

UNIVERZITA KARLOVA V PRAZE

FAKULTA HUMANITNÍCH STUDIÍ

Pavel Kraus

DÁ SE NAHRÁT INDIE?

Proces nahrávání indie kapely z etnomuzikologického hlediska

Bakalářská práce

Praha 2011

Autor práce: **Pavel Kraus**

Vedoucí práce: **doc. PhDr. Zuzana Jurková, Dr.**

Rok obhajoby: **2011**

Prohlašuji, že jsem práci vypracoval samostatně. Všechny použité prameny a literatura byly řádně citovány. Práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 24. 6. 2011

.....
podpis

Poděkování:

Na prvním místě chci především poděkovat svým rodičům za nesmírnou podporu, které se mi od nich při studiu dostávalo. Dále moje díky patří doc. PhDr. Zuzaně Jurkové, Dr. za uvedení do oboru etnomuzikologie a její cenné rady a trpělivost. V neposlední řadě děkuji spoluhráčům z Disquiet, bez kterých by tato práce nevznikla

OBSAH:

1.	ÚVOD	3
1.1.	Téma výzkumného projektu	3
1.2.	Postup práce	4
2.	METODOLOGIE	6
2.1.	Teoretické zakotvení práce	6
2.2.	Výzkumná strategie, výběr vzorku, techniky sběru dat a jejich analýza	7
2.3.	Hodnocení kvality výzkumu	10
2.4.	Etické otázky	10
3.	DEFINICE INDIE	11
3.1.	Indie jako DIY	12
3.2.	Indie jako hudební žánr	12
3.3.	Indie jako étos	14
3.4.	Indie jako způsob estetického hodnocení	15
4.	NAHRÁVÁNÍ	17
4.1.	Historie nahrávání	17
4.2.	Indie jako přístup k nahrávání	24
5.	CHARAKTERISTIKA SKUPINY DISQUIET	25
5.1.	Historie	25
5.2.	Členové kapely	27
5.3.	Nahrávané písně	30
6.	TERÉNNÍ VÝZKUM	32
6.1.	Nahrávací prostory	32
6.2.	Metoda nahrávání	36
6.3.	Nahrávání bicí soupravy	37
6.4.	Nahrávání elektrické basové kytary	38
6.5.	Nahrávání elektrické kytary	40
6.6.	Nahrávání zpěvu	41
6.7.	Virtuální hudební nástroje	42
6.8.	Postprodukce	43
6.9.	Shrnující popis projektových souborů	45

7.	SHRNUTÍ	46
8.	ZÁVĚR	48
9.	SLOVNÍČEK POJMŮ	49
10.	POUŽITÁ LITERATURA	50
11.	PŘÍLOHY	59
11.1.	Rozhovor s Ondřejem Čaklem	53
11.2.	CD příloha	58
11.3.	Tabulka audio stop v projektových souborech	
11.4.	Obrazová příloha	62

1. ÚVOD

1.1 Téma výzkumného projektu

Ačkoli název etnomuzikologie může vyvolávat v řadě lidí představu, že se tato disciplína zabývá hudbou exotických mimoevropských národů (a před nemnoha desítkami let tomu tak skutečně bylo), v současnosti je v tomto oboru trendem zkoumat hudbu a její společenské kontexty v západní společnosti, často i té, ze které badatel pochází. Tak i můj výzkum probíhal v městském prostředí Prahy a zaměřil jsem se v něm na příslušníky české společnosti. Impulsem pro mě byl kurz *African-American Popular Music*, který vedl Dr. Miles White a kde jsem si poprvé uvědomil, že i moderní západní hudbu lze podrobit etnomuzikologickému zkoumání. V té době jsem také navštěvoval hudebně-antropologický seminář vedený doc. PhDr. Zuzanou Jurkovou, Dr., v jehož průběhu měl každý ze studentů za úkol provést výzkum vybrané subkultury. Rozhodl jsem se tedy zvolit si nezávislé alternativní promotérské uskupení, které se zaměřovalo na organizování koncertů mně hudebně blízkých undergroundových kapel. Začal jsem studovat (z valné většiny) zahraniční odbornou literaturu o nezávislých hudebních kapelách a vydavatelstvích, což mě vedlo k záměru zabývat se ve své bakalářské práci stále populárnějším fenoménem *indie*. Můj zájem se v té době od zmíněného promotérského uskupení odklonil směrem k obecnější snaze popsat pražskou indie scénu, s důrazem na distribuci a zejména tvorbu nahrávek. Rozsah práce se však ukázal pro kritéria bakalářské práce naddimenzovaný a tak jsem od snahy postihnout celou „scénu“ svou pozornost obrátil ke studiu jediného případu. Tím se stala hudební kapela, ve které sám účinkuji a která na přelomu roku 2010 a 2011 nahrávání absolvovala.

Obecně je otázka mého výzkumu formulována takto: **je možné rozpoznat fenomén indie, přičemž se opírám o definice, kterými jej vystihuje americká etnomuzikoložka Wendy Fonarow ve své zásadní knize *Empire of Dirt: The Aesthetic and Rituals of British Indie Music* (2006) v hudebních aktivitách české kapely? Snažím se tento fenomén nalézt v procesu, jakým vybraná kapela, která je jako indie označována, pořizuje své hudební nahrávky. Konkrétně se ptám, zda může nebo musí proces nahrávání beze zbytku odpovídat její**

definici, aby bylo možné nazvat jej „indie“ přístupem.

Platí, že hudební skupina při těchto aktivitách spoléhá v maximální míře na své vlastní schopnosti, jak je pro DIY indie přístup typické? V jakých prostorách skupina nahrává – využívá možnosti nahrávání v profesionálních hudebních studiích nebo nahrává v amatérských podmínkách své zkušebny? Jak moc spoléhá při nahrávání na výše uvedené dodatečné umělecké role (zvukový inženýr...)? Jak dalece je přístup k nahrávání promyšlený a jak je přístup k nahrávání veden uměleckými či jinými záměry? Platí i na české indie scéně důraz na jednoduchost nahrávání a syrovost výsledného zvuku? Projevuje se to nějak na zvolených studiových metodách? (viz. dále)

Domnívám se, že nahrávání je pro mé zkoumání velmi vhodné, neboť jde o proces, který je jasně časově ohraničený, má sám o sobě předem stanovitelné fáze i strukturně nutné účastníky a funkce. Je to proces standardizovaný, přičemž tato standardizace je daná jeho vnitřními nároky a nikoliv potřebami výzkumu. Lze jej sledovat velmi detailně, aniž by se tím narušoval jeho přirozený průběh. Je možné ho studovat nejprve jako svého druhu úkol (jak z literatury tak z rozhovorů s účastníky) a poté jeho konkrétní naplnění. Při jeho popisu je možné se opřít o technickou literaturu. Má vykazatelný výsledek v podobě nahrávky (jejíž stručné analýze se také budu věnovat). Tím se liší od živého vystupování, anebo pouhé sebereprezentace hudebníků – u těch bych byl závislý na velmi subjektivních a často neprůkazných skutečnostech a názorech.

1.2 Postup práce

Nejprve vyjasním použitou metodologii. Vysvětlím, proč vycházím zejména z prací Allana Merriam a vzhledem k tomu, že se zabývám nahráváním, budu také citovat Thomas Turina *Music As Social Life*. Dále objasním svou výzkumnou strategii, techniky sběru dat a metody jejich analýzy. Vzhledem k tématu své práce se budu nadále zabývat definicí pojmu indie, tak jak jej definuje Fonarow. Následuje popis samotného procesu nahrávání. Od stručného zachycení historie nahrávání přecházím k pokusu definovat specifický přístup k nahrávání odpovídající definici indie. Klíčovou částí mé práce je případová studie nahrávání indie skupiny Disquiet. Výchozí částí této studie je popis kapely, jejích členů, nahrávaných písní, prostorů,

kde se nahrávalo, a detailní popis tohoto procesu. Pozornost věnuji také postprodukční části nahrávání důležité informace pro vyvození závěrů mé práce.

2. METODOLOGIE

2.1 Teoretické zakotvení práce

Má práce vychází z konceptu *music as culture*, který definoval ve své nejzásadnější knize *The Antropology of Music* (1964) významný etnomuzikolog Alan P. Merriam. Koncept je průlomový v tom, že autor nevnímá hudbu jen jako zvuk, ale jako kulturní fenomén neoddelitelný od kontextu svého provozování. Hudba je součástí kultury, je ovlivňována stejným kulturními vzorci jako všechny další její složky. „Hudební zvuk je výsledkem lidské činnosti, která je ovlivněna hodnotami, přístupy a přesvědčeními lidí, kteří tvoří určitou kulturu. Hudba nemůže být vytvořena jinak než člověkem pro jiné lidi a i když můžeme pojmově oddělit hudbu od kultury, ani jedna není bez druhé kompletní. Lidské chování vytváří hudbu, ale je to proces kontinuální. Samotné chování je utvořené k produkci hudby, a tudíž se studium jednoho prolíná se studiem druhého“ (Merriam 1964: 6, studentský překlad Boháček).

Jelikož se v práci zabývám procesem vzniku hudebních nahrávek, vhodně mi posloužila kniha Thomase Turina *Music as Social Life* (2008). Autor v ní rozbíjí představu o hudbě jako o jednotné umělecké formě tím, že definuje čtyři rozdílné způsoby jejího provozování. Dva se vztahují k živému vystupování – participační a prezentační, dva se vztahují k vytváření hudby nahrané – high-fidelity music (pozn. Hi-fi – velmi věrná reprodukce) a studio audio art. „Každý ze způsobů se odlišuje vlastním rámcem interpretací, hodnot, zodpovědností, postupů, zvukových charakteristik a rozdílných pojetí toho, co hudba je“ (Turino 2008: 21). Pro můj výzkum, ve kterém chci klást důraz na procesy nahrávání, je vhodné high-fidelity music a studio audio art přiblížit. První z nich odkazuje k vytváření nahrávek, které mají symbolizovat živé vystoupení. „I když jsou high-fidelity nahrávky v mnohém propojeny s živým vystupováním, jsou potřebné speciální nahrávací techniky a postupy, aby toto spojení bylo ve zvuku nahrávky dobře patrné. Zároveň jsou vyžadovány další umělecké profese – nahrávací technik, producent, zvukový inženýr – což také pomáhá k zobrazení high-fidelity jako svébytného způsobu provozování hudby. U studio audio art jde o vytváření a zpracovávání zvuků ve studiu nebo na počítači, čímž vzniká nahraný zvukový útvar („zvuková skulptura“),

který nemá reprezentovat živé vystoupení. Zatímco v high-fidelity nahrávkách jsou studiové techniky schovávány nebo je jejich význam snižován, ve studio audio art jsou procesy elektronického vzniku a zpracování často ve finální nahrávce nebo ve zvukové stopě otevřeně prezentovány“ (Turino 2008: 26-27).

V teoretické vymezení pojmu *indie* vycházím z knihy *Empire of Dirt: The Aesthetics and Rituals of British Indie Music* (2006), kterou napsala americká etnomuzikoložka Wendy Fonarow. Tento fenomén, který má kořeny zejména v britských kontrakulturních hnutích konce sedmdesátých let, prošel od svého vzniku silnými významovými turbulencemi. Od svého původního významu, který měl konotace pouze politické, se na přelomu osmdesátých a devadesátých let posunul k významu zachycujícímu funkce estetické – tímto pojmem se začal označovat specifický hudební žánr. Sama Fonarow pak definuje *indie* jako specifický způsob produkce a distribuce charakterizovaný přístupem DIY, jako hudební žánr, jako způsob estetického hodnocení a jako étos. Bližší přiblížení těchto definic uvádím v samostatné kapitole níže.

2.2 Výzkumná strategie, výběr vzorku, techniky sběru dat a jejich analýza

S odkazem na koncept „music as culture“, jsem pro svůj projekt zvolil metodu kvalitativního výzkumu, která je v etnomuzikologii běžnější než výzkum kvantitativní. „Výhodou kvalitativního přístupu je získání hloubkového popisu případů. Nezůstáváme na jejich povrchu, (...), sledujeme jejich vývoj a zkoumáme příslušné procesy. Citlivě zohledňujeme působení kontextu, lokální situaci a podmínky. Kvalitativní výzkum poskytuje podrobné informace, proč se daný fenomén objevil.“ (Hendl 2008: 51).

Svůj výzkum jsem prováděl metodou případové studie, která patří mezi základní přístupy kvalitativního výzkumu (Hendl 2008). „Výzkum pomocí případové studie se zaměřuje na podrobný popis a rozbor jednoho nebo několika málo případů. Základní výzkumnou otázkou je, jaké jsou charakteristiky daného případu nebo skupiny porovnávaných případů“ (Hendl 2008: 101). Tato metoda se pro můj výzkum hodí proto, že se budu detailně zajímat jednou, ne zcela často se vyskytující situací (kapely se ke tvorbě nových nahrávek dostávají v relativně dlouhých časových intervalech).

Kapelu, kterou jsem se rozhodl ve svém bádání sledovat, jsem vybral podle několika kritérií. Prvním bylo, že se sama kapela za indie označuje. Přitom jsem vycházel z internetových profilů kapely (myspace.com, bandzone.cz nebo reverbnation.com), které nabízejí hudebníkům možnost volit si příslušnost z velké nabídky hudebních žánrů. Druhým kritériem bylo, jakým žánrem byla kapela charakterizována v pozvánkách na akce, kde vystupovala. Podařilo se mi sesbírat celkem dvacet grafických pozvánek, pokrývajících fungování kapely od jejího prvního koncertu 30. srpna 2009 až po červen roku 2011. Z jedenácti, na kterých je žánr u kapely zmíněn, figuruje *indie* celkem v devíti případech.¹

Základem mého výzkumu byla terénní práce. Vzhledem k tomu, že jsem členem kapely, jejíž nahrávací proces v této práci popisuji, má pozice by se dala podle Hendlovy (2008: 91) typologie označit jako „účastník jako pozorovatel“. Byl jsem rovnoprávným členem skupiny a zbylé členy jsem o svém badatelském záměru předem informoval. Zúčastněné pozorování je navíc i doporučováno, jestliže zkoumaný „jev není přístupný pohledu osob mimo skupinu“ (Hendl 2008: 193). Tomu nahrávací proces odpovídá, jelikož přítomnost cizích lidí v takto náročné situaci by byla jistě rušivá. Je samozřejmé, že jako přímý účastník jsem byl přítomen u většiny nahrávacích frekvencí i následné postprodukce, účastnil jsem se i většiny nahrávání, kde má přítomnost nebyla nezbytná (např. nahrávání bicí soupravy). Věřím, že do volby způsobů nahrávání, volby místa (zkušebna versus nahrávací studio), sofistikovanosti nahrávacích metod, použité techniky (hardware i software),... se promítnou hodnoty, které fenomén indie charakterizují.

Během výzkumu jsem si vedl terénní zápisník, do kterého jsem zaznamenával data pořízená v terénu. Protože se jednalo o případovou studii, snažil jsem se, aby množství nasbíraných dat bylo co nejbohatší. Jak zmiňuje Hendl (2008), analýza dat začíná již při jejím sběru, a to na podkladu jistého metodologického předporozumění situaci, a tak jsem si rovnou poznamenával i své prvotní teoretičtější a obecnější postřehy. Díky tomu, že nahrávání probíhalo po

¹ žánry, kterými byla kapela na pozvánkách označována (v závorce je uvedené množství, kolikrát se daný žánr u názvu kapely objevuje): indie (3), post-rock (2), post-rock/indie (1), noise-indie (1), psychedelic-indie (1), post-indie (1), kytarovka (1), power-acid (1) množství, kolikrát se daný žánr u názvu kapely objevuje): indie (3), post-rock (2), post-rock/indie (1), noise-indie (1), psychedelic-indie (1), post-indie (1), kytarovka (1), power-acid (1)

dobu přibližně pěti měsíců (od konce října 2010 do poloviny března 2011), v intervalech přibližně jednou za týden, a následná postprodukce zabrala další tři měsíce, měl jsem možnost se od obecných poznatků zjištěných na začátku výzkumu postupem času zaměřovat i na řadu dílčích detailů.

Protože během nahrávání neměli členové hudební skupiny čas a myšlenky na delší či náročnější interview, v průběhu nahrávacího procesu jsem s nimi vedl jen neformální rozhovory. Teprve po skončení nahrávání jsem se členy skupiny provedl polostrukturované rozhovory, jež se vyznačují „definovaným účelem, určitou osnovou a velkou pružností celého procesu získávání informací“ (Hendl 2008: 164). Zaměřil jsem se v nich na to, jak informátoři zdůvodňují zvolené nahrávací metody a ověřoval si své hypotézy. Provedl jsem s nimi i obecnější rozhovory mapující jejich vztah k hudbě, motivace hrát v kapele a tázal jsem se i na obecné pasportizační informace (tj. informace, které nejsou přímo svázané s procesem nahrávání, ale umožňují v terénu nasbíraná data vložit od širšího kontextového rámce).

