

# ROCKOVÉ ARANŽOVÁNÍ VI. ČÁST

V posledním díle našeho seriálu se vrháme do vod kompozice. Stejně tak totiž, jako se například z množství barevných sklíček na stínítku kaleidoskopu poskládá kompaktní obrázek lahodící oku pozorovatele, je třeba poskládat z řady motivů či rifů výslednou kompozici, která zase potěší sluchový orgán posluchače. Barevná sklíčka v tubusu kaleidoskopu nám složí gravitace, tam je to jednoduché. Ke složení skladby je ovšem potřeba skladatele, nebo alespoň někoho, kdo ví něco o možnostech, které mu skladatelská práce nabízí. A právě těmi několika možnostmi, či finesy, chcete-li, v dnešním textu proplujeme.

## ■ MALÁ PÍŠŇOVÁ FORMA

V předcházejících dílech jsem se několikrát „otřel“ o takzvaný cantus firmus - jinými slovy o **hlavní melodii**. V čistě instrumentální hudbě mohly a mohou jednotlivé nástroje hrát melodii sólově nebo po nástrojových skupinách. Kromě toho si mohou melodii mezi sebou předávat nástroj po nástroji. Záleželo a záleží jen a jen na skladateli. Ti největší mistři kompozice dokázali pracovat klidně i s několika hlavními melodiemi. Rozvíjeli je, nechali je poletovat orchestrem, a přitom udrželi jejich zřetelnost a jasnost. Vrcholným obdobím práce s nezávislými melodiemi bylo baroko. V tomto období byl pohyb několika (až šesti) na sobě nezávislých hlasů a písňná práce s nimi hlavním poznávacím znamením. Vrcholným typem kompozice byla vícehlasá (polyfonní) hudební forma zvaná fuga. Kupodivu, tehdy nikomu tato hlasová spleť nepřišla komplikovaná a lidé se s radostí oddávali jejímu poslechu. S rozvojem pozdějšího hudebního slohu, klasicismu, se melodický potenciál přece jen zjednodušil a zpřehlednil, vznikla tzv. homofonie.

Rozsáhlé instrumentální melodie jsou však typické hlavně pro hudbu větších hudebních forem a pro symfonické orchestry. Pro píseň, jako pro malou hudební formu, je důležitá většinou jen jedna hlavní melodie. Dnes se nejvíce uplatňuje malá **AB hudební forma**.



Autor článku: Petr Los

## MOTIVICKO-TÉMATICKÁ PRÁCE S MELODIEMI ANEB JAK NA ARANŽMÁ

Tu bychom mohli chápat jako píseň složenou ze dvou hlavních částí: sloky a refrénu. Slok je povětšinou více s různým textem, ale stejnou melodií, zatímco refrén má text i melodií většinou stejnou. Kontrast mezi slokou a refrémem je nejdůležitějším prvkem každé písně. Již jsem psal, že někteří obchodníci v hudebním průmyslu považují kolovrátkovitý refrén za alfu a omegu posluchačnosti a tím i prodejnosti, ale není tomu tak. Právě **kompozičně-aranžérský kontrast teprve dělá píseň písní**. Nejmenší součástí každé melodie jsou **motivy**. Jedná se zpravidla o jedno- až dvoutaktový hudebně výrazný a ucelený úryvek. Těchto motivů může být třeba v refrénu obsaženo několik. Spojením několika motivů do hudebně účinného několikotaktového celku pak vzniká **téma**. Melodie tématu (motivů) se již zcela jednoznačně projevují na charakteru celé písně nebo na její větší formální části. Je pak zcela logické, že pokud obsahuje téma příliš mnoho náladově a hudebně odlišných motivů, bude výsledkem spletenec podivných kousků roztrhané melodie. Mnoho kapel, které jsem slyšel ve svém studiu či během koncertní praxe, dokázalo vyproduktovat „jakýs takýs“ refrén, ale samotné sloky již byly kompozičním obrazem bídy a utrpení. Zpěvák v této formálně nezanedbatelné části něco pokřikoval a kapela se harmonicky zmítala. Za velkou past na hudebně méně zkušené a erudované hráče lze považovat

instrumentace a aranžování slok na jednom akordu. Ne zřídka zde totiž muzikanti (ruku v ruce se zpěvákem) vytvoří lině se převalující nudu, kde si obvykle každý hraje, co chce. Mnoho muzikantů navíc ani tento akord a jeho omezený harmonický potenciál necítí a samovolně se jim do hry vkrádají další tóny způsobující ještě větší zmatek. Tento nešvar často bývá k „vidění“ u takzvaných „bigbitových kapel“. On je totiž málokdo takovým bluesmanem a improvizátorem, jako byl třeba Jon Lee Hooker, který si texty i melodie vymýšlel přímo na pódiu či ve studiu. Fakt je však ten, že naučit někoho správně pracovat s tématy a motivy (řetězit je za sebe a různě kombinovat), to může být opravdu velmi náročný úkol. Člověk, který chce toto umění ovládat, by musel navštěvovat kursy kompozice či studovat skladbu na konzervatoři. To ovšem u spontánní rockové hudby příliš v úvahu nepřipadá. Proto považuji za důležité alespoň poslouchat světovou konkurenci špičkových kapel a snažit se právě na nich rozpoznávat strukturu kompozice melodických a zpěvových linek.

