neměl by být, bylo by dobře, kdyby nebyl jenom pasivním perceptorem, nýbrž aktivním účastníkem „hudebního“ děje, záměru, schopným spolupracovat na realizaci díla ve smyslu, který autor měl na mysli. Jak toho dosáhnout? Bude si na výstavě či před instalací pískat, tleskat nebo dupat nohama? Proč ne, nejspíš bude (za příznivých podmínek) jaksi vtažen do procesu ať už **interaktivně** či **responzivně**, zkrátka bude to také on, kdo duchampovsky spoluvytvoří dílo. Správně jej pochopí, přečte.

Slyšení je jiná forma vidění, konstatujme s Donem Goddardem (katalog k výstavě). Kurátor výstavy William Hellerman celou akci zasponzoroval z prostředků The SoundArt Foundation, který sám o rok dříve založil.

S O U N D

Velmi dynamické 20. století pracovalo se zvukem a promýšlelo jej tolik snad jako žádné jiné předtím. Zájem mnohých skladatelů se postupně přesouval od tónů k opomíjeným efemérním zvukům, šumům. „Nástup industrie nám sebral ticho“, říká **Luigi Russolo v Futurist Manifesto** (1913), adresovaném příteli komponistovi Francesco Pratellimu. Tichý, idylický pravěký, popř. i středověký život je bohužel minulostí. Co teď? Vypořádejme se s hlučícím okolím nově! Nastavme mu uši! Budme aktivními perceptory! Jasně, máme k dispozici výtečný zvuk orchestru se

¹Jozef Cseres, Show must go on!, *HIS Voice*, 2010/1, s. 34

všemi jeho barevnými možnostmi instrumentáře, díky němuž jsme si my futuristé dosytosti užili mistrů Beethovena, Wagnera a dalších. Těžko však skrze něj dokážeme artikulovat divoce bující realitu, reagovat na dříve neslyšené a neslyšitelné zvukové struktury, jimiž nás fascinující civilizace napájí. Auta, tramvaje, vlaky, továrny symbolizují naše současné bytí, to je přeci náš nový orchestr. Russolo sestrojí intonarumori (nástroje hluku). Že by první soundartista?

O sedmdesát let později se syroví punkoví industrialisté Einsturzende Neubauten toulají po tehdejších západním Berlíně, bušíce do dálničních přejezdů, traverz, pneumatik a pružin. Nástroji jsou jim kameny, vrtačky i kovové pláty...Estetika hlučícího velkoměsta zkrátka přitahuje stále-oblíbenou praxí sound artu je zesilování zvuků, které zapadnou ve všudypřítomném šumu městského prostoru. Christina Kubischová, šedesátiletá dáma, patřící k rané soundartové generaci nachází, zesiluje a činí slyšitelným zvuk elektromagnetických polí-její řekněme postmoderní orchestr, ukrytý pod závoj neviditelnosti zahrnuje osvětlení, bezdrátové komunikační systémy, radarové systémy, bezpečnostní pojistky proti zlodějům, dohlížející kamery, mobily, počítače, kabely v autech na ulici, bankomaty, antény, navigační systémy, wi-fi, neonové reklamy, elektrické vedení veřejné dopravy: to všechno vytváří elektrická pole.

STRUČNĚ SOUND MAPA

Spolu se Schoenbergem, Stravinským a Debussym došla tonalita zřejmě k hraniční mezi své ovladatelnosti. Nedlouho poté Cowell, Varése a Cage vkomponují do svých opusů **non-pitched sounds**-nehudební zvuky okolního světa, „zvuky ve stavu zrodu.“ Magnetofonový pásek otevře chápavým další netušené možnosti. Jeden z nich, Pierre Schaeffer spolu s Pierem Henrym v r. 48 vyšlou do francouzského rádio éteru **Koncert Hluků**. Nazvou svoji hudbu konkrétní v opozitu k abstraktní, reprezentovanou tradičními hudebními institucemi, orchestrem, dirigentem, hráči. Role skladatele, instrumentalisty, chcete-li hráče se stále posouvá, je nutné ji opět nově definovat a nahlížet. Cenově stále jednodušší dostupnost dovolovala většímu množství nadšenců a sonofilů odvážně experimentovat. V šedesátých letech syntezátory infikují pop.

Schaeffer již představuje typ muzikanta-studiového objevitele. Brian Eno o pár let později prohlašuje studio za hudební nástroj. *Nemá velký smysl pokoušet se přirozené zvuky ignorovat, jak to po staletí dělali tvůrci a posluchači sice velmi humánních, ale nepřirozených tónových systémů,* říká Jozef Cseres, slovenský hudební teoretik. *V současných uměleckých intermédiích a multimédiích nejde ani tak o hledání nových a nových způsobů generování zvuků a rozšiřování jejich reprezentačního potenciálu, jako spíše o to, využívat jejich danosti v organické jednotě s vizuálními a pojmovými médii, ke smysluplné reflexi (její formou je i stále aktuálnější parafráze) a efektivní komunikaci.*