Polostrukturované rozhovory proběhly s každým z členů kapely, a odehrávaly se jak v soukromém prostředí, tak ve veřejných prostorách restauračního zařízení. Zaznamenával jsem je na diktafon a po návratu domů jsem je na počítači přepsal do textového souboru. Takto získané informace jsem dal do vztahu se zápisky z terénu, data jsem rozdělil do jednotlivých analytických jednotek a okódoval. Tím jsem nasbíraná data roztřídil do jednotlivých kategorií.

Při analýze jsem se zaměřil na to, v jakých prostorách skupina nahrává a jaké prostředky pro pořízení nahrávky volí. Tím myslím software (tzv. DAW – Digital Audio Workstation, virtuální efektové procesory nebo virtuální hudební nástroje) i hardware (typy a počty mikrofónů, jejich rozmístění, použití externích i interních zvukových efektů, akustické řešení prostoru,...). Důležité bylo popsat způsob nahrávání, zda kapela nahrávala společně nebo zda každý hudebník nahrával svůj part zvlášť.

Nahrávky, které během zkoumaného procesu kapela pořídila, jsem měl k dispozici ve formě tzv. „projektového souboru“, tj. souboru nahrávacího programu, ve kterém byly pořízeny. To mi umožňovalo nahlížet skladbu rozdělenou do jednotlivých nahraných stop, což by bylo běžným poslechem jen těžko proveditelné. Z tohoto souboru byly dobře patrné nahrávací metody (např. počet nahraných stop u

jednotlivých nástrojů z čehož lze vyvodit, kolika mikrofony byly nástroje snímány) nebo dopad post-produkčních technik na pořízené nahrávky (např. vyrovnávání intonačních a rytmických nepřesností).

2.3 Hodnocení kvality výzkumu

Aby bylo možné můj výzkum považovat za kvalitní, bylo třeba nasbírat co možná nejvíce informací. Použil jsem proto více metod sběru dat. Nespoléhal jsem se pouze na terénní pozorování, ale prováděl jsem i rozhovory s členy kapely. Svůj text prokládám na místech, kde je považuji za přínosné k objasnění mé interpretace, v kurzívě uvedenými citacemi výroků.

Pozornost jsem také věnoval dokumentům, v tomto případě hlavně pořízeným nahrávkám a jejich projektovým souborům. Jelikož při posledních fázích nahrávání byly všechny zaznamenané stopy zkopírovány na můj počítač, měl jsem soubory plně k dispozici.

V závěru svého zkoumání jsem dal zprávu ke kontrole svým klíčovým informátorům a následné připomínky zapracoval do finální podoby práce.

Co se technických aspektů nahrávání a k tomu se vážící terminologie týče, vycházím zejména z knihy *Praxe zvukové techniky* (2008) Václava Vlachého.

2.4 Etické otázky

Participace informátorů na mém výzkumu byla zcela dobrovolná. Členové kapely se spoluprací souhlasili a já je následně v maximální míře seznámil s náplní a průběhem mého výzkumu. Samozřejmostí byla z mé strany nabídka anonymizace, které však nikdo nevyužil. Na závěr jsem participanty s výsledky studie seznámil.

3. DEFINICE INDIE

Definovat indie není snadný úkol, jelikož tento pojem může odkazovat k řadě různorodých významů, které spolu často ani nemusí mít mnoho společného. Viníkem je fakt, že pojem indie zprvu označoval politická a teprve později i estetická hudební hlediska.

Při definování pojmu se opírám o knihu *Empire of Dirt: The Aesthetics and Rituals of British Indie Music* od Wendy Fonarow (2006). Autorka v ní mapuje subkulturu indie ve Velké Británii v průběhu první poloviny devadesátých let. Spojené království je vhodným příkladem, jelikož právě tato země byla místem, kde myšlenky DIY (Do It Yourself – udělej si sám) našly ideální kulturní prostředí pro svůj rozvoj a kde jejich spojením s punkovým hnutím konce sedmdesátých let vznikl fenomén ovlivňující alternativní hudební proudy následujících dekád. Aby Fonarow podala co nejpřesnější obraz o tom, co pojem indie označuje, ve své knize tento pojem nahlíží z řady rozdílných perspektiv – indie jako způsob distribuce, indie jako hudební žánr, indie jako étos či indie jako způsob estetického hodnocení.

Fonarow v indie zároveň odhaluje i jakési náboženské principy. Při jeho popisu si pomáhá jak přirovnáními k protestantskému puritánství, tak v něm zároveň nachází i vlivy romantismu. Prvky puritánství, které v indie nachází jsou jednoduchost rituálu, asketismus, velký důraz na vzdělání, vysoké standardy morálky a demokratické politické principy založené na autonomii jednotlivých kongregací. Místo katolicismu, zde jakožto „nepřítele“ nachází mainstream, místo dosažení posvátného, fanoušci indie touží po „pravé“, „autentické“ hudbě.

Naopak prvky romantismu jsou kultivace emocí, vášní a ducha, zájem indie o umělecké směry minulosti, „upřednostňování přirozeného, jeho obdiv pro výjimečného muže v rouše hudebního génia, jeho respekt k lokálním identitám a dělnické třídě a jeho odpor ke středostavovské společnosti ačkoli samo o sobě je středostavovské“ (Fonarow 2006: 29). Fonarow se odvolává na knihu Colina Campbella *The Romantic Ethic and the Spirit of Modern Consumerism*, ve které autor tvrdí, že „puritánské odmítání smyslových požitků a romantická valorizace vypjatých emocí jsou vzájemně propojeny: „samotná praxe jednoho postoje vytváří okolnosti pro umělecké vystoupení, stejně jako pozitivní hodnocení postoje druhého“ (Ibid.: 29).

3. 1 Indie jako DIY

Slovo indie je zdrobnělina pro „independent“, které v angličtině znamená nezávislý. To reflektuje historickou spojitost tohoto pojmu s produkty malých, nezávisle vlastněných vydavatelských společností, které často operují na bázi DIY .

Hudební vydavatelství fungující na principech DIY mají genealogické kořeny v poválečných letech, nejvýznamnější vlivy se ale zformovaly v punkovém hnutí let sedmdesátých a jeho DIY manifestu („do it simple, do it quick, do it cheap“²). Punk se svou kritikou konzervativní většinové společnosti inspiroval řadu hudebníků k tomu, aby své postoje vyjádřili uměleckým způsobem. Punkové kapely se tak odvrátily od složitých hudebních skladeb, popové přívětivosti a sofistikované studiové produkce. Začaly demystifikovat nahrávací procesy a v duchu DIY i podněcovat k podobným aktivitám i ostatní. Britští The Desperate Bicycles tak například na svém EP „Smokescreen / Handlebars“ vydaném roku 1977 uváděli kontakty na firmy, které jim umožnily nahrávku realizovat. Spolu se sloganem „It was easy, it was cheap, go and do it!“³ vytištěném na jeho obalu tak nabádali k vydávání desek i další hudební seskupení a umělce (Spencer 2008).

Brzy se ale ukázalo, že stejně komplikované a důležité jako DIY nahrávání je i DIY distribuce, přičemž oba tyto aspekty začaly být „chápány jako synonymum pro kontrolu nad dostupností a kontrolu nad projevem.“ (Fonarow 2006: 34).

3.2 Indie jako hudební žánr

Mnoho fanoušků indie je přesvědčeno, že indie není jen způsobem distribuce, ale že se jedná o specifický hudební žánr. „Tradicí indie prostupuje myšlenka jednoduchosti a prostoty, přehnaně pozitivní hodnocení dětství a dětství evokující vizuální kultury, nostalgické citlivosti, technofobie a fetišizace kytary“ (Fonarow 2006: 39).

Protože indie vychází z punku, respektive rocku, nástrojové obsazení indie kapely je klasické „rockové kombo“ - zpěv, bicí, basová kytara, elektrická kytara. V

² „udělej to jednoduše, udělej to rychle, udělej to levně!“

³ „Bylo to jednoduché, bylo to levné, jděte a udělejte to také!“

některých případech bývá obohacena o dechové nebo smyčcové nástroje. Vcelku vzácně pak o klávesové nástroje, zejména syntezátory.

Kapela se skládá zejména z mužů, bělochů (autorka obsazení posuzuje v kontextu britské společnosti), ve věku od pozdních náctiletých po rané třicátníky. Kapely ve svých řadách vítají i ženy - Fonarow dokonce tvrdí, že v mnoha směrech bylo indie průkopníkem co se smíšených kapel týče.

Jako významnou událost pro definici indie jako žánru uvádí Fonarow (2006) vydání kompilace C86 jako přílohy vlivného britského hudebního týdeníku NME v roce 1986. Na kazetě byly skladby kapel jako Primal Scream, The Pastels, Mighty Mighty, Big Flame nebo The Servants a McCarthy, ze kterých se později staly Auteurs a Stereolab.

Základem zvuku je kytarový rock či pop obohacený o jisté umělecké ambice (indie kapely často vznikaly ze studentů či absolventů uměleckých škol). Charakteristický rys pro celý žánr je podle Fonarow jednoduchost. Jednoduchá, syrová produkce alb, jednoduché písňové struktury (sloka – refrén – sloka – refrén – refrén – bridge – refrén – refrén), jednoduchý styl hry na nástroje (dalo by se často říct až amatérský). Zpěvy jsou často výrazně melodické. Zvuk kytar bývá zkreslený, charakterizován bývá jako „cinkavý“ či „zvonivý“. Ačkoli je na kytary v žánru kladen velký důraz, hráči se vyhýbají kytarovým sólům (odkaz na punk, odklon od stadiónového rocku k přímočařejší hudbě). Určitě to také souvisí i s často nevalnou hráčskou úrovní muzikantů, která je však v žánru tolerována. Naopak zatracována je formální výuka na nástroje, která hudebníky odvádí od „pravé esence“ hudby.

Jednoduchost se dá nalézt i ve volbě koncertních prostor i v provedení koncertu samotného. Preferovány jsou menší prostory, kluby, s kapacitou do cca 1500 návštěvníků. Koncert samotný je charakteristický absencí jakýchkoli stylizací či teatrálních prvků. Kapely působí neokázale a jejich cílem je pokud možno se od svých posluchačů vzhledem neodlišovat.

Nostalgie a cenění minulosti před současností je reprezentována určitou technofobií. V indie nejsou příliš vítány elektronicky generované zvuky (to je chápáno zejména jako odpověď na přetechnizovanou hudbu let osmdesátých). Nicméně, jak Fonarow (2008) trefně poznamenává, ne veškerá technologie je zatracována – příkladem je elektrická kytara, která je v tomto prostředí naopak fetišizována. V kontextu rockové hudby je považována za tradiční nástroj a tudíž je

v indie akceptovaná. Když se začaly syntetické zvuky v indie používat, bylo to určitým „nostalgickým“ způsobem – nástrojem volby nebyly současné technologicky pokročilé elektronické nástroje, ale naopak čím starší nástroj byl, tím lépe.

Dalším ukazatelem anti-technologického postoje je odmítání CD a naopak valorizace vinylových desek.

Na stejných základech stojí i upřednostňování živého vystoupení před nahrávkou (opět se jedná o vliv punkového hnutí - živé hraní je přímé, okamžité, zatímco nahrávka je konstruovaná a odtažitá). „Kapely jsou považované za **„proper“**, hrají-li přesvědčivě naživo“ (Fonarow 2006: 49).

To že je indie nostalgické neznamena, že touží po tom, aby vše bylo tak jako před tím. Inspirace staršími hudebními styly má být spojena se současnými estetickými kritérii.

3.3 Indie jako étos

Pro každou z charakteristik, které Fonarow zmínila existuje řada výjimek – indie kapely vedoucí mainstreamové hitparády, indie kapely u velkých vydavatelství, indie kapely s velkou distribucí, indie nahrávky se sofistikovanou studiovou produkcí, ale i sofistikovanou hudební tvorbou (složitě, dlouhé kompozice), dokonce i indie kapely bez kytar. To naznačuje, že za nálepkou indie se skrývá něco víc. „Indie je étos, postoj. Indie, stejně jako hip-hop, je způsobem života“ (Ibid.: 51).

Pro řadu fanoušků indie je to právě duch nezávislosti, zbavení se kontroly, závislosti na něčem jiném, co je na žánru přitahuje. „Spoléhání se na sebe samé, nezávislost na autoritě jiných, to byly vedoucí hodnoty žánru indie, stejně jako autonomie umělce. (...) Nezávislost, představa sebevyjádření a držení kontroly ve vlastních rukou pronikají všemi aspekty indie komunity“ (Ibid.: 51). Nejdůležitějším prvkem je zde umělcova kontrola nad svou vlastní hudbou i jejími doprovodnými prvky (výtvarnou podobou desky, distribucí,...)

K étosu indie také patří idealizace nižších tříd nebo to, že většina příslušníků subkultury je dobře vzdělaná. Převažující politická orientace je liberální (minimum tolerance pro rasismus, homofobii, sexismus)

3.4 Indie jako způsob estetického hodnocení

Dalším vodítkem k pochopení indie je porozumění způsobu, jakým jeho příznivci hodnotí kvalitu nahrávky nebo vystoupení. Pro žánr je charakteristická víra v existenci objektivních kritérií pro posuzování. Nepřekvapí, že díky své citlivosti a hloubavosti mají pro vynášení soudů o hudbě nejlepší předpoklady právě fanoušci indie. A jelikož hudba, které dávají přednost je právě indie, považují tento žánr v pomyslné hierarchii za nejvýše postavený.

Základní hudební směr, vůči kterému se vymezují je mainstream a taneční hudba. Mainstreamem se „označuje většina hudby, která se objevuje v celostátních hudebních žebříčcích a apeluje na široké vrstvy posluchačů“ (Ibid. 2006: 63). Uvnitř mainstreamu je jejich „úhlavním nepřítelem“ mainstreamový rock, protože s ním může být indie lehce zaměňováno. Tato „rebelie“ se odráží například ve stylu produkce nahrávek – DIY přístup jako reakce na „přeprodukované“, rockové nahrávky.

Jakmile kapela začne mít úspěch u širších vrstev posluchačů, začne často u indie fanoušků vzbuzovat podezření. Znamenalo to snad, že kapela, aby se zalíbila, musela sáhnout ke kompromisům? Zde tedy vstupuje do hodnocení aspekt etický a morální.

V duchu romantismu považují fanoušci indie „vkus“ za základní ukazatel duchovní hodnoty, schopnosti nahlížet „pravdu“. „Správné estetické soudy jsou přímým důkazem ctnosti. „Dobrý vkus“ tudíž demonstruje nadřazenou pozici jednotlivce“ (Ibid.: 62).

Problematikou estetického hodnocení v subkultuře indie se zabývá i Ryan Hibbett ve svém článku *What is Indie Rock?*⁴ Dichotomii „indie – mainstream“ přirovnává k rozporu mezi „vysokým uměním“ a „populární kulturou“. I on, stejně jako Fonarow, nalézá v indie znaky, podle kterých se příslušníci indie komunity považují za intelektuálně a kulturně nadřazené. Budování a udržování jejich elitní pozice uvnitř domény „populární kultury“ vysvětluje Hibbett pomocí Bourdieuova konceptu kulturního kapitálu. Tento kapitál vidí v neustálém hledání nových,

⁴ Hibbett, Ryan. „What is Indie Rock?“. *Popular Music and Society*, Vol. 28, No. 1, s. 55-77. únor 2005.

neoposlouchaných a tudíž exkluzivních hudebních interpretů. „Neznámost se stává pozitivním rysem, zatímco vyloučení je vnímáno jako nutný následek absence „vkusu“ většinové společnosti“⁵.

⁵ Ibid.: str. 57

4. NAHRÁVÁNÍ

4.1 Historie nahrávání

Jelikož se ve své práci zabývám nahrávacím procesem pražské indie kapely, považuji za vhodné stručným způsobem představit, jak se způsoby nahrávání vyvíjely, od prvních pokusů o záznam zvuku začátkem 19. století až po sofistikované možnosti manipulace s nahraným zvukem, které nabízí současné digitální technologie. Ukáží se tím postupy v nahrávání a ustanovení studiových profesí a jejich náplň.

Prvním, kdo se úspěšně pokusil sestrojít zařízení schopné zaznamenávat zvuk, byl roku 1806 anglický lékař a přírodovědec Thomas Young.⁶ Přístroj fungoval na principu kovového hrotu zapisujícího vibrace do rotujícího disku potaženého voskem. Sice neexistovala možnost, jak si tuto nahrávku zpětně poslechnout, ale pro další výzkumy v této oblasti byl jeho přínos zásadní.

O padesát jedna let později, roku 1857, vynalezl Pařížan Édouard-Léon Scott de Martinville fonograf. „Přístroj je pomocí duté a rozšířené roury schopen převádět výkyvy tlaku vzduchu způsobené zvukem na křivku, která je následně zaznamenávána pomocí membrány a vepřové štětiny na sazeňi pokrytý rotující válec“.⁷ Záznam tohoto zařízení nicméně stále nebylo možné reprodukovat.