## ■ NAZNAČENÍ MOŽNOSTI PRÁCE S HUDEBNÍM MOTIVEM

Opět se budu opakovat, ale pro aranžmá písně je nejhorší vzít mnoho nesourodých témat a všechny za každou cenu do songu naplácat.

Posluchač potom podobný výtvar vnímá jako jakousi podivnou změň poletujících, vzájemně nekorespondujících melodií. Pokud se k tomu přidá ještě i nepřilíš přesvědčivá instrumentace a samotné provedení, máme na světě o jednu zcela zbytečnou hudební splácaninu více. Takový lapsus již nezachrání ani dobrý text. Myslí si, že nebude na škodu v posledním díle našeho seriálu o aranžování předložit čtenářům alespoň některé způsoby kompoziční práce. Aniž bychom byli vzděláním skladatelé, některé z těchto postupů při našem hudebním snažení rutinně používáme. Zkusme je však nyní vyjmenovat a trochu se nad nimi zamyslet.

### 1) Opakování úseku beze změn

Motivy či témata jsou prostě opakována doslovně beze změn. Mohou být v různé harmonii či instrumentaci, ale stále zachovávají stejné intervalové rozestupy. Zde vás nabádám opět k soudnosti, protože by se jinak mohlo stát, že song bude složen z neustále repetovaných témat, což po určité době vyvolá pocit nudy a fádnosti.

### 2) Opakování s většími změnami

Zde sice zůstává stejný počet taktů i nálada hlavních nosných motivů, ale jednotlivá témata jsou již různě melodicky obměňována. Dochází tak k většímu ožívání melodie, než v prvním případě. Tento způsob komponování je již náročnější, takže si musíte dát pozor na výše zmiňovanou melodickou změť.

### 3) Ozdobování melodie

V tomto případě může autor do motivů různě vkládat tóny průchodné či střídavé. Nejedná se však o větší melodické změny (viz druhý bod).

### 4) Augmentace či diminuce

Oba způsoby práce s hudebními tématy jsou velmi rozšířené a používány. Dají se velmi dobře aplikovat ve všech stylech hudby. Chce to se jen zamyslet nad tím, jak je vytvořit. Augmentací rozumíme opakování motivu ve dvojnásobných (i vícenásobných) časových hodnotách. Diminuce je jejím opakem: tedy vytvoření motivu v polovičních (i kratších) hodnotách. Jinými slovy: tam, kde byly původně čtvrtové hodnoty, jsou v dalším motivu či tématu půlky nebo celé hodnoty. U diminuce je to naopak: tam, kde byly půlové hodnoty, jsou nyní čtvrtky. V kapele je možné třeba augmentovat melodii a naopak diminoovat basu. Možná se někomu vybaví výtečně vytvořená rocková hudba k britskému seriálu „Profesionálové“ ze sedmdesátých let. V úvodu zní znělka s úžasně rytmickým riffem. V průběhu je pak tato našlapaná znělka augmentována podle dramatickosti děje. V jiných momentech autor hudby naopak hlavní téma vložil do jiných harmonických částí a opakovat ho s harmonickými i rytmickými změnami. Místy se dokonce vrací v jiné instrumentaci, hrají ho zkrácené housle apod. (viz opět Opakování s většími změnami).

Dalším autorem, u něhož můžete slyšet výbornou motivicko-tematickou práci, je hvězda americké filmové hudby - John Williams. Určitě vám nebude dělat problém vzpomenout si na hlavní jásavou melodii z filmové série Indiana Jones. Tato melodie je v průběhu filmu kompozičně ohýbána, zpomalována, harmonicky překrucována. Vy ji ovšem pokaždé poznáváte a stále ji tak registrujete „v uchu“. Kdyby John Williams použil pro každou scénu úplně jiné motivy a témata, je docela možné, že bychom si z jeho hudby nepamatovali nic. Nutno ještě říci, že témata jsou navíc melodicky velmi zajímavá, což je polovinou úspěchu.

### 5) Prodloužení (rozšíření), krácení

Motivy lze prodloužovat o různé přidané tóny, nebo naopak zkracovat vypuštěním částí tónů. I takovouto jednoduchou cestou lze obměňovat hudební materiál, abychom se vyhnuli doslovnému kolečkovitému omílání hudebních myšlenek.