A R T

Jaké poetické problémy „řeší“ soundartisté dneška? Pomocí jakých technologií? Jaké prostředí preferují? Artikulují dostatečně pochopitelně pluralitu našeho pobývání v 21. věku?(Cseres)

Velmi inspirativní pro mě bylo osobní setkání se samotným Collinsem na jeho **Hardware Hacking** workshopu, kde jsem s radostí zjistil jak obyčejné rádio či reproduktor dokáže v šikovných rukách neobyčejně ječet a kňučet. Skřípat a řvát. Stačí jej jen poučeně rozebrat a poupravit. Lovec zvuků je obohacen o pábitelské taktilní dobrodružství! Nač kupovat drahý mikrofon, když si jej uděláte sami? Vemte dětskou hračku na baterky, která mluví, vyjměte součástku, spájejte s káblem od mikrofonu a jste začínající undergroundový umělec! Od digitálních strojů se moc neumažete, komentoval naši práci Collins. Kdežto analogy jsou jakousi cestou zpět, o pár let dozadu. A vlastně možná zase módní retro. Zdaleka nemusí být starší sestřičkou technologicky vyspělejšího digi bratra, či méně vyvinutým druhem na pomyslné evoluční zvukové pyramidě, jak se možná leckterý fanda futurismu a všeho nového, lepšího domnívá.

Zde nacházím první z dichotomií, jenž v současné soundartové (a nejenom tam) diskusi figuruje, a s níž nepochybně umělci operují. Na jedné straně mohou volit **lo-fi** či **lo-tech** přístup, pracovat s možná levnějšími a jednoduššími prostředky nebo „sochat“, na straně druhé, s pomocí kvalitní (chemičtější?) zvukové **hi-technologie**. Anebo chytře propojovat oba principy, jako třeba výše zmíněný Collins.

„Progresivní rozmach nových technologií a médií ještě neznamená kvalitativní pokrok v oblasti poetiky. Naopak, umělci pracující s vývojově primitivnějšími médii dosahují paradoxně často přesvědčivějších výsledků než jejich technokratičtí kolegové, po zuby ozbrojení nejmodernějšími výtvarnými technologiemi. Příímým důsledkem mediální revoluce je redundantní výskyt pseudo-kreativity. McLuhanova prorocká teze ‚médiium je poselství‘ se, bohužel, ukázala pravdivá. Médiium je schopné formovat naše vědomí v mnohem větší míře, než jsme často schopni si připustit a uvědomit.“²

V roce 2007 se v Českém muzeu hudby uskutečnila putovní výstava nástrojů a herních objektů, která byla především dílem výtvarníka, hudebníka a spisovatele Petra Nikla, člena byvší skupiny Tvrdohlaví. **Orbis pictus**, čili Bránu do světa tvořivé lidské fantazie inspirovalo Exploratorio (sanfranciské muzeum přírodních věd-živé muzeum, kde je pro lidi připraveno množství funkčních modelů) a spoluúčastnilo se jí, či vystupovalo na ní i spousta dalších zdejších i zahraničních umělců. Výstavě Orb.p. předcházela **Hnízda her** (rovněž Niklovo dítě), kombinující vizuální, hudební a divadelní formy a koncepce českého pavilonu na Expu v japonském Aiči. Důležitý je pro Nikla autentický zážitek, fyzický kontakt účastníka výstavy s „exponáty“, možnost sáhnout si na věc, zahrát si na ni. Již zmíněná interaktivita coby vtažení dovnitř. Myslím, že Niklovi nejde o

²Jozef Cseres; *Hudobné simulakrá*, str. 175, Hudobné centrum 2001

(v některých případech nudnou) manifestaci technických možností, možná i proto užívá nám lidem bližších, přirozenějších materiálů jako je dřevo, surový kov, špagáty apod.

Druhá z dichotomií, kterou spatřuji je volba mezi **akustickou** podobou expozic (ve smyslu rezonance materiálu, prostoru), ke které Nikl inklinuje versus **elektronická** řešení.

Uvědomuji si, že sami umělci asi nepřemýšlejí sami o sobě jako o soundartistech. Kdo je typičtější soundartista? Co právě lidé jako Cage, Stockhausen, Reich..Nebyli to soundartisté jednoduše proto, že tato kategorie ještě neexistovala? Nebo-li co už můžeme nazvat sound artem a co už ne? Touto reflexí se chci ještě dále zabývat a seminárku o tyto poznatky rozšířit.

Pár myšlenek, typů uvažování na které narážím v souvislosti s mou prací:

Výzkum vztahů mezi zvukem a prostorem... Akt slyšení... Akustická sféra... Sonoristika... Slyšení je jiná forma vidění... Responzivní umění (takové, které divákovi odpovídá stejným způsobem, jako živý člověk odpovídá jinému živému člověku) versus interaktivní umění... Sound art coby pouhá módní nálepka... Ontologie (principy a příčiny bytí) postavená na sluchu spíše než na vizuálním vjemu... Problematika akustické ekologie... Filozofie zvuků... Cesty jak vytvářet hudbu nestandardními postupy...Hledání přesahů hudby do dalších médií, zejména těch nových...Zvuková instalace jakožto reakce přímo na prostor...