První mechanismus, který nejenže byl schopen zvuk nahrát, ale následně jej i přehrát, byl fonograf, se kterým v roce 1877 přišel slavný Thomas Alva Edison, když se snažil vynalézt první zařízení schopné zaznamenat telefonní hovor. „První nahrávka byla zaznamenána pomocí jehly připojené k membráně telefonního sluchátka. Jehla škrábala na běžící pásek parafinem potaženého papíru. Když se pak směr pohybu pásky obrátil, byl ve sluchátku slyšet slabý hlas, při záznamu křičícího Edisona. Jeho hlas byl prvním zaznamenaným a reprodukováným zvukem vůbec a

⁶ Neubauer, Tomáš. „Historie vinylu 1850-1899“ (Datum přístupu: 6. 5. 2011) <http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Historie-vinylu-1850-1899~29~zari~2003/>

⁷ Ibid.

Edison tehdy ze všech sil do sluchátka zakřičel „Haloooo“⁸. Časem byla papírová páska nahrazena válcem s pocínovaným povrchem. Pohon byl zprvu ruční, později se do zařízení začal instalovat motor na elektrický pohon.

Na Edisona navázal Němec Emile Berliner, který v roce 1888 představil světu gramofon. Hlavní výhodou bylo to, že záznam nebyl pořizován na válec, ale na desky vyráběné z tvrzené gumy a od roku 1897 z šelaku. Ty byly snadněji reprodukovatelné, skladnější a lépe přenosné. Do konce první světové války se gramofonová deska stala dominantním hudebním nosičem na trhu.

Toto období bylo podle Marka Katze (2004) charakteristické rigiditou nahrávek, jelikož na jednu stranu desky se vešlo maximálně čtyři a půl minuty zvukového záznamu (důsledkem čehož je podle Katze například průměrná stopáž současné popové písničky). Písňe musely být pro nahrávání buď rozděleny nebo zkráceny. Tak například indické rágy, jejichž délka může dosáhnou až jedné hodiny, musely být při nahrávání zkráceny i na jednu třináctinu své délky. Další možností, jak nahrávku na takto časově omezenou plochu vměstnat, bylo její zrychlení, čímž se zkrátila délka jejího trvání. Tato možnost však byla podle Katze využívána jen zřídka a hudebníci se raději uchýlovali k vypouštění částí skladeb, než aby museli změnit jejich tempo.

Katz ve své knize *Capturing Sound* (2004) také popisuje, jak na začátku minulého století probíhalo samotné nahrávání. Studio byla prázdná malá místnost bez oken, v níž byl umístěna velká trychtýřovitá gramofonová trouba. Na jedné ze stěn bylo pak červené světlo nebo zvonek. „Nahrávací frekvence nezačínala hraním, ale řadou testů. Těmi se zjistil vhodný typ trouby, optimální vzdálenost mezi hudebníkem a troubou a dynamický rozsah, který zařízení umožňuje. Nahrávání mohlo začít teprve poté, co byly provedeny všechny testy, nikoli podle uvážení hudebníka. Rozsvítilo se červené světlo, zazvonil zvonek nebo pokynul technik a hudebníci začali hrát. Během hraní si museli hudebníci dávat pozor, aby nedělali rušivé zvuky, zaznamenané šumy, aby se přehnaně nepohybovali (aby v nejhorším nesrazili vybavení) a aby nezpívali nebo nehráli příliš nahlas nebo příliš potichu. Poté co dohráli, museli zůstat zcela potichu – jakékoli hlasitější oddechnutí, vyjádření radosti nebo zklamání by nahrávku zkazilo. Tím skončil první záběr“

⁸ Ibid.

(Ibid. 2004: 37).

Tento způsob nahrávání kladl na umělce nesmírné nároky. Se stoupající nebo naopak klesající dynamikou bylo nutné se od trouby vzdalovat, respektive přibližovat, aby hlasitost zůstala na nahrávce víceméně konstantní. Někdy ani to nestačilo a nástroje musely být pro potřeby studiového nahrávání konstrukčně upravovány nebo dokonce zaměňovány za nástroje zcela jiné. Smyčcové nástroje tak byly například běžně nahrazovány nástroji žesťovými, jejichž zvuk je hlasitější a šlo jej lépe nasměrovat k troubě.

K určitému zlepšení došlo v průběhu dvacátých let dvacátého století se zavedením elektrického nahrávání a příchodu mikrofону. Předcházely tomu dva důležité objevy. K prvnímu došlo roku 1906, kdy Lee De Forest přišel s triodovou vakuovou lampou, která umožnila zesílit slabý elektrický signál. Do vynalezení tranzistoru se stala základem všech následujících elektrických zvukových systémů. Druhou důležitou osobou byl Edwin Armstrong, který vynalezl regenerativní obvod, super-regenerativní obvod a v roce 1918 si patentuje obvod na principu superheterodynu⁹. Ty učinily elektrické nahrávání a reprodukci o vyšší věrnosti realitou, umožnili vznik elektronických zesilovačů a řady dalších zařízení. V polovině dvacátých let se staly standardem v nahrávacím a radiovém průmyslu. Vzrostla technologická kontrola nad zvukem. To vše umožnilo, aby hudebníci hráli při nahrávání víceméně tak jak hrají při živém vystoupení. Protože hlasitost se dala dorovnávat zesilovači, hudebníci mohli hrát přirozeně a zmizelo i nepřirozené prostorové rozmístění hudebníků ve studiu. Rostla důležitost studiového inženýra, jehož role přestávala být chápán z čistě technického hlediska, ale začal zasahovat i do kreativních rozhodování činěných při nahrávání.

Na technologii, která způsobila asi nejdůležitější zlom v metodách a procesech nahrávání začali ve třicátých letech dvacátého století pracovat němečtí inženýři a po druhé světové válce jej vylepšili a do běžné praxe uvedli Američané. Magnetická páska a následně vynález vícestopého nahrávacího zařízení mělo na studiovou práci dalekosáhlý efekt. V období, které těmto technologiím předcházelo, se při nahrávání jednalo o vystoupení v tradičním smyslu. Nahrávka byla pořízena na jeden zátaň, na jednom místě, v jeden čas, jednou skupinou hudebníků. Na pásku

⁹ Hlavní mezníky radia, Ústav radioelektroniky, FEKT VUT v Brně (datum přístupu: 4. 5. 2011) http://www.urel.feec.vutbr.cz/index.php?page=mezniky_radio

mohl být záznam nejen nahrán, mohl z ní být i smazán nebo být převrstven nahrávkou jinou. Výrazně se usnadnila možnost nahrávky duplikovat a záznam mohl být dokonce stříhem a lepením upravován. Od té doby „bylo možné nabídnout iluzi tradičního vystoupení stejně tak jako vytvářet „vystoupení“, které nemohly nikdy vzniknout. Díky těmto technologiím jsou hudebníci schopni manipulovat se zvukem tak, že mohou překročit čas, prostor i lidská omezení a během tohoto procesu vytvářet zcela nové zvuky, díla, žánry a produkční postupy“ (Katz 2004: 41).

Vícestopé nahrávací zařízení (často se používá anglický termín "multitrack") umožňuje pásku rozdělit na několik navzájem souběžných stop. Protože jsou zaznamenány na jednom médiu, zůstávají tak v perfektní časové jednotě. Významnou roli ve vývoji multitracku sehrál kytarista, skladatel a technik Les Paul (je po něm mimo jiné pojmenován oblíbený typ elektrické kytary), který si nechal firmou Ampex na zakázku sestrojít osmistopý rekordér. Po krátké době přišla v roce 1954¹⁰ firma na komerční trh s třístopou variantou vícestopého nahrávacího zařízení, který se s velice pozitivním ohlasem používal v nahrávacích studiích až do druhé poloviny šedesátých let. Nejobvyklejší rozdělení stop bylo použití dvou stop pro hudební nástroj (buď se nahrály všechny naráz ze dvou směrů nebo jednu stopu obsadily rytmické nástroje a ostatní stopu druhou) a zbylá třetí byla určena pro hlavní zpěv.

Koncem šedesátých let se objevil vícestopý rekordér, který byl schopen nahrát o jednu stopu navíc. Na těchto zařízeních nahrála svá dnes již klasická alba řada kapel, např. The Beach Boys, The Rolling Stones nebo The Beatles. Poslední jmenovaní zpopularizovali londýnské nahrávací studio Abbey Road, které bylo v té době známě svou technikou nazývanou *reduction mixes* (v americkém prostředí *bouncing down*), při kterém se nahrané stopy smíchaly dohromady a přenesly na stopu jedinou. Tím byli technici schopni obházet omezení pouhých čtyř stop, jež jim jinak tehdejší rekordéry dovolovaly. Vliv těchto „superkapel“ na vývoj nahrávacích technologií a procesů zmiňuje ve své práci *Sonic Artistry: Music, Discourse, and Technology in the Recording Studio* i Thomas Porcello (1996). Podle něj se tehdy historicky poprvé objevili hudebníci, kteří byli z utržených zisků za

¹⁰ Ampex history (Datum přístupu: 2. 6. 2011)
<http://www.ampex.com/l-history.html?start=30>

milióny prodaných desek schopni působit jako jakési "samostatné produkční jednotky".

Porcello (1996) připisuje také význam novému hudebnímu stylu, rock'n'rollu, který o dekádu dříve nabýval na značné popularitě a který hledal novou estetiku, z čehož vyplývalo experimentování ve studiu. Začalo se s již zmíněným stříháním pásky, experimentovalo se s umístováním mikrofonů při nahrávání i s nejrůznějšími způsoby elektronického pozměnění zvukových vln. Zvukoví inženýři přestali klást důraz v první řadě na správnost zachycení zvuku nebo jeho transparentnost. Místo toho se začal zvýrazňovat kreativní aspekt jejich profese a právě v tomto období vznikají základy toho, čemu se později začalo říkat „kreativní trio“ - hudebník, studiový technik i producent se tvůrčím způsobem angažují ve vzniku nahrávky.

V předchozích odstavcích jsem zmínil, že magnetická páska a vícestopá nahrávací zařízení přinesla řadu nových způsobů, jak pracovat se zvukem. V prvních kapitolách své knihy *Capturing Sound* se jim věnuje Mark Katz (2005). Jedním z těchto způsobů je například tzv. manipulovatelnost a autor uvádí několik způsobů, jakými jí jde v praxi využít. Prvním je *slepování*, čímž se rozumí spojování dvou či více nahrávek vzniklých v jiném čase. Jako příklad uvádí slavnou skladbu *Strawberry Fields* od The Beatles. Kapela během nahrávání pořídila přes dva tucty nahrávek této písně, ale s žádnou z nich nebyl John Lennon zcela spokojen. Nejvíce se mu líbila první polovina sedmého náběru a druhá polovina náběru šestadvacátého. Problém byl, že oba náběry byly v rozdílných tóninách a tempech. Naštěstí však k sobě byly v takovém vztahu, že když se první zpomalil a druhý naopak zrychlil tak, že se jejich tempa srovnala, srovnala se i jejich intonace. Při pozorném poslechu je možné stříh zaznamenat v devětapadesáté vteřině písně na slově *going* v „Let me take you down 'cause I'm going to Strawberry Fields“ (Katz: 2005).

Další technikou je tzv. „overdubbing“, kdy jsou dvě nahrávky, z nichž každá byla pořízena v jiném čase, spojeny nikoli horizontálně, nýbrž vertikálně. Díky tomu může zpěvák na nahrávce zpívat jak hlavní vokální melodii, tak i doprovodné zpěvy, kytarista může hrát kytaru jak sólovou, tak rytmickou apod.

Jiné možnosti manipulace se zvukem přináší stereofonní povaha nahrávek a možnost pohybu zvukových objektů na stereofonní bázi. Jako příklad opět dobře poslouží píseň *Strawberry Fields*. Nahrávka začíná vlevo znějícím mellotronem, ranou formou syntezátoru. V jedenácté vteřině se přidá basová kytara znějící vpravo.

Po několika taktech začnou hrát na protější straně bicí a ve středu začne zpívat John Lennon. Zvuk elektrické kytary se dokonce na stereofonní bázi pohybuje. Vzniká tak opět hudební tvar, který nemá v reálném světě protějšek.

Poslední technika, kterou zde zmíním, souvisí s posledním velkým zlomem, ke kterému v oblasti nahrávacích technologií došlo. Jednalo se o zavedení digitálních technologií v sedmdesátých let dvacátého století. Digitální technologie se během čtyřiceti let od svého uvedení stala ve studiovém prostředí standardem a už jen málo studií funguje na plně analogové bázi. Obdobím přechodu byl konec osmdesátých let, kdy počítače už měly dostatečný výkon, aby zvládly potřebnou editaci zvukového záznamu. Vzhledem k levnějším pořizovacím cenám DAW (digital audio workstation)¹¹ a rostoucí dostupností počítačů se navíc hudební technologie stávají přístupné čím dál tím širšímu počtu hudebníků. Společně s dalšími oblastmi na tomto poli se vyvíjí závratnou rychlostí.

Všechny nové způsoby zpracování zvuku, které s sebou přechod do digitálního prostředí přinesl, shrnuje Katz (2005) do kategorie DSP – *digital signal processing*¹². Patří mezi ně například tzv. rytmická kvantizace, která udělá téměř jakkoli arytmiicky zahráný záznam metronomicky přesným. Další možností je úprava intonace a doladění zpěvu a monofonní nástrojů. Těmto novým způsobům editace zvuku je často vyčítáno, že se jedná o jakýsi švindl, kdy technologie je schopná z člověka, který nemá špetku hudebního talentu, udělat virtuosa. Na druhou stranu se mohou při hře více než na přesnost soustředit na výraz, jelikož drobné technické nedostatky budou jednoduše opraveny.

V průběhu dvacátého století vykrytalizovaly tři umělecké role, profese, které se na nahrávání podílejí. Těmi jsou hudebník, zvukový technik a producent (Porcello 1996), přičemž považuji za důležité poslední dvě profese zde alespoň stručně charakterizovat.

Studiový nebo zvukový technik je profese, která je zodpovědná za hladký chod studiové práce hlavně co se technického hlediska týče. Měl by mít znalosti v oblasti akustiky, elektroniky, psychoakustiky i hudební teorie. Na pozadí vývoje nahrávacích technologií Porcello (1996) ukazuje, že role technika se vyvíjela

¹¹ Digitální audiosystém určený pro záznam a editaci zvuku (Vlachý 2008: 148)

¹² digitální zpracování zvukového signálu

směrem od čistě technického pojetí, kdy jeho náplní bylo věrně zachytit studiové vystoupení, směrem k čím dál tím více uměleckému chápání profese. To bylo dáno tím, že nahrávání se stávalo stále technologicky sofistikovanější záležitostí a vliv hudebních techniků na vytváření výsledného nahraného hudebního produktu rostl (ibid. 1996: 62). „Jelikož technik ovládá nahrávací zařízení, zachycuje, generuje, přehrává a tvaruje hudební nahrávku“ (Austin 1993 in Porcello 1996).

Zatímco studiový technik je tedy odpovědný za technickou a zvukovou stránku z fyzikálně a akustického hlediska, za tónový a umělecký výkon odpovídá producent (v českém prostředí se můžeme také setkat s termínem hudební režisér). Je zodpovědný za časové rozvržení studiové práce, výběr způsobů nahrávání, výběr použitelných hudebních záběrů. Z hudebního hlediska by měl být schopen vybrat nejlepší hudební a interpretační výkon muzikantů, hlídat hudební výraz, tempo, frázování apod.¹³

Nahrávací studio je podle Porcella (1996) „pečlivě vypracovaný fyzický prostor, prostředí vědomě vymezené od jiných, ve kterých hudebníci jamují, zkouší a vystupují. Odborný důvod tkví v potřebě kontroly nad zvukem – jak akustického prostoru jako celku, tak v potřebě usměrňování hudebních výkonů a zaznamenávání zvuků samotných“ (ibid. 1996: 124). První charakteristickou vlastností nahrávacího studia je podle Porcella přesnost, která vyjadřuje, do jaké míry je nahraný zvuk totožný se zvukem nahrávaným (cílem je to, aby se zvuky v maximální možné míře shodovaly). Druhá vlastnost, izolace, vyjadřuje míru v jaké signál jdoucí na nahrávacího zařízení vychází výlučně z nahrávaného nástroje. Nechtěné zaznamenané zvuky mohou vycházet např. z jiných souběžně hraných nástrojů, ale může to být například i elektrický brum, zvuk běžící klimatizace nebo ruchy z vnějšku, jakými jsou projíždějící auta nebo štěkající psy.

Obě zmíněné vlastnosti jsou podle Porcella vzájemně propojené do takové míry, že izolace je nastavena jako nezbytná podmínka pro přesnost.

Aby tyto vlastnosti studio splňovalo, musí být odděleno od okolního akustického prostředí. To platí jak pro studio jako celek, kde by neměl být člověk

¹³ Popp, Vít: Hudební režie (datum přístupu: 6. 6. 2011)
<http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Hudebni-rezie-tema-mesice~20~duben~2005/>

schopen slyšet žádné zvuky z vnějšího světa, ale i samotných prostorách studia, kdy například prostor vyhrazený pro snímání nástrojů by měl být zvukově oddělen od zbylých místností, tj. zejména od „režie“, prostoru, odkud studiový technik a producent. Je zde také umístěn mixážní pult, odposlechová zařízení, počítač, do kterého se nahrávky zaznamenávají. V této místnosti jsou také následně pořízené nahrávky upravovány a probíhá zde i proces mixáže. Běžně se v rámci zvukového odhlučnění řeší i takové detaily jako izolace elektrických obvodů nebo výběr osvětlení (zářivky například produkují nevhodný brum).

Jak „mrtvě“ místnost působí je ovlivněno zvukovými zdroji v místnosti a také tím, jak moc odráží zvukové vlny stěny, podlaha i strop studia. Čím více jsou materiály tvrdší, tím více zvuky odráží a „čím více pravých úhlů v místnosti bude, tím více se budou zvuky symetricky odrážet a tudíž vytvářet stojaté vlny“ (Porcello 1996: 128) To vede k nechtěnému zvýraznění hlasitosti u určitých frekvencí.

„Při navrhování studia není cílem zcela eliminovat odrazy a dozvuky, ale spíš vytvořit neutrální prostředí. Tomu se říká „ladění“ místnosti.“ (Ibid.: 128).

3.1 Indie jako přístup k nahrávání

Jak tedy vztáhnout indie v pojetí Fonarow (2006) na volbu nahrávacích metod a procesů? Zprvce to je zcela jistě důraz na etiku DIY. Indie kapela bude zřejmě v maximální míře spoléhat na své vlastní schopnosti a dovednosti a bude se snažit eliminovat vliv třetích stran, které by je mohly nutit k hledání kompromisů v uměleckém vyjádření.

Z odklonu od sofistikované studiové produkce, jakožto vymezení se vůči „přeprodukovanému“ mainstreamovému rocku, jdoucího ruku v ruce s upřednostňováním živého vystoupení před poslechem hudby z nahrávek, lze usuzovat, že indie kapela se bude uchýlovat ke konceptu nahrávání hudby metodou high-fidelity music (Turino 2008), tj. bude se snažit o co nejživější a nejsyrovější zvuk. V tomto případě to znamená především zdůraznění kytarových partů.

Stejně tak bychom očekávali, že nahrávky indie kapel budou akcentovat roli zpěvu jako nositele určitého poselství písně.

5. CHARAKTERISTIKA SKUPINY DISQUIET

5.1 HISTORIE

Kapela, kterou se ve své práci zabývám a ve které také hraji, se jmenuje Disquiet a byla založena v prvních měsících roku 2009 v Praze. Zakládali jsme jí s Ondřejem Caklem, se kterým jsem se znal z kapely The State of Nighttime Shine, kde jsme před tím oba působili (Ondřej jako kytarista a doprovodný zpěvák, já hrál na basovou kytaru). Když se tato kapela kvůli personálním neshodám koncem roku rozpadla, s Ondřejem jsme se rozhodli, že v hudebních aktivitách budeme pokračovat společně. Od rocku ovlivněného funkem ale i grungovým písničkářstvím jsem se chtěli vydat směrem k pomalejší kombinaci trip-hopu a post-rocku. *Obečně řečeno, kapela vznikla z potřeby vyjádření a tvorby. To šlo ruku v ruce. Měli jsme zájem nějak konkrétně hrát, měli jsme skoro jasnou představu hudby, kterou chceme tvořit. Cílem bylo dělat hudbu pokud možno originální a s nadhledem, ale ne eklektickou. Dělat hudbu nadžánrovou a soustředit se ve všem na intenzitu prožitku, který chceme vytvořit, respektive přetvořit do hudebního sdělení. Proto nám jsou nějaký specifický hudební škatulky těsný.*¹⁴

Když přišlo na pořad dne hledání dalších členů, právě se do Prahy vracel z půlročního pobytu v Irsku můj kamarád Honza, se kterým se známe už od třetí třídy základní školy. Honza se od gymnázia učil hrát na bicí soupravu a první kapelu jsme zakládali společně. Ačkoli se ve stylech, ke kterým jsem se snažil naše hudební směřování přiblížit, vůbec neorientoval a poslech doporučených kapel ho vlastně ani nezaujal, rozhodl se, že si s námi zahrát zkusí, protože ho lákalo si rozšířit své muzikantské obzory.

Po prvních zkouškách a neúspěšném hledání hlavního vokalisty jsme se s Ondřejem dohodli, že role zpěváka se ujme on sám. I Honzovi se první zkoušky jevily zajímavě a tak se složení skupiny ustavilo na její nynější podobě. Během přibližně šesti měsíců jsme dali dohromady koncertní repertoár. Od původně zamýšleného trip-hopu se náš hudební styl posunul směrem k agresivnějšímu kytarovému zvuku, ačkoli většina skladeb zůstala v plánovaných pomalejších

¹⁴ Rozhovor: 15. 5. 2011, Kraus, informátor Ondřej Cakl, soukromý byt na Vinohradech

tempech. *Líbí se mi, že to je zajímavá, neohraná muzika. Je to zvláštní kombinace všech našich přístupů. Naše tvorba má hodně poloh, od groove¹⁵ až po post-rockový kytarový plochy ale přesto to drží pohromadě a máme osobitý zvuk.*¹⁶

O hudební nahrávání jsme se ve skupině zajímali já a Honza. Svě znalosti jsme získávali na různých specializovaných internetových diskusních fórech, z českých i zahraničních hudebních časopisů, ale i od známých, kteří se v práci se zvukem pohybují nebo s ní měli alespoň větší zkušenosti.

První zkušenosti skupiny s nahráváním byly zvukové záznamy našich hudebních zkoušek a sloužily pro naše interní potřeby. Každý z nás tak získal možnost si skladby poslechnout vcelku a s odstupem. Teprve koncem roku jsme se rozhodli pořídit si reprezentativní nahrávku, kterou bychom mohli používat pro účely propagace kapely (umístit jí na naše internetové profily, prezentovat se s ní promotérům v klubech, v nichž jsme si chtěli zahrát, apod.). Jednalo se jen o jednu píseň. Hudební nástroje (elektrická a basová kytara) i zpěv byly nahrávány u mě doma, v prvním podlaží rodinného domu. V té době jsme neměli přístup k mikrofonní sadě pro snímání bicí soupravy, takže zvuky bicích nástrojů jsem vytvořil kompletně za pomoci virtuálních simulací. Zde probíhaly i závěrečné fáze nahrávání, tj. mixáž, v podstatě pod mým vedením.

Několik měsíců poté jsem měl možnost konfrontovat náš výtvar s profesionálem, který se na poli nahrávacích technologií pohybuje již přes deset let. Zatímco na mých počítačových reproduktorech nebo sluchátkách, které se řadí spíše do nižší cenové kategorie, zněla nahrávka vcelku dobře, a to i v porovnání s profesionální studiovou produkcí, na profesionální aparatuře nahrávacího studia mi byly již během prvních vteřin všechny nedostatky našeho výtvaru jednoznačně patrné. V porovnání se studiovými nahrávkami nám chyběly basové frekvence, veškeré zvuky byly posazeny ve středovém zvukovém pásmu. Přesně tak to vyhodnotil i zmíněný profesionál a nešetřil skepsí.

S vědomím zdrcující kritiky od zvukového mistra a toho, že reprezentativně bychom měli mít nahranou více jak jednu skladbu, jsme se rozhodli opustit naši

¹⁵ vnímání rytmických vzorců nebo (intuitivní) cítění probíhajícího cyklu, jež posluchače motivuje vyjadřovat rytmus tělesnými pohyby

¹⁶ Rozhovor: 21. 5. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurace v Nuslích

metodu „udělej si sám“ a napříště jít do profesionálního nahrávacího studia. Nejprve jsme se zajímali o výše zmíněné studio. Jeho pracovní vytíženost a finanční náročnost vzhledem k naší nulové zkušenosti a z ní plynoucích obav z profesionálního nahrávacího studia nás vedly k tomu, že jsem se začali poohlížet jinde. Z návštěv řady pražských koncertů undergroundové hudby jsem se letmo znal s hudebním promotérem, který v té době otevíral nahrávací studio na pražských Vinohradech a nahrávací prostor chtěl poskytnout zejména začínajícím kapelám. Slovo dalo slovo a ve studiu jsme nahráváním strávili druhý a část třetího srpnového týdne roku 2010.

Jakmile byly nahrávky pořízeny, začaly jsme s kapelou řešit způsob, jakým nahrávku distribuovat. Já jsem přišel s myšlenkou vydat nahrávku jako tzv. „split“, tj. nosič, o jehož stopáž se dělí dvě kapely. Výhody jsou na nasnadě – náklady na pořízení desek se rozdělí mezi více lidí a zároveň se hudba jedné kapely dostane k posluchačům kapely druhé. Oběma mým spoluhráčům se nápad zamlouval a tak jsme se rozhodli oslovit kapelu Vivien's Shadow z Nového Strašecí, se kterou nás pojí nejen osobní přátelské vazby, ale i kytarový, indie-rockový zvuk. O Vivien's Shadow jsem také věděl, že plánují jít brzy nahrávat do studia, takže by mohli mít i čím svou stranu desky naplnit. K našemu překvapení se však rozhodli nahrávat skladby na split zvlášť, ve zkušebně a doma u svého kamaráda, který se o hudební technologie začal před nedávnem zajímat. Mixy našich skladeb pořízených v profesionálním studiu se stále odkládaly a tak jsem se rozhodl využít tuto příležitost k nahrání jiných tří skladeb z našeho repertoáru. A aby se naše společná nahrávka nesla ideologicky ve stejném duchu, uchýlili jsem se opět k nahrávání ve vlastní režii.

5.2 Členové kapely

Ondřej v kapele hraje na elektrickou kytaru a zpívá a je její vůdčí osobností. Je autorem všech textů a většina písniček vznikla z jeho hudebních nápadů, které na hudební zkoušky přinesl. Má i největší vliv na výslednou podobu písní. Narodil se v roce 1978 v Praze, ale své dětství prožil ve středočeských Dymokurech. Gymnázium navštěvoval v Poděbradech a poté studoval filosofii a českou filologii na Filosofické fakultě Univerzity Palackého v Olomouci, kde získal magisterský titul. Do Prahy se

přestěhoval v roce 2007. Živí se jako knižní editor na volné noze.

Od prvního stupně základní školy navštěvoval Ondřej základní uměleckou školu, kde se vyjma hudební nauky učil také hrát na trombón. Studium zde zakončil absolutoriem po druhém cyklu. Od dětství působil v dechových, později swingových a jazzových orchestrech. Později začal hrát v tanečních a popových kapelách, v jejichž repertoárech se objevovaly i prvky afro-amerického funku či jazz-rocku. Nástroj opustil ve svých třiceti letech, protože jej už jazz omrzela a chtěl se více věnovat vlastní tvorbě.

Od střední školy se začal souběžně s trombónem věnovat i hře na kytaru, avšak jako samouk. Účinkoval v řadě kapel hrajících různé varianty rocku, ale většinou se jednalo jen o příležitostné a krátkodobé epizody. Za víceméně první zásadní kapelu, kde působil jako kytarista, považuje až The State of Nighttime Shine, kterou založil po příchodu do Prahy a do které jsem později nastoupil jako basový kytarista.

Jeho posluchačské hudební preference sahají od klasické hudby po hardcore. Za nejsilnější inspirace považuje britský rock šedesátých a sedmdesátých let (The Beatles nebo Led Zeppelin) a později zejména americkou alternativní rockovou scénu začátku devadesátých let, ať už se jednalo o grunge, americký rap-metal v podání kapely Rage Against The Machine nebo newyorské alternativce Sonic Youth. Za svou asi nejoblíbenější kapelu dlouhodobě považuje britské Radiohead.

Bubeník kapely Disquiet se jmenuje Jan Topinka. Narodil se v Praze v roce 1985. Studoval všeobecné gymnázium, po kterém nastoupil na Fakultu architektury na Českém vysokém učení technickém v Praze. Studium ale po prvním roce studium ukončil. Dva roky pak pracoval ve velkoobchodu se zahraniční literaturou. Nyní je zaměstnán jako prepisový technik ve společnosti zabývající se digitalizací materiálů z analogových audiovizuálních nosičů. Jeho vášní je grafický design, který chce v budoucnu studovat na vysoké škole.

Od malička byl, díky svým rodičům, vystaven klasickému rocku, tj. kapelám jako Led Zeppelin, Deep Purple nebo Jethro Tull. Ačkoli kapely z tohoto ranku, s výjimkou The Beatles, už neposlouchá, vlivem této hudby začal ve svých deseti letech hrát na klasickou kytaru. Postupně si začal nalézat cestu k tvrdším žánrům rockové hudby, zejména punku a metalu. V patnácti letech se pak rozhodl přesedlat

z kytary ke hře na bicí soupravu, která mu imponovala svou energičností. První kapelu jsme zakládali v prvním ročníku gymnázia společně. Velký zlom v jeho hudebním směřování přišel s tím, když se ve svých jednadvaceti letech přestěhoval do bytu s kamarádem, který mu představil spoustu nové hudby a nasměroval ho ke *grooveu, jazzu a dalším techničtějším a lehčím stylům*.¹⁷

Posledním článkem jsem já a v kapele hraji na elektrickou basovou kytaru. Narodil jsem se v roce 1986 v Praze, kde celý svůj život bydlím. Chodil jsem na výběrovou jazykovou základní školu a po deváté třídě jsem nastoupil na všeobecné gymnázium. Po maturitě jsem byl úspěšně přijat na Fakultu humanitních studií Univerzity Karlovy.

Mé vlohy k hudbě byly objeveny už v mateřské škole, kde mým rodičům doporučili, aby mě přihlásili do základní umělecké školy. Zde jsem přibližně pět let studoval hudební nauku a hru na klasickou kytaru. S pubertou mě však etudy hrát omrzelo a školu jsem přerušil. Zpátky ke kytaře jsem se dostal až o pět let později, když jsem se začal učit hrát popové a rockové písně. To mě přivedlo ke hře na elektrickou kytaru a posléze motivovalo k založení první hudební kapely, kde jsem hrál s Honzou Topinkou. V té době jsem se také poprvé dostal k hudebnímu nahrávání. Abych nápady nezapomněl, začal jsem je zaznamenávat do jednoduchého hudebního programu. Nahrané jsem je také mohl posílat svým spoluhráčům, kteří si je mohli poslechnout s odstupem a v klidném prostředí mimo naši hudební zkušebnu, zhodnotit. Brzy jsem přesedlal na sofistikovanější hudební programy, díky nimž jsem mohl k takto nahraným „hudebním poznámkám“ vrstvit nápady další a vytvářet tak komplexní písničky. Nejen že jsem mohl přes sebe nahrát několik vlastních kytarových partů, ale i další hudební nástroje. Různé z internetu stažitelné virtuální hudební nástroje mi dokonce dovozovaly používat zvuky nástrojů, na které hrát neumím. Díky intuitivním MIDI¹⁸ editorům jsem se naučil v mžiku zapsat part pro bicí soupravu nebo používat moderní zvuky syntezátorů ale i mimoevropských hudebních nástrojů. Různé virtuální simulace dovolují

¹⁷ Rozhovor: 21. 5. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurace v Nuslích

¹⁸ MIDI (Music Instrument Digital Interface) – elektronický komunikační protokol dovolující hudebním nástrojům, počítačům i dalším přístrojům komunikovat v reálném čase prostřednictvím definovaného sériového rozhraní

napodobovat zvuky různých kytarových zesilovačů, které bych si mohl jen stěží dovolit vlastnit.

Domácí nahrávání může i za to, že nyní hraji na elektrickou basovou kytaru – právě proto, abych si mohl nahrát ke svému kytarovému nápadu i „živou“ basovou kytaru, jsem si ji půjčil od svého spolužáku. Když se po střední škole naše kapela rozpadla, následuje heslo „dobrých kytaristů a špatných basáků je přebytek“, rozhodl jsem se zkusit hrát v další kapele na pozici baskytaristy a nakonec jsem u nástroje definitivně zůstal. Po střední škole jsem hrál krátce ve dvou rockových kapelách a později zakotvil u elektro-punkového dua The Flickers. Přílišná hudební svázanost pevně danými elektronickými podklady mě vedla k tomu, že jsem v létě 2008 začal souběžně hrát v daleko živelnější kapele, kde jsem se poznal s Ondřejem.

5.3 Nahrávané písně

Považuji za vhodné alespoň stručně přiblížit písně, které jsme se rozhodli nahrát a motivace, které nás vedly k jejich výběru.

První důvod byl čistě pragmatický – náš repertoár není nijak obsáhlý (čítá dohromady dvanáct skladeb), takže moc písní, které jsme nahrát nezkoušeli, nezbyvalo. Dalším důvodem bylo, že v rámci našeho repertoáru se jedná o písně novější, dobře zachycující náš současný zvuk a hudební směřování.

Ondřej se o výběru vyjádřil následovně: *Písničky se nám vlastně vždycky řadí do trojic čtveřic s podobným zvukem, a tohle je jedna z nich. V danou chvíli to byla nejčerstvější trojka. Všechny tři zachycují, jak nás těší neznít jen jako čistá kytarovka, i když kytara bude hlavní zdroj harmonie a barvy nahrávek. Že to kompozičně nejsou standardní kytarový popový písně u Disquietu sice není výjimka, ale jde to ruku v ruce s tím zájmem vytvořit tenhle nestandardní zvuk. Ty písničky mají navíc společný téma. Vyprávějí o setkání s kouzlem jiné osoby. Wizards jsou přímočarou oslavou toho, že existují lidi, kteří mají doslova a do písmene kouzelnou moc. The Opener jde o krok dál, když vyjadřuje odhodlání vykročit vstříc tomu kouzlu a nesebrvat v nehybnosti. Naproti tomu Fortress ukazuje spíš na potíže plynoucí z toho, že to, čemu říkám kouzlo, je často hloupě a nepochopitelně*

*skrejvaný i těma, kdo ho mají.*¹⁹

Nejstarší je *The Wizards*, která pochází z léta 2009. Z kontextu naší tvorby vyčnívá díky rychlému tempu, nicméně působí z celé naší tvorby nejvíce „éterickým“ dojmem.

The Fortress patří mezi agresivněji vyznívající skladby. Je zvláštní tím, že má dvě části, které se liší svým tempem. První polovina, která je pomalejší, se nese v „houpavějším“ rytmu podtrženým shufflovým²⁰ doprovodem. Když pak v poslední čtvrtině píseň zrychlí, dostane téměř punkový výraz.

The Opener je nejnovější píseň našeho repertoáru. Zvukově se v ní vracíme k trip-hopovému zvuku, který se v polovině skladby zlomí do kytarové „stěny“ upomínající britské shoegazeové skupiny osmdesátých a devadesátých let.

¹⁹ Rozhovor: 25. 5. 2011, Kraus, informátor Ondřej Cakl, soukromý byt na Vinohradech

²⁰ způsob frázování ve čtyřčtvrtovém rytmu, při kterém se zdůrazňuje první a třetí triola v době

6. TERÉNNÍ VÝZKUM

6.1 Nahrávací prostor

Prvním prostorem, kde nahrávání Disquiet probíhalo, byla naše zkušebna. Nachází se v prvním patře již nevyužívané budovy v areálu Českých vinařských závodů na Praze 4, Nuslích. Zkušebna má dvě na sebe navazující místnosti, o které se dělí několik skupin. Naše místnost je od vchodových dveří vzdálenější a sdílíme jí ještě s jednou kapelou, která ji však využívá jen minimálně.

Zkušebna má obdélníkový půdorys o rozměrech přibližně 3,5 x 6 metrů. Vchodové dveře jsou umístěny v kratší stěně, na protější straně je menší okno do dvora. Při příchodu má člověk po pravé straně bílou užší skříň. Na levé delší stěně je zhruba v její polovině umístěn modrý, třímístný gauč a za ním, také u stěny, černý, zhruba metr na metr velký stolek se židlí. Po celé délce stěny je zhruba ve výši dvou metrů vedené potrubí, na němž jsou pověšené háčky sloužící k odkládání nepoužívaných kabelů ale i svršků oblečení. Osvětlení je zajištěno dvěma slabšími reflektory stojícími na žlutém, přibližně metr a půl vysokém stojanu. Reflektory jsou namířeny do stěny a na strop, aby neoslňovaly kapelu při hraní.

Rozmístění členů kapely v prostoru zkušebny odpovídá zhruba tvaru trojúhelníku s kratší délkou jedné z odvěsen. Před skříní je prostor, který během našich zkoušek okupují já. Mám tu svůj basový aparát, na podlaze efektní pedály a za nimi, směrem ode dveří, stojan s elektrickými klávesami, které však v Disquietu nevyužívám. Vedle mě, směrem ke gauči, je Ondřej se svým kytarovým zesilovačem, pedalboardem²¹ a stojanem na zpěvový mikrofon. V pravém, zadním rohu směrem ode dveří, je postavena Honzova bicí souprava.

Během natáčení se s postavením aparátů nebo bicí soupravy víceméně nehýbalo, a pokud ano, tak jen minimálně, kvůli lepšímu přístupu mikrofonů ke zdroji snímaného zvuku. Jako „režie“ sloužil menší stolek mezi gaučem a oknem. Na něm byl položený notebook se zapojenou zvukovou kartou, do kterého byly zapojeny nahrávací mikrofony. Protože režie a nahrávací prostor nebyl oddělen, a původní signál hlasitostí převyšoval zvuk monitorovaný, bylo možné nahraný signál

²¹ kufir na kytarové podlahové efekty

zhodnotit až zpětným poslechem po dokončení záběru.

Akusticky prostor není uzpůsoben pro potřeby nahrávání v podstatě nijak. Na stěnách ani na stropě by se tu člověk účelných pohlcovačů či lamačů zvuku nedohledal. K těmto účelům tedy slouží pouze obyčejné vybavení místnosti, zejména gauč a skříň na přední stěně, které alespoň trochu pohlcují, resp. lámou, zvukové vlny. *Místnost je akusticky řešená špatně. Má špatnej tvar, je malá a holá, takže je tam moc odrazů a ty se mezi sebou bijou.*²²

V naší zkušebně se nahrály všechny stopy bicích a většina kytar. Vznikly zde i nahrávky vokálů, ale ty byly později nahrazeny záznamy pořízenými v druhém prostoru, kde naše nahrávání pokračovalo.

Tímto druhým prostorem byly pokoje mého bytu, nacházejícího se v přízemí rodinného domu na Praze 4. Z celkových tří pokojů jsme využili k nahrávání dva. Pokoje mají rozměry 2,7m x 3,7m, resp. 4m x 4m metrů a jejich zařízení je strohé a provizorní. První, menší, slouží jako pracovna. Jediným zařízením je vlevo u vchodu úzká, vyšší knihovna a na stěně naproti vchodu je po celé její délce pracovní stůl s počítačem a zvukovou kartou. Na delší stěně nalevo je okno do dvora, na stěně napravo jsou na stojanech tři kytary (akustická, elektrická a basová) a severoindický sitár. Na podlaze je položen koberec. Jelikož se zde nahrávaly zejména zpěvy, na koberci, uprostřed místnosti stál mikrofonový stojan. Ten zůstal na své pozici, i když jsme při posledních nahrávacích frekvencích přesunuli „režii“ do druhé místnosti. Ta je o trochu větší, ale opět zařízená jen provizorně. Ve středu místnosti byl stůl, na kterém byl umístěn počítač a zvuková karta. Pokud si sedneme k počítači, po levé ruce máme u stěny postavené staré elektrické varhany, na pravé straně pak větší okno do ulice. Pod ním jsou tři nízká červená křesla, k nimž ještě patří trojmístná pohovka, kterou má člověk, který sedí u počítače, za zády. Bílé stěny jsou jinak holé, na podlaze je položena tmavší plovoucí podlaha.

Místo jsem změnil z toho důvodu, že jsem si od kamaráda půjčil studiové reprobedny (neboli poslechové monitory), které však na můj vkus hrály moc „basově“, tj. neúměrně zvýrazňovaly basové spektrum nahrávky. Na internetových diskusních fórech, zabývajících se audio technikou, jsem se dozvěděl, že jádro tohoto problému často tkví v umístění monitorů. Jako vhodná pozice bylo

²² Rozhovor: 21. 5. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurace v Nuslích

doporučeno mít je umístěné uprostřed místnosti, alespoň dva metry od zadní zdi. Rada se neosvědčila, zvuk se nezlepšil, nicméně se ukázalo vcelku produktivní, když „režie“ je v jiném prostoru, než ve kterém se nachází natáčený hudebník. Vzniká tím odstup, díky němuž je snadnější sluchem odlišit monitorovaný signál z mikrofonů od zvuku vycházejícího přímo ze zdroje.

Všechny záznamy se nahrávaly do Honzova nebo mého počítače, podle toho, v jakém prostoru se pracovalo. Ve zkušebně se využíval počítač Honzův, jelikož se jednalo o přenosný počítač a nebylo obtížné jej do ní dovézt. Naopak můj počítač byl nepřenosný, stolní. Oba počítače byly značky Apple. Honza má patnáctipalcový MacBook Pro (rok výroby 2008) a já jednadvacetipalcový iMac (z podzimu 2009). Oba dva jsme výběr koupě těchto počítačů podřizovali svým uměleckým záměrům. Když si jej pořizoval Honza, měl na paměti jeho využitelnost pro svou práci v oblasti grafického designu a práce s digitálním videem. Já jsem si počítač Apple vybral přímo z důvodů své práce se zvukem. Oba dva jsme většinu dosavadního života prožili jako uživatelé osobních počítačů a s operačním systémem Windows jsme pracovali od jeho verze 3.1. Apple si nás však svým uživatelským komfortem okamžitě získal.

Oba počítače byly také shodně vybaveny DAW programem Apple Logic Pro. Ten Honzovi doporučil jeho známý, který se věnuje práci se zvukem na poloprofesionální úrovni. Navíc se jedná o produkt společnosti Apple, tudíž *je od stejného výrobce jako počítač a operační systém, a tak plně využívá jejich výhody.*²³

Všechny stopy byly nahrány přes Honzovu zvukovou kartu M-Audio Profire 2626. Jedná se o vlnkovou loď série Profire, nejvyšší řady zvukových karet společnosti M-Audio. Ta je známá výrobou cenově přístupných a zároveň kvalitních produktů v oblasti zvukové tvorby. Karta disponuje osmi analogovými vstupy u nichž lze volit mezi mikrofonním či linkovým vstupem. Jsou vybaveny kvalitními převodníky. Honzu ke koupi přesvědčila *výhodná cena, vzhledem ke všem funkcím, který ta karta nabízí. Má dobrý digitální převodníky a hlavně má hodně vstupů, takže můžu nahrát naráz celou kapelu. Navíc to má rozhraní, přes který jde počet vstupů ještě rozšířit.*²⁴

Mikrofony byly také Honzovy a jednalo se o mikrofonní sadu AKG Rhythm

²³ Rozhovor: 21. 5. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurace v Nuslích

²⁴ Ibid.

Pack určenou pro nazvučení bicí soupravy a jeden mikrofon Shure SM57. Zmíněná sada mikrofonů se sice pohybuje ve spodní cenové hladině, obsahuje nicméně jeden mikrofon AKG D112, který patří mezi často užívané mikrofony pro snímání basového bubnu ve studiu i při zvučení živých vystoupení (Vlachý 2008). Sada dále obsahuje tři mikrofony typu D40 určené pro snímání tomů, tj. přechodových bubnů, a dva mikrofony C430 pro „overhead“ snímání, tj. snímání celkového zvuku soupravy ve větší vzdálenosti nad ní.

Podle Honzova hodnocení je nejlepším mikrofonem, který jsme měli k dispozici, Shure SM57. K jeho zakoupení vedlo Honzu několik faktorů. Zaprvé mu jej doporučil jeho učitel na bicí soupravu, který má s prací ve studiu bohaté zkušenosti. Zadruhé z řady specializovaných článků a internetových diskusí o snímání zvuku bicí soupravy se dozvěděl, že se jedná o „klasiku“ na snímání malého bubnu. Posledním, ale nikoli nejméně důležitým důvodem byla univerzálnost použití tohoto mikrofonu a tudíž jeho užitnou hodnotu viděl ne jen v nahrávání bicí soupravy, ale i dalších hudebních nástrojů.

Posledním článkem v řetězci jsou odposlechová zařízení. V tomto ohledu sehrála hlavní roli má sluchátka Senheisser HD 280 Pro. Jedná se o sluchátka uzavřeného typu, tzn. že sluchátkové mušle jsou vyrobeny ze zvukově nepropustného materiálu. Důvodem, který mě vedl k jejich koupi, byla nejen potřeba kvalitnějšího zařízení pro poslech našich nahrávek, tj. abych dosáhl co nejuvěrnější reprodukce zvuku, ale právě i jejich uzavřenost. Je to výhoda např. při nahrávání zpěvu, kdy zpěvák slyší hudbu do sluchátek, aniž by ale byl signál propouštěn ven a mohl být zachycen mikrofonem, nebo při nahrávání hlasitějších nástrojů, kdy hudebník díky jejich těsnosti lépe uslyší hudební podklad, do kterého nahrává.

6.2 Metoda nahrávání

Nahrávání probíhalo od konce října do března 2011. Rozhodli jsme se nahrávat každý zvlášť, k čemuž nás vedlo vícero důvodů. Prvním byly naše technické hráčské dovednosti, tj. jak v rozhovoru řekl Ondřej, *kvůli preciznosti. Nemělo smysl nahrávat dohromady, protože jsme věděli, že to všichni tři naráz dohromady nezahrajem*²⁵. Stejně situaci zhodnotil i Honza: *Je to lepší kvůli možnosti následný editace a taky že nejsme úplně hráčsky zdatný. Nevýhoda společného nahrávání je, že by jsme to museli nahrát všichni dobře. A to nejsme schopný.*²⁶ Zároveň jsme si byli vědomi odlišností přístupu, které jsou mezi živým hraním a nahráváním. *Věděli jsme, že na nahrávce nemůžou fungovat stejný principy jako při živém hraní. Je to úplně jiná strategie. Základní je idea písničky, kterou se snažíme zpřítomnit živým hraním nebo nahráváním. Jsou to odlišný prostředky vedoucí k odlišným výsledkům a ani jeden z nich není tím přesným zachycením ideje.*²⁷ Velkou měrou se na tom také podílel fakt, že skladby, které jsem se rozhodli nahrát, jsme neměli dopředu příliš připravené. Tím, že se všechny nástroje budou nahrány odděleně, nebudou v nahrávkách přeslechy (bude slyšet pouze zvuk nahrávaného nástroje a žádného jiného), což značně usnadní následnou práci s nahranými stopami. *Věděli jsme, že zvuk a tvar těch písniček budeme dohledávat až pak, postprodukcí.*²⁸

Ještě než začal proces „ostrého“ nahrávání, proběhly tři zhruba tříhodinové hudební zkoušky, na kterých jsme se s kapelou dohodli na přibližném tvaru skladeb, které budeme nahrávat. Ondřej poté doma jednoduchým způsobem nahrál tzv. „vodítkové stopy“ – rytmickou kytaru a hlavní zpěvovou melodii písniček. Honza, který nahrával jako první (a tudíž výhody jejich pořízení zakusil nejvíc) se o nich vyjádřil takto: *je to výhodný kvůli orientaci v písničce. Bez nich se soustředím na to,*

²⁵ Rozhovor: 15. 5. 2011, Kraus, informátor Ondřej Cakl, soukromý byt na Vinohradech

²⁶ Rozhovor: 21.5. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurační zařízení v Nuslích

²⁷ Rozhovor: 15. 5. 2011, Kraus, informátor Ondřej Cakl, soukromý byt na Vinohradech

²⁸ Ibid.

*kde jsem, a to jde pak na úkor výrazu.*²⁹

6.3 Nahrávání bicí soupravy

Prvním nahrávaným nástrojem byla bicí souprava, která se v našem případě skládala z basového bubnu („kick“, „kopák“), malého bubnu („virbl“), dvou tomů neboli přechodových bubnů („přechody“), činelu hi-hat („hajtka“), který se skládá „ze dvou činelů, které se navzájem proti sobě otvírají či zavírají, podle toho jak se sešlápne pedál ovládaný levou nohou“ (Vlachý 2008: 54), doprovodného rytmického činelu „ride“ a akcentových činelů „crash“ a „splash“.

Důvodem, proč jsme nahrávali jako první bicí soupravu, byl ten, že *je to základní stavební kámen písničky a udává její rytmické dělení*³⁰. Záznamem bicí soupravy byly stráveny celkem čtyři nahrávací frekvence (10., 14., 19. a 25. listopadu. 2010), kdy každá byla přibližně hodinu a půl dlouhá. Při každé se nahrály stopy do jedné skladby (první The Opener a druhá The Fortress), s výjimkou dvou posledních nahrávacích frekvencí, které zabrala skladba The Wizards. Nahrávání začínalo hledáním vhodného umístění mikrofonů. Jelikož Honza disponoval sadou mikrofonů pro snímání bicí soupravy, rozhodl se pro nahrávání metodou *close-miking*. Mikrofony jsou umístěny v těsné blízkosti od bubnových blán a zachycují tedy v co možná největší míře pouze zvuky jednotlivých bubnů (Vlachý 2008). *Close-miking odpovídá současným standardům nabírání hudby. Moderní sound má být víc konkrétní, bez dozvuků místnosti, kterou my by jsme tam stejně nechtěli. Taky to později umožňuje náběry editovat. Tím myslím nejen stříhání a posouvání, ale i nastavování hlasitosti.*³¹

Přibližně první dvě třetiny nahrávací frekvence strávil Honza nastavováním vhodného zvuku. Zkoušel různé pozice mikrofonů, jejich vzdálenost a nasměrování ke zdroji snímaného zvuku. Tím přesně následoval Vlachého rady, že „přesné umístění a nasměrování mikrofonu výrazně ovlivňuje (...) charakter zvuku, a proto je dobré nejprve všechny barevné možnosti vyzkoušet“ (Vlachý 2008: 55).

²⁹ Rozhovor: 21. 5. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurační zařízení v Nuslích

³⁰ Rozhovor: 21. 5. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurace v Nuslích

³¹ Ibid.

Honzovou snahou bylo, aby výsledný nahraný zvuk zachycoval celkový zvuk bubnu, tj. aby mikrofon nebyl příliš blízko bláně a nezachycoval jen jí, ale aby snímal i zvuk bubnového korpusu, který určuje charakter zvuku bubnu. Zároveň ale mikrofon nesměl být umístěn příliš daleko, aby se v nahrávce minimalizovaly dozvuky přicházející z místnosti.

Problém minimalizace dozvuků z místnosti, se nejvíce projevoval na snímání metodou *overhead*, tj. umístěním dvou mikrofonů se shodnými zvukovými charakteristikami ve vzdálenosti umístěných nad bicí soupravou (Vlachý 2008). Touto metodou je možné zachytit celkový zvuk bicí soustavy. Nejenže zachycuje všechny její součásti, ale také poskytuje posluchači představu o jejich prostorovém rozmístění. To si přirozeně vynucuje, aby mikrofony byly od bicí soupravy ve větší vzdálenosti, ideálně ve výšce zhruba dvou metrů nad zemí (Vlachý 2008). Inspirován naší zkušeností z profesionálního studia zvolil Honza pro umístění mikrofonů tzv. polohu XY, kdy oba mikrofony jsou umístěny co nejblíže k sobě a svírají vůči sobě úhel přibližně 90°. Aby zachycovaly bicí soupravu rovnoměrně, musí být umístěny přibližně v jejím centru, ideálně nad místem, kde sedí bubeník (Vlachý 2008: 46).

Když byl s nastavením mikrofonů spokojen, začal nahrávat. Jelikož u dvou z nahrávacích frekvencí byl sám, musel nejprve sám spustit nahrávání a během přednastaveného odpočtu (většinou dlouhého dva takty) se pak rychle připravit k hudebnímu výkonu. Každou písničku nahrál průměrně čtyřikrát, kdy nehleděl na drobnější chyby, protože se spoléhal na jejich vyřešení rytmickou kvantizací v průběhu postprodukce.

Na rozdíl od *The Opener* a *The Fortress*, do kterých nahrál bicí tak, jak by je hrál i živě, do třetí skladby v pořadí, *The Wizards*, probíhalo nahrávání netradičně. Na rozdíl od předchozích se zde nenahrávala celá sada bicích dohromady, ale zvlášť se nahrály bubny a zvlášť pak činely. Tento netradiční postup byl zvolen kvůli ještě většímu usnadnění pozdější manipulace se záběry.

6.4 Nahrávání elektrické basové kytary

O nahrávání elektrické basové kytary se nedá obecně říci, že by probíhala ve speciálních nahrávacích frekvencích. Rozhodl jsem se nahrát basovou kytaru

metodou přímého propojení nástroje do nahrávacího zařízení a nástrojový zesilovač pak virtuálně simulovat v DAW během postprodukce. Od Honzy jsem si zkopíroval stopy se záběry, které pořídil, půjčil jsem si jeho zvukovou kartu a obojí jsem si odvezl k sobě domů. Díky tomu, že jak zajištění technického chodu nahrávání, tak i samotné hraní na zaznamenávaný nástroj, bylo zcela v mé režii, časová organizace nahrávání byla jen na mě. Tato možnost mi velmi vyhovovala, jelikož jsem neměl svůj part dostatečně dobře připravený, a potřeboval jsem si jej ustalovat v procesu natáčení. V klidu domova, ničím netlačen, jsem pak mohl ve volných chvílích vymýšlet basové melodie, které by šly dobře k nahraným stopám bicí soupravy. Šlo hlavně o to, aby se naše nástroje scházely na důrazných dobách. Nejprve jsem si melodie zkoušel zaznamenávat pomocí virtuálních hudebních nástrojů, tj. menších samostatných programů, které se spouští uvnitř DAW (Vlachý 2008: 165). Specificky se jednalo o simulaci elektrické basové kytary. Pomocí virtuálních hudebních nástrojů jsem mohl jednoduše skicovat různé melodie a s odstupem je pak poslouchat a hodnotit, zda se do písně hodí. Teprve když jsem si melodii dostatečně ustálil a odsouhlasili jí i zbylí spoluhráči, rozhodl jsem se jí nahrát na basovou kytaru.

Chvíli jsem zkoušel, zda by šlo zkombinovat nahranou „živou“ basovou kytarou s basovou kytarou virtuální. Z té virtuální jsem zamýšlel zachovat nízké frekvence, ve kterých byla zvukově znatelně konkrétnější, a z živé pak frekvence vyšší, které dodávaly „cinkavost“ a obsahovaly zvuky drnčení pražců, klouzání prstů po strunách apod. Ty dodávaly živost jinak příliš umělému vyznění virtuální simulace. Tato cesta se však neosvědčila, jelikož vhodný poměr mezi oběma zdroji se mi nalézt nepodařilo. Zvuk zněl buď moc uměle, jelikož převažovala virtuální basová kytara a nebo nebyl dostatečně konkrétní ve spodních frekvencích, když převažovala má, živě nahraná basová kytara.

Při nahrávání kytar a zpěvů nicméně zůstala v podkladu tato kombinace basových kytar a nahradil jsem ji teprve po té, co jsem si vyměnil v březnu 2011 struny. Zvuk mé basové elektrické kytary se s natažením nových strun výrazně změnil. Najednou byl jak pevný a konkrétní v nízkých frekvencích, tak i plný vyšších harmonických frekvencí a výsledný tón působil lehce přebuzeným dojmem. 8. března 2011 jsem si vyhradil pozdní odpoledne a své basové party jsem znovu nahrál. Možností postprodukčních úprav jsem si byl plně vědom a tak jsem se při

nahrávání soustředil spíše na výraz a dynamiku než na rytmickou přesnost.

6.5 Nahrávání elektrické kytary

Většina kytarových stop byla pořízena v naší zkušebně, kde proběhly celkem tři nahrávací frekvence (23. listopadu, 29. a 30. prosince 2010), přibližně čtyři hodiny dlouhé. Dvou ze tří jsme se účastnili všichni tři, přičemž já s Honzou jsme se střídali na pozici hudebního technika a zajišťovali obsluhu DAW. U jedné Honza chyběl. Nejdříve jsme začali snímáním rytmických partů kytary, které většinou byly shodné s tím, co Ondřej hraje při živém vystoupení. Jen v jediném případě (The Opener) se jednalo o čistý kytarový signál, většinou by zvuk kytary zkreslený, tj. přebuzený a harmonicky zkreslený. Byly použity dva mikrofony – univerzálně použitelný Shure SM57 zepředu, u středu reproduktoru, a AKG D40 z mikrofonní sady pro snímání bicí soupravy zezadu zesilovače. Zvuk totiž „nevychází jen z reproduktoru, ale i z ostatních částí boxu (zezadu a ze stran)“ (Vlachý 2008: 59). Metoda snímání odpovídala tomu, jak Vlachý (2008) popisuje obvyklý způsob snímání kytary v profesionálním studiu, tj. „umístění mikrofonu ve vzdálenosti asi 15 až 25 cm před některým reproduktorem v boxu. Nasměrováním na střed reproduktoru je zvuk nejostřejší, posunutím mikrofonu mimo reproduktorovou osu se docílí temnějšího zvuku (...) U vzadu otevřených boxů je možné snímat zvuk i zezadu (hutnější barva), nebo použít smíchaný zvuk z předního a zadního (postranního) mikrofonu“ (ibid.: 59).

Netradičně probíhalo nahrávání kytary do skladby The Wizards. Dohodli jsme se totiž, že Ondřej použije odlišnou techniku hraní na kytaru, než jakou používá při živém hraní. Při nahrávání nejprve hlasitost kytary stáhl na minimum a pak jí po úhozu do strun plynule zvedal. Ve spojení se zpoždovacím efektem (delayem) vytvářela tato technika tón s pozvolným zesilujícím nástupem a dlouhým dozvukem.

Do všech tří skladeb byla rytmická kytara nahrána ve dvou lehce se od sebe lišících variantách, aby se poté v postprodukcí mohly rozmístit na stereofonní bázi a vytvořit tak plnější zvuk nahrávky. Z téhož důvodu Ondřej jednotlivé stopy nahrával na různé elektrické kytary, které se lišily barvou tónu.

Poté co se úspěšně nahrály kytarové základy, nahrály se další doplňkové

party – zejména se jednalo se o melodické linky a nebo různé zvukové efekty. Do skladby The Wizards jsme například nahrávali zvuk neamplifikované kytary, který jsme snímali mikrofonom u kobylky nástroje. Některé kytarové party ve The Fortress jsme nahrávali s použitím efektu wah-wah³², abychom posílili shufflový rytmus bicích apod.

Kytarové sólo bylo nahráno jen jedno a to do písničky The Opener. Nicméně bylo později během postprodukce odstraněno. Jen jeho první část, která obsahovala výraznou melodii, jsem přepsal do partu pro virtuální hudební nástroj simulující zvuky syntezátoru.

6.6 Nahrávání zpěvu

Posledním nahrávaným „nástrojem“ byl Ondřejův zpěv. Jak jsem již zmínil dříve, většina vokálních partů byla pořízena v mém bytě. Do skladby The Wizards jsme se sice pokoušeli zpěvy nahrávat i ve zkušebně. Bylo to kvůli časovým důvodům, neboť se nachází přibližně v půli cesty mezi našimi domovy. „Režie“ zůstala v zadním rohu místnosti, u menšího černého stolu. Mikrofonní stojan jsme pak umístili zhruba do středu místnosti. Ukázalo se nicméně, že výsledný nahraný zvuk, tj. to, jak se v ní zvukové vlny lámou a odráží, je pro nás nevyhovující. Přesto že jsme několikrát umístění a nasměrování mikrofону změnili, nebyli jsme schopni zachytit tzv. „suchý“ záběr, tj. takový, ve kterém nebude promítnut zvukový charakter místnosti. Namísto toho jsme měli zvuk s nepříjemným krátkým dozvukem, navíc se zvýrazněnými středovými frekvencemi, takže nahrávka zněla jako by byla pouštěna ze starého rádia. Rozhodli jsem se tedy pro nahrávání vokálu zkušebnu nevyužívat a zbytek zpěvů nahrát u mě doma.

Nahrávání zpěvu zabralo přibližně polovinu veškerého času stráveného produkcí skladeb. Nahrávacích frekvencí proběhlo celkem dvanáct. První se uskutečnila 25. listopadu 2010 a poslední 14. března 2011 a trvaly každá přibližně čtyři hodiny. Na této skutečnosti se podepsala naše nepřipravenost k nahrávání. *V rock'n'rollový kapele nemá zpěvák, kvůli hlasitosti všech nástrojů, šanci se dobře slyšet, vnímat a korigovat svůj zpěv, intonaci, výraz. Je to pak šok, když se člověk*

³² Typ kytarového podlahového efektu, který pohyblivým nožním pedálem mění frekvenční průběh zvukového signálu.

slyší z nahrávky.³³

Zároveň jsme si byli vědomi, že zpěv je v našich skladbách nejdůležitější a bude se na něj upírat největší část pozornosti posluchačů, kteří si naše nahrávky v budoucnu pustí. Slovy Ondřeje: *hrajeme přece jenom písňovou tvorbu a tam je zpěv hlavním prostředkem vyjádření. Navíc pokud je v kapele zpěvák, je chtě nechtě automaticky nejdůležitější. Zatímco nedostatky v kytáře vnímá jenom část posluchačů, nedostatky ve zpěvu vnímá každý.*³⁴

Ukázalo se, že způsob domácího nahrávání má pro kvalitu vokálních záběrů řadu výhod. Zpěvák není pod časovým tlakem a je v prostředí, které dobře zná. To mu zaručuje psychický komfort, který má na kvalitu zpěvu významný vliv.

Nahrávání zpěvu bylo jedinou fází produkce, do které vstoupila osoba z venčí. Jednalo se o mého spolužáka z vysoké školy, který se v hudebním prostředí pohybuje od dětství. Absolvoval základní uměleckou školu v oboru hry na klasickou kytaru, věnoval se hře na bicí soupravu, ale nejbližší mu byl sborový zpěv. Protože jsme věděli, že se mu naše tvorba líbí a že je zároveň zkušený zpěvák i citlivý posluchač, jehož hudební úsudek jsme respektovali, rozhodli jsme se ho oslovit s žádostí o asistenci při nahrávání zpěvu. *Ukázal na chyby, který by jsme mi neslyšeli, ale který se podílel na celkovém výsledku nahrávky (...) Pomohl zlepšit atmosféru nahrávky. Pomohl s intonací, s technikou i projevem. (...) To že nás hlídal bylo důvodem, že se to tak protahovalo. Bez něj by jsme spoustu věcí přehlídli.*³⁵

Poté, co jsme úspěšně nahráli základní vokální melodie, nahráli jsme doprovodné zpěvy. Nakonec nám do dvou písní (The Wizards a The Opener) svým zpěvem přispěl i náš kamarád. Díky své bohaté zkušenosti vokalisty své party zvládl nahrát během necelých dvou hodin, přičemž většinu času zabralo hledání správného výrazu.

6.7 Virtuální hudební nástroje

Na závěr jsme nahrané stopy obohatili o virtuální hudební nástroje. „Jedná se o menší samostatné programy, které se spouští uvnitř hostitelské aplikace. Příslušné

³³ Rozhovor: 25. 5. 2011, Kraus, informátor Cakl, soukromý byt na Vinohradech

³⁴ Rozhovor: 25. 5. 2011, Kraus, informátor Cakl, soukromý byt na Vinohradech

³⁵ Ibid.

zvuky vznikají na základě přijatých MIDI informací, buď prostřednictvím řízených oscilátorů či různých šumových generátorů (syntezátorová metoda) nebo jsou uloženy v knihovně samplerů³⁶ (Vlachý 2008: 165)

Kromě Fortress jsme virtuální hudební nástroje použili ve všech nahrávaných skladbách. Celkem sedm jich obsahuje píseň The Opener, šest jich bylo nahráno do The Wizards. Většinou byly použity jako doplněk k dotváření atmosféry skladeb. Jednalo se zejména o různé šумы a ruchy nebo jen o základní tóny akordů v harmonickém postupu písně.

Jediný virtuální hudební nástroj, který hraje melodii, lze slyšet v písni The Opener. Nahradil v ní část kytarového sóla, které jsme se rozhodli jinak nepoužít.

Ačkoliv možná z mého popisu působí, že průběh nahrávání probíhal systematicky, je nutné zdůraznit, že stejnou měrou se na všech těchto zkouškách a postupech projevila i chuť si různé doporučené rady vyzkoušet. Dopředu nám nebylo jisté, zda zvolené metody budou ku prospěchu nahrávky.

6.8 Postprodukce

Také nahrávání Disquietu mělo fázi postprodukce. Stejně jako Porcello (1996) rozumím tímto pojmem proces zpracování odsouhlasených finálních nahrávek, při nichž hrají hlavní roli studiový technik a producent. Postprodukce byla rozdělena na dvě části. Tou první bylo umělecké zpracování záběrů odpovídající manipulacím se zvukem, jak je popisuje Katz (2005). Druhou částí byla samotná mixáž, kterou rozumím úpravy nahraných záběrů tak, aby spolu vytvářeli kompaktní celek. „Nyní, když jsou hudební výkony odsouhlaseny, vytváření umělcovy identity se přesouvá čistě na úroveň práce se zvukem“ (Porcello 1996: 315).

Postprodukcí jsme strávili přibližně stejné množství času, jako samotným nahráváním. Neprobíhala po finalizaci stop, ale do velké míry souběžně s nahráváním, jelikož se neustále objevovaly záběry (především ve zpěvu), které se nám nelíbily a my jsme se rozhodli je nahrát znovu.

Průběžně jsme si záběry, které jsme před tím pořídili, procházeli a vybírali jsme ty, které se nám pro použití v písních zdály nejvhodnější. Aranže jednotlivých

³⁶ hudební nástroj pracující se zvukovými vzorky, tzv. samplý

písniček se ve skutečnosti ustalovaly během této fáze.

Prvním krokem, který jsme při postprodukční fázi nahrávání učinili, byla tzv. rytmická kvantizace, čili odstranění rytmických nepřesností v nahrávkách jednotlivých nástrojů. Takto jsme upravili hlavně záběry bicí soupravy a basové kytary, v menší míře ale i na elektrické kytary nebo zpěvu.

Protože jsme nebyli spokojeni se zvukem basového bubnu (*byl moc dunivej a málo konkrétní*³⁷), rozhodli jsem se tedy využít další z vlastností DAW – *drum replacement*, tj. nahrazení zvuku bubnu, za jiný, jejichž nepřeborné množství zvuková knihovna programu nabízí.

Protože *The Fortress* je píseň přímočařejší a postavená hlavně na zvuku kytary, hlavním úkolem při postprodukcí bylo vybrat nejvhodnější kytarové záběry do jednotlivých pasáží tak, aby vynikla její ostřejší, kovovější barva.

Naopak *The Opener* díky výraznému použití digitálního efektu *slicer* (digitální kytarový efektový procesor, který v reálném čase převádí zvuk kytary do rytmických sekvencí) působí „elektronickým“ dojmem, který jsme se v postprodukcí snažili podpořit. Basový buben v prvních dvou slokách byl nahrazen bubnem elektronickým. Nahraný zvuk zkreslené elektrické kytary byl znovu softwarově zkreslen, čímž dostal nepřirozenou barvu, zní "suše" a agresivně.

V *The Wizards* šlo zase zejména o to doprovodnou kytaru rozstříhat tak, aby se od sebe oddělily jednotlivé akordy. Následně jsme je rozmístili na stereofonní bázi tak, že se střídavě ozývají zleva a zprava.

Při popisu postprodukčních zásahů považuji ještě za důležité zmínit používání dozvukových jednotek (tzv. reverbů). „Moderní (...) technologie umožňuje vyrábět jednotky, které mohou velmi věrně napodobit průběh dozvuku ve skutečných sálech, klubech, koncertních halách, velkých studiích, ale i v běžných prostředích, kde se denně pohybujeme“ (Vlachý 2008: 253). Ty umožnily v nahrávkách simulovat dozvuk prostoru, který jsme kvůli špatným akustickým vlastnostem našich nahrávacích prostorů byli nuceni při nahrávání potlačit.

Samotnou mixáž ve své práci spíše jen stručně shrnu a nebudu se jí zabývat nijak podrobně. Jedná se totiž už o celkem odbornou záležitost vyžadující pokročilé

³⁷ Rozhovor: 3. 6. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurace v Nuslích

znalosti v oblasti zpracování zvuku. Stručně by se dalo říci, že za pomoci signálových procesorů jsme vyrovnávali dynamiku záběrů a upravovali jejich frekvenční charakteristiky, aby mezi ostatní nástroje v nahrávce lépe zapadly.

*Chtěli jsme konkrétní mix, aby byly jednotlivý nástroje čitelný, aby měly svoje místo*³⁸

6.9 Shrnující popis projektových souborů

V této části práce shrnu obsah projektových souborů jednotlivých skladeb. Počtem finálních záběrů se k sobě všechny tři písně blíží. Nejvrstevnatější je The Opener, který jich má třiatřicet, zbylé dvě písně mají shodně po jednatřiceti záběrech. Jednoznačně největší poměr z jejich celkového množství zabírají elektrické kytary. Celkem dvacet kytarových záběrů nalezneme ve The Fortress, o pět méně jich má The Wizards a třináct The Opener. Ten naopak vede v počtu virtuálních hudebních nástrojů (sedm). Šest jich má The Wizards, zatímco The Fortress neobsahuje žádné (nepočítáme-li jeden vložený úder na činel). Basová elektrická kytara obsahuje ve všech třech nahrávkách shodně po jednom záběru. Tři finální party vokálů obsahují The Fortress a The Wizards. Rozdíl je však v tom, že zatímco ve druhé zmiňované písni jsou zpěvové party vrstvené přes sebe (hlavní melodie a doprovodný zpěv), ve The Fortress na sebe navazují. The Opener je v tomto smyslu jakousi kombinací obou předešlých skladeb. Tři záběry s hlavní vokální melodií na sebe navazují a nepřekrývají se, ale v druhé polovině písně se zpěvy vrství. Záběry bicí soupravy a jednotlivých jejích části pak zabírají šest, respektive v případě The Wizards pět audio stop.

Podrobný rozpis toho, jaké záběry jsou ve finálních verzích jednotlivých skladeb použity je k nahlédnutí v tabulce v příloze.

³⁸ Rozhovor: 3. 6. 2011, Kraus, informátor Jan Topinka, restaurace v Nuslích

7. SHRnutí

Nyní, když jsem detailně popsal způsob nahrávání pražské indie kapely Disquiet, pokusím se jej porovnat s indie jakožto přístupem k nahrávání. Ten jsem postavil na definicích, které uvádí Wendy Fonarow (2006).

Prvním příkladem, na kterém lze ukázat přístup DIY, je výběr nahrávacího prostoru. Disquiet se rozhodli nahrávky pořídit v neformálních prostorách své zkušebny nebo doma u jednoho z hudebníků. Ani jeden prostor nespĺňoval žádnou z podmínek, kterými Porcello (1996) definuje profesionální nahrávací studio. To mělo například vliv na zdlouhavé nastavování správné pozice mikrofonů. Zvuk, který jsme slyšeli živě v místnosti, totiž neodpovídal zvuku, který byl zaznamenán. I veškeré nahrávací vybavení patřilo členům kapely. Ačkoli se jednalo ve vztahu k profesionální technice o levná zařízení, dovoľovala nám nahrávat metodami, které se běžně používají v prostředí profesionálních nahrávacích studií.

Dalším dokladem DIY etiky je fakt, že kapela se až na jednu drobnou výjimku (v podobě zpěvového poradce) obešla bez pomoci zvenčí. Ačkoli ani jeden z nás není profesionálem v práci se zvukem, díky snadné dostupnosti informací (internet, knihy, časopisy...) jsme získali mnoho užitečných rad, jak při nahrávání postupovat. Členové kapely zastávali role studiových techniků a producentů. U většiny případů jsme si role dělili, při nahrávání bicí soupravy nebo basové kytary ale například docházelo k situacím, že roli nahrávajícího studiového technika a nahrávaného hudebníka zastával jeden a tentýž člověk. S výjimkou nahrávání zpěvu jsme byli za umělecké vedení odpovědni jen my sami. Byli jsme nezávislí na uměleckých vkladech třetích osob, nebyli jsme nuceni k uměleckým kompromisům a tedy zcela autonomní. Sami jsme si organizovali termíny a délky trvání nahrávacích frekvencí. Odpovědnost za výběr metod nahrávání a jejich výsledky jsme nesli jen na svých bedrech.

Co se hudební stránky týče, i u skupiny Disquiet se objevuje důraz na zpěv elektrickou kytaru, která je podle Fonarow v indie fetišizována. Z celkových pětadevadesáti audio stop ve třech projektových souborech, jich kytara zabírala celkem čtyřicet sedm.

Už počet stop a popsaný fakt, že nahrávky byly vytvářeny pomalu a s četnými opravami a doplňujícími zásahy (viz. dále), ale ukazují na sofistikovanost

nahrávání, proti které se má indie vymezovat. Zkoumaná kapela se v určitých aspektech definicím Fonarow vymyká. Dalo by se předpokládat, že indie skupina se při nahrávání svých skladeb bude uchýlovat spíše k high-fidelity music, tj. přístupu k nahrávání, při kterém je cílem vytvořit nahrávku, která se bude co nejvíce přibližovat živému vystoupení (Turino 2008). Z rozhovorů vyplývá, že členové kapely si naopak plně uvědomovali odlišnosti mezi živým vystupováním a studiovým nahráváním a že se jich rozhodli využít a rozdíly zdůraznit. Zvolili jsme metodu odděleného nahrávání, kdy každý hudebník svůj part pořizoval zvlášť a záběry na sebe postupně vrstvily. Při nahrávání nedocházelo mezi hudebníky ke vzájemné interakci, která má zásadní vliv na dojem „živosti“ výsledné nahrávky.

Nejenže je v nahrávkách několik vrstev odlišných souběžně znějících kytarových nebo vokální partů, kromě nahraných reálných nástrojů obsahuje ale i řadu virtuálních hudebních nástrojů. Nahrávky lze podle Turinovy typologie dělení hudební tvorby kategorizovat jako mix high-fidelity music a studio art music.

Dojem „živosti“ byl potlačován i během závěrečné fáze nahrávání – postprodukce. Využili jsme funkce rytmické kvantizace, tedy odstranění rytmických nepřesností v našich hudebních výkonech, i následné softwarové doladování intonace zpěvu. Zpěvu Disquiet ostatně celkem v souladu s indie estetikou věnoval velkou pozornost, což se projevilo jednak v délce a důkladnosti nahrávání a také v závěrečném zpracování nahrávek.

Sofistikovanost se ukázala i na procesu mixáže, kdy jsme se různými technickými způsoby snažili docílit co nejčistšího, nejkonkrétnějšího zvuku.

Také ze zaznamenaných rozhovorů vyplývá, že členové kapely tento postup volili vědomě a využívali maxima možností, které jim poskytl. Dokonce je v jejich výpovědích možné vystopovat i záměrné odlišování od mainstreamových postupů. To může vést k domněnce, že mainstream původní vlastnosti indie (jednoduchost, čistě kytarový zvuk) pohlcuje a využívá (a samozřejmě se také celé původně okrajové žánry postupně dostávají do centra popkultury), takže hudební skupina, která uvažuje v obecnějších souvislostech pojmu indie (ne-mainstreamovost, kontrola nad tvorbou) musí už naopak pracovat s náročnějšími očekáváními a podstoupit náročnější proces.

8. ZÁVĚR

Indie přístup k nahrávání, tak jak jej konkrétně popisuje Fonarow, jsem tedy často postrádal. Definice, ze kterých jsem vycházel, naráží na záměrnou sofistikovanost produkce, na nadhled a pečlivost, které Disquiet prokazoval. Vytrácí se preference přímočarého a syrového zvuku a cílem se stává dosažení propracovaně znějící nahrávky. Dovolím si ale tvrdit, že tato zjištění hodnoty indie nevyvrací, ale spíše ukazují na změnu praxe. Jako zásadní se pro zkoumanou pražskou indie skupinu Disquiet ukázal při nahrávání přístup DIY. Základní myšlenky zůstávají stále zachované.

DIY je pružná kategorie. Její aplikace na nahrávání nemusí nutně znamenat používání jednoduchých nahrávacích metod. S tím, jak se vyvíjejí technologie a roste jejich dostupnost, mění se i metody nahrávání. S relativně malými náklady je kapela schopna pořídit si vybavení, které jí umožní využívat nahrávacích procesů, které donedávna byly výhradou profesionálních nahrávacích studií. Případné hardwarové nedostatky (akustika místnosti nebo méně kvalitní nástrojové vybavení) je již v dnešní době možné snadno kompenzovat vhodným softwarem (simulace kytarových zesilovačů nebo dozvukových efektů). To umožňuje skupině využívat při nahrávání rafinované metody práce se zvukem, aniž by byla nucena k uměleckým kompromisům. Důležité tak je, že myšlenka kontroly nad projevem zůstává nedotknutá, ba naopak se s tím, jak klesá závislost na hudebních studiích, jakožto místech nahrávání, jen posiluje.

Protože výsledek výzkumu vycházejí z pozorování nahrávacího procesu jedné kapely, bylo by zajímavé navázat na mou bakalářskou práci širším výzkumem, který by ukázal, zda je možné zde nabyté poznatky nalézt i v širším kontextu pražské scény. Především by ale bylo zajímavé a přínosné sledovat, zda se zdůraznění kontroly nad tvorbou, DIY a nahrávání v domácích podmínkách, nestává skutečně právoplatným prvkem indie étosu, či zda jde o jistou ctnost z nouze danou nákladností studiového nahrávání a snadností nahrávání domácího.

9. SLOVNÍČEK POJMŮ

Audio stopa – v **DAW** pod sebou uspořádané horizontální pruhy obsahující jednotlivé nahrané záběry.

Close-miking – metoda snímání bicí soupravy při které jsou mikrofony umístěny v těsné blízkosti od bubnových blán a zachycují tedy v co možná největší míře pouze zvuky jednotlivých bubnů

DAW (Digital Audio Workstation) – digitální audiosystém určený pro záznam a editaci digitálního audiosignálu

Mixáž – úprava nahraných záběrů s využitím **DAW** tak, aby spolu vytvářeli kompaktní celek

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) - elektronický komunikační protokol dovolující hudebním nástrojům, počítačům i dalším přístrojům komunikovat v reálném čase prostřednictvím definovaného sériového rozhraní

Overhead - metoda mikrofonního snímání bicí soupravy spočívající v umístění dvou mikrofonů se shodnými zvukovými charakteristikami nad bicí soupravou. Touto metodou je možné zachytit celkový zvuk bicí soupravy.

Plug-iny – viz. softwareové audioprocesory

Sampler - hudební nástroj pracující se zvukovými vzorky, tzv. samplly

Softwareové audioprocesory – efekty a procesory zpracování zvuku uvnitř **DAW**. Dělí se na interní a externí podle toho, zda byly dodávány přímo s **DAW** nebo zda se jedná zvláště zakoupené produkty. Nejčastěji se jedná o procesory pro úpravu dynamiky, frekvenčního rozsahu a dozvukové, zkreslovací a modulační efekty.

Záběr – nahrávka jednotlivého hudebního výkonu i samotný proces jejího pořizování

10. SEZNAM LITERATURY

Greene, Paul D., Porcelllo, Thomas (eds.). „Wired for Sound: Engineering and Technologies in Sonic Cultures“. Wesleyan University Press. Middletown. 2005.

Fonarow, Wendy. „Empire of Dirt: The Aesthetics and Rituals of British Indie Music“. Wesleyan University Press. Middletown. 2006.

Hendl, Jan. „Kvalitativní výzkum“. Portál. Praha. 2005.

Hibbett, Ryan. „What is Indie Rock?“. Popular Music and Society, Vol. 28, No. 1, s. 55-77. únor 2005.

Katz, Mark. „Capturing Sound: How Technology Has Changed Music“. University of California Press. Berkeley and Los Angeles. 2005.

Merriam, Allan P. „The Antropology of Music“. Northwestern University Press. Evanston. 1964.

Porcello, Thomas. „Sonic Artistry: Music, Discourse, and Technology in the Recording Studio.“ Ph.D. diss.. University of Texas. 1996.

Turino, Thomas. „Music as Social Life: The Politics of Participation“. The University of Chicago Press. Chicago. 2008.

Vlachý, Václav. „Praxe zvukové techniky.“ Muzikus. Jihlava. 2008.

Internetové odkazy:

Ampex history (Datum přístupu: 2. 6. 2011)
<http://www.ampex.com/l-history.html?start=30>

Hlavní mezníky radia, Ústav radioelektroniky, FEKT VUT v Brně (datum přístupu: 4. 5. 2011)

http://www.urel.feec.vutbr.cz/index.php?page=mezniky_radio

Neubauer, Tomáš. „Historie vinylu 1850-1899“ (Datum přístupu: 6. 5. 2011)

<http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Historie-vinylu-1850-1899~29~zari~2003/>

Popp, Vít. „Hudební režie“ (datum přístupu: 6. 6. 2011)

<http://www.muzikus.cz/pro-muzikanty-clanky/Hudebni-rezie-tema-mesice~20~duben~2005/>

Internetové zdroje:

Kapelní profily kapely Disquiet:

<http://bandzone.cz/disquiet>

<http://www.myspace.com/dsqt>

<http://www.reverbnation.com/dsqt>

<http://www.purevolume.com/Disquiet90683>

<http://www.facebook.com/pages/DISQUIET/262880105047>

PŘÍLOHY

Rozhovor s Ondřejem Caklem, 15. 5. 2011, soukromý byt na Vinohradech, Praha

Jak bys charakterizoval Disquiet?

Je pro nás důležitý určitý étos. Obecně řečeno kapela vznikla z potřeby vyjádření a tvorby. To šlo ruku v ruce. Měli jsme zájem nějak konkrétně hrát, měli jsme skoro jasnou představu hudby, kterou chceme tvořit. Cílem bylo dělat hudbu pokud možno originální a s nadhledem, ale ne eklektickou. Dělat hudbu nadžánrovou a soustředit se ve všem na intenzitu prožitku, kterej chceme vytvořit, respektive přetvořit do hudebního sdělení. Proto nám jsou nějaký specifický hudební škatulky těsný.

Naše hudba není snadno srozumitelná. Vyžaduje určitou znalost, protože pracujeme s inspiracema, který vyžadují posluchačskou obeznámenost (se stylama a kapelama), aby bylo k pochopení, co hrajeme a proč. Ale především to vyžaduje soustředěného, otevřeného a znalého posluchače. Aby pochopil proč ta hudba je taková, jaká je. Spoléháme na neprůměrného posluchače.

A v neposlední řadě jsme tu hudbu chtěli tvořit jako něco neodhadnutelného. Brát hraní v kapele jako náš osobní výzkum, hledání. Nechceme hrát něco, co už známe. Napodobovat. Chceme vstupovat do nejistoty. Vyhýbat se klišé. Dělat věci v nejistotě. Věci, kterýma si sami nejsme jistý.

Z čeho vycházelo rozhodnutí nahrávat doma?

Za prvý to člověka rozvíjí v chápání zvuku a práce s ním. Je to dobrá příprava na studiový nahrávání. Když si osvojíme určitý nahrávací postupy, vůbec když si zažijeme, jaký to je nahrávat, pak následně budeme schopný čas strávenej v profesionálním studiu líp využít. Získáme kritičtější přístup.

Dál je taky důležitý, že se sám časově a umělecky organizuješ. Jsi odpovědný sám před sebou čímž na sebe vytváříš určitý tlak. Nabízí to svobodu a zodpovědnost, který jdou ruku v ruce.

A v neposlední řadě taky hrály roli finanční důvody. Jenže se ukázalo, že to, že jsme si mysleli, jak nahrávání doma vyjde levnějc, byl optickéj klam. Nakonec neustále jezdíš mezi domovem a „studiem“. Trávíš na tom podstatně víc času, kterej jsem mohl jinak věnovat třeba práci. Takže se ukázalo, že výdaje jsou jen víc

rozprostřený. Výhoda ale je, že se takhle nahrávání snáz zakomponuje, než kdybychom se měli například na týden zavřít do studia.

Můžeš srovnat nahrávání ve studiu a nahrávání „na koleně“? Absolvoval bys do té druhé varianty znova?

Jo, jasně. Obojí má výhody a nevýhody a obojí je stejně přitažlivý. Volil bych podle toho, jaký by byl cíl nahrávání, o co by nám šlo. Ale u obojí bych už věděl, jak na to. Jak se připravit na studio, jak na domácí nahrávání. Ve studiu dosáhneš lepšího zvuku, ale uměleckou svobodu máš, jenom když si ty věci děláš sám.

Co si o našem domácím nahrávání myslíš teď, s odstupem několika měsíců?

Ukázalo se, že zvukovou kvalitu, kterou bychom si představovali, dosáhnout nedovedem. Na druhou stranu jsme ale měli možnost víc pracovat s aranžema a výsledek tak přesněji vystihuje, co jsme chtěli slyšet. Spoustu jsme si toho vyzkoušeli. Narazili jsme na vlastní meze, který nedokážeme bez pomoci z venku překročit. Jsem spokojenej v tom smyslu, že nahrávky přesně zachycují náš projev jako kapely.

Je to pro nás taky dost informativní. Ty nahrávky nesou spoustu informací o tom, čeho jsme a nejsem schopný. Takže i když mají vady, tím že jsme si je natáčeli doma, tak jsme se o našich limitech dozvěděli. Je to výbornej způsob k vlastnímu sebezpochopení – otestujeme, co dovedem, jak zníme, na co máme a na co ne. Je v tom to silnej mimohudební impuls.

Při nahrávání doma má muzikant jednu obrovskou výhodu, totiž že z toho může získat velký bohatství. Vrací tím hudbě aspekt sebereflexe. Hudba samotná o tobě něco zrcadlí. Není mezi tím žádná křivá optika, žádněj producent, žádněj prostředník. Slyšíš se a pracuješ jenom sám se sebou.

Proč jsme nahrávali každý zvlášť?

Kvůli preciznosti. Nemá smysl nahrávat společně, protože to stejně nikdy nezahrajem. Bylo nám jasné, že to bude mít vliv na výraz, ale o tom, který jsme hledali, jsme věděli, že ho společným nahráváním nevytvoříme. Věděli jsme, že na nahrávce nemůžou fungovat stejny principy jako při živým hraní. Je to úplně jiná

strategie. Nechtěli jsme dosáhnout toho, co dělají ostatní kapely, který se nahrávají společně. Hledali jsme to, k čemu jsem dospěli nahráváním zvlášť, postprodukcí. Zvuk a tvar jsme chtěli dohledávat až pak. Nahrávky mají úplně jiný zvuk než při koncertu, úplně jiný vyznění.

Opener zní víc elektro, má celkem experimentální zvuk. Při živém hraní je to víc klasickéj rock'n'roll. Wizards jsou reálně skoro punkový, zatímco na nahrávce je to písnička ambientní, až éterická. Fortress zase zní o něco ostřejší a agresivnějc.

Nešlo nám o zachycení nějaký živosti. Víme, že živý hraní nás omezuje v provádění ideje. Od provedení přes technicko-zvukový omezení po naši muzikantskou nedostatečnost. Reálně se některé zvuky nedají vytvořit, respektive by to bylo moc komplikovaný. Snadno je ale můžeš udělat v počítači.

V neposlední řadě nabízí ten náš přístup trik playbacku. Naživo nemůžu hrát tři kytarový party naráz.

Zásadní je pro nás idea písničky. Snažíme se jí zpřítomnit hraním, anebo v natáčení, ale protože to jsou dvě odlišný metody, jsou z toho nakonec i odlišný výsledky. Ani jeden ale není jejím přesným zachycením. A oba jsou právoplatný. Oba jsou prostě hudba.

Jak se tedy liší živé provedení od studiového vyznění?

Fortress: zvukově dobrý kytary, mají hezkej zvuk. Líbí se mi aranž. Zní jinak, než jak hrajem živě, ale zní dobře, soustředěně. Dobřej tvar. První část se povedlo dobře nazpívat. Druhá půlka trpí vadama: zvuk kytar není dostatečně agresivní (ztrácí se v mikrofonech). Zpěv je nevýraznej. Včas jsme si toho asi nevšimli. Chybí naléhavost.

Wiz: S výsledkem jsme spokojenej velmi. Tady jsme za žádným „reálným“ zvukem nehonili, chtěli jsme udělat zvuk co nejvíc umělej. Neproniknutelnej co do zdroje. V tom nám DIY nahrávání pomohlo, páč zvuky horším záznamem už jsou pokřivený, takže zní jinak, než originální. Pomohl trik s Oldou Borůvkou, kterej zpívá podpurný vokály, protože on zpívá čistě a melodicky, čímž se daří zakrývat intonační vady v mém zpěvu, a zůstává feeling, kterej by zase nedal on, protože mu to není úplně vlastní.

Opener. Dobře zachycuje všechny nevýhody domácího nahrávání. Nedobřej zvuk snad všeho. Kytara je hodně zploštěná. Ztráta intenzity signálu, vysokejch a

nížkejších frekvencií, zvýraznení středů a vyšších basů. Nevýraznej zpěv.

Jak bys shrnul natáčení zpěvu?

Pro nezpěváka, nezkušeného a neškoleného zpěváka je v rocknrollový kapele problém se slyšet, opravit svůj zpěv při běžným hraní a zkoušení. Takže šok, když se člověk slyší. Nebyl jsem na to připravenej. Mikrofony dobrý, nabíranej jsem byl bez jakýchkoliv ztrát (narozdíl od kytar). Čas strávenej se zpěvem byl tak enormně dlouhej kvůli zmíněný nepřipravenosti.

Pokud je v kapele zpěvák, tak je automaticky nejdůležitější. Nedostatky ve zpěvu vnímá každej, v kytáře jen část posluchačů. A zpěv je hlavní prostředek vyjádření. Hrajem přece jenom písňovou tvorbu. Strávili jsme na tom víc času než ve studiu, takže jsme dosáhli lepšího výsledku. Zatímco studiovej technik nemusí vědět, jak zpěvákovi pomoci, a člověk je pod časovým tlakem, doma jsme mohli natáčet déle a věnovat zpěvu, co mu náleží, vědomi si jeho důležitosti. DIY má pro natáčení zpěvu řadu výhod. Prostředí, kde nejsi pod tlakem, přirozený prostředí, komfort. A domov pomáhá k lepšímu vystihnutí povahy toho umění. Lidi si zpívaj odjakživa, vyjadřuješ/tvoříš zážitky. Studia připomínají spíš továrnu a v ní probíhající termínovanou pracovní činnost.

Jak bys popsal roli hlasového poradce Oldy Borůvky?

Bylo to vědomý rozhodnutí dosáhnout co nejlepšího výsledku ve zpěvu za cenu trýzně. Protože jsem věděl, že to nemůže probíhat hladce. Olda je zkušeněj zpěvák, chytřej posluchač. Ukázal na chyby, který bysme my neslyšeli, ale který se podílejí na celkovým výsledku nahrávky. Pomohl zlepšit atmosféru nahrávky. Pomohl s intonací, kompozicí zpěvu, s technikou i s projevem, feelingem. Výhodou byla jeho nesmlouvavost a striktnost. Ale zážitek z nahrávání naopak nepříjemnej, protože na zpěv má vliv psychika. To, že nás hlídal, bylo důvodem, že se to tak protahovalo. Bez něj bysme spoustu věci přehlídli a šli dál. Neustálá konfrontace s vlastníma chybama sice práci ztrpčuje a protahuje. Ale ve výsledku to mělo smysl. Tohle mi vyšlo skvěle, ušít si na sebe takovejhle bič.

Lišilo se nastavení aparatury při nahrávání kytar od běžného?

Nahrávat musíš víc nahlas než při zkouškách i koncertech, protože zvuk se

probarvuje. Fender komba jsou předdimenzovaný, takže musí být víc vyšřavený, aby měly barvu. Osvědčilo se nahrávat všechno agresivněji. Za běžnou hranicí snesitelnosti. Zvýšení středových a vysokých frekvencí, který je jinak až bolestivý, se s našima mikrofonama osvědčilo, kompenzovalo ztráty. Všechny ekvalizace na kombu tedy byly na max., což běžně nepotřebuju. Běžně mám maximální basy, $\frac{3}{4}$ vejšek a $\frac{1}{2}$ středů.

Co znamená „všechno agresivněji“?

Nahrávka vyžaduje „silnější“ hraní. Co má vyznít jako mezzoforte, musíš hrát forte. Ačkoliv místnost je zahlcená zvukem, musíš se stále nutit hrát energicky a hlasitě. Je to tím, místnost a její akustiku mikrofony v našem případě ignorují.

CD příloha – Seznam stop

- 1. The Fortress**
- 2. The Wizards**
- 3. The Opener**

Přepisy audio stop v projektových souborech

Bílá souprava
Basová kytara
Elektrická kytara
Zpěv
Virtuální hudební nástroje
při postprodukci vytvořené nebo během ní výrazně upravované záběry

The Fortress		
název stopy v souboru	popis	místo nahrání
Kick	basový buben	zkušebna
Snare	malý buben	zkušebna
Tom 1	kotel	zkušebna
Tom 2	kotel	zkušebna
Over R	pravý overhead	zkušebna
Over L	levý overhead	zkušebna
Crash	činel "crash" (sample)	doma
Basa	basový kytara	doma
Gtr solo 1	el. kytara, AKG D40, zpětná vazba v přechodu na druhou část	zkušebna
Gtr solo 2	el. kytara, Shure SM57, zpětná vazba v přechodu na druhou část	zkušebna
SM57 Wah	el. kytara s wah-wah efektem, Shure SM57	zkušebna
D40 Wah	el. kytara s wah-wah efektem, AKG D40	zkušebna
Gtr Ibanez SM57	rytmická el. kytara, Shure SM57, vpravo	zkušebna
Gtr Ibanez D40	rytmická el. kytara, AKG D40, vpravo	zkušebna
Gtr Ibanez SM57	el. kytara snímaná mikrofonem Shure SM57	zkušebna
Gtr Ibanez D40	el. kytara snímaná mikrofonem AKG D40	zkušebna
Kyt leden 1	rytmická el. kytara, Shure SM57, vlevo	zkušebna
Kyt leden 2	rytmická el. kytara, AKG D40, vpravo	zkušebna
Kyt leden 3	rytmická el. kytara, AKG C430, vlevo	zkušebna
Gtr Ibanez SM57	rytmická el. pololubová kytara, první polovina, Shure SM57, vpravo	zkušebna
Gtr Ibanez D40	rytmická el. pololubová kytara, první polovina, AKG D40, vpravo	zkušebna
Kyt SM	rytmická el. kytara, Shure SM57, vpravo	zkušebna
Kyt D40	rytmická el. kytara, AKG D40, vpravo	zkušebna
Fndr SM57	el. kytara, rychlá část, Shure SM57, vlevo	zkušebna
Fndr D40	el. kytara, rychlá část, Shure SM57, vlevo	zkušebna
Vyhravka SM57	hlavní el. kytara, intro, AKG D40	zkušebna
Vyhravka	hlavní el. kytara, intro, AKG D40	zkušebna
Vyhravka D40	hlavní el. kytara, intro, AKG C430	zkušebna
Voc sloky	zpěv ve slokách	doma
Voc ref	zpěv v refrénu	doma
Voc pt 2	zpěv ve zrychlené části	doma

The Wizards			
	název stopy v souboru	popis	místo nahrání
1	Kick	basový buben	zkušebna
2	Snare	malý buben	zkušebna
3	Over L	levý overhead	zkušebna
4	Over R	pravý overhead	zkušebna
5	Cymb L	činely vlevo	zkušebna
6	Cymb R	činely vprav	zkušebna
7	Basa	basová kytara	doma
8	Kyt suchá	neamplifikovaná el. kytara	zkušebna
9	Intro revers	neamplifikovaná el. kytara přehraná pozpátku	zkušebna
10	Swell SM57	hlavní el. kytara, Shure SM57, vlevo	zkušebna
11	Swell bck	hlavní el. kytara, AKG D40, vlevo	zkušebna
12	Swell SM57	hlavní el. kytara, Shure SM57, vpravo	zkušebna
13	Swell bck	hlavní el. kytara, AKG D40, vpravo	zkušebna
14	Ibanez předek	el. kytara snímaná mikrofonem Shure SM57	zkušebna
15	Ibanez bck	el. kytara snímaná mikrofonem AKG D40	zkušebna
16	DD20	kytarový signál silně zmodulovaný zpoždovacím efektem	doma
17	DD20	kytarový signál silně zmodulovaný zpoždovacím efektem	doma
18	LP Vyhravka	el. kytara s virtuálně simulovaným aparátem	doma
19	LP vyhravka	el. kytara s virtuálně simulovaným aparátem	doma
20	LP gradace	el. kytara s virtuálně simulovaným aparátem	doma
21	Kyt ref	el. kytara s virtuálně simulovaným aparátem	doma
22	Kyt ref bmk	el. kytara s virtuálně simulovaným aparátem	doma
23	Synth	syntezátor	doma
24	Synth 2	syntezátor	doma
25	Intro plocha	syntezátor	doma
26	Stuttemolze	ruch	doma
27	Basa dist	syntezátorový basový nástroj	doma
28	Synthbasa	syntezátorový basový nástroj	doma
29	Oida	Doprovodný zpěv	doma
30	Ondřej	Hlavní zpěv	doma
31	Ondřej Outro	Doprovodný zpěv	doma
32			
33			

The Opener		
název stopy v souboru	popis	místo nahrání
Kick	basový buben	zkušebna
Electro Kick	syntetický basový buben	doma
Snare	malý buben	zkušebna
Tom	tom	zkušebna
Over L	levý overhead	zkušebna
Over R	pravý overhead	zkušebna
Beat	zefektovaná bicí souprava	zkušebna
Basa	basová kytara	doma
Kántry SM57	nezkreslená kytara	zkušebna
Kántry D40	nezkreslená kytara	zkušebna
GTR Rig	digitálně zkreslená elektrická kytara	doma
Strat SM57	hlavní el. kytara, Shure SM57, střed	zkušebna
Strat D40	hlavní el. kytara, AKG D40, střed	zkušebna
Strat SM57	el. kytara, Shure SM57, vlevo	zkušebna
Strat D40	rytmická el. kytara, AKG D40, vlevo	zkušebna
Rytm lb SM57	rytmická el. kytara, Shure SM57, vpravo	zkušebna
Rytm lb D40	rytmická el. kytara, AKG D40, vpravo	zkušebna
Slicer SM57	kytarový efekt slicer snímaná mikrofonem Shure SM57	zkušebna
Slicer D40	kytarový efekt slicer snímaná mikrofonem AKG D40	zkušebna
Slicer linka	kytarový efekt slicer nahrávaný přes linkový vstup	zkušebna
Marshall	elektrická kytara s virtuálně simulovaným aparátem	doma
Trip Hop Remix	perkusivní zvuky se zpoždovacím efektem	doma
Country pískání	vysoce znějící syntezátor	doma
Chaotic Mess	ruchy	doma
Incinerator	syntezátor	doma
Ruchy	ruchy	doma
Fire Away	ruchy	doma
Trancy Hook	syntezátor (přenařrané kytarové sólo)	doma
Ondřej 1	Zpěv v první čtvrtině	doma
Ondřej 2	zpěv v druhé čtvrtině	doma
Ondřej 3	zpěv v druhé polovině	doma
Olga	doprovodný zpěv	doma
Olga Chrom	doprovodný zpěv	doma



Zkušebna



Hudební „režie“ v bytě