„Zpěvák by měl ve většině případů být sám sobě skladatelem.“

### 6) Imitace

Přestože je tento postup využíván hlavně ve vícehlasé hudbě, lze ho s úspěchem použít i v kapele. Jednoduše libovolný motiv, např. z kytary, zopakujete po chvíli ve zpěvu či v base. Klidně navíc může být augmentován či jinak upraven. Kompoziční mistři starších dob využívali ještě **inverzi (převrat)**, kdy se z klesajících intervalů staly stoupající a naopak, či **račí postup**, který opakovat melodií doslovně, ale pozpátku. Všechny výše uvedené způsoby motivicko-tematické práce můžete dle libosti zkombinovat.

### ■ ZPĚV A ZASE ZPĚV!

Toto provolání jistě nebude platit v případě čtveřice (nebo pětice) ostřílených jazzmanů, kteří mají instrumentální dovednosti na vysoké úrovni a jsou schopni smysluplné improvizace na daná témata. Znáám bohužel i spoustu muzikantů, kteří se jazzmany pouze nazývají, a přitom skončili u přehrávání jazzových standard, přičemž jejich vlastní tvorba je kompoziční slátaninou. Rocková kapela bez hlavního zpěvu musí mít ve svém středu buď velmi slušného instrumentalistu, který svým uměním udivuje publikum, nebo by se muselo jednat o nějaký alternativní hudební styl, kde melodie nepředstavuje ústřední prvek, protože na ní lidé kvůli tomu nechodí. Ale i undergroundový zpěv musí zaujmout třeba právě texty.

Zpěv je však bohužel velmi opomíjenou složkou amatérského rockového muzicírování. Většinou členové kapely umějí jakž takž hrát, ale kvalitou zpěvu se moc nezabývají. Je to přitom zvláštní, protože zájem o populární zpěv, zejména z řad něžného pohlaví, je obrovský, a jakmile se někde objeví nějaký konkurs, nahrne se jich tam kvantum. Kluci jako zpěváci jsou v menšině a je to znát. Bohužel se na tom podílí i často zcestným způsobem vyučovaná hudební výchova na základních školách. Ta pány sluchově ani intonačně vůbec nepřipraví a neposkytne jim ani ty nejménší základy, o znalosti čtení not ani nemluvě.

Přítom rockový zpěv potřebuje „silný hlas“, odolávající všem nepřízním, jako jsou zakouřené kluby, špatné odposlechy, několikahodinová zátěž apod. Zpěvák by měl ve většině případů být sám sobě skladatelem. Udivuje mne, že zatímco kytarista dokáže hodiny štelovat aparát a hledat zvuk zapadající do aranže, basista s bubínkem tvoří šlapavý groove, aby se nakonec ve finále smířili s nenápaditou melodií zpívanou neintonujícími zpěvákem. Přítom třeba v amatérských pěveckých sborech jistě existuje mnoho slušných zpěváků a zpěvaček, kteří by se rádi uplatnili i sólově.

Kromě vytvoření zajímavé a neotřelé melodie mohou zpěváci kapelní aranžmá obohatit různými pěveckými technikami a použitím efektů, které hlavně na pódiu udělají kus práce. Normální zpívání tónů lze kombinovat třeba s **rapem** (rytmická recitace textu), který pokud je funkční a nečpí z něho stupidita některých hiphopových zoufalců, udělá hlavně v tvrdší či groovevé hudbě své. V rytmické a taneční muzice se též uplatňuje **beatbox**, nebo-li vytvoření perkusivních bicích zvuků ústy. Tato technika poslední dobou proniká i do sborové pěvecké tvorby a velmi dobře se poji se zbytkem sboru. V jazzem „ušpiněných“ kapelech mohou zpěváci obohatit aranžmá **scatem**. Mluvíme tu vlastně o hlasové improvizaci, ne nepodobné té nástrojové. Zde zpěvák již neděluje žádné sloky ani refrény, ale stává se sám sólovým nástrojem. Scat je většinou bez textu. Naprosto děbelskou scatařkou byla nadávno zemřelá peruánská zpěvačka Yma Sumac, která disponovala rozsahem pěti oktáv (normální zpěvák je šťasten, když zvládne dvě). Jejich některé kolorytury zněly, jako by je hrál někdo na Minimoog. Tvrdší metalové styly zase využívají takzvaný **screaming**. Jde o agresivní hrdelní řev, který ze sebe vytlačují někteří zpěváci hardcoreových kapel. Podobně mručení využívané v deathmetalové tvorbě se jmenuje **growling**. Žádná z těchto dvou posledních technik vůbec není jednoduchá a při jejím používání může klidně dojít i k poškození hlasivek.



## ■ TVOŘÍME

### A ARANŽUJEME HLAVOU

O tom, jak vytvořit skladbu, respektive její formu, melodie a aranžmá jsem již v náznaku psal v předcházejících dílech. Popsal jsem metodu „sejšnování“, kdy se kapela ve zkušebně improvizacním hraním pokouší zkomponovat společně skladbu. Někdy se takovýto hudební brainstorming podaří a vznikne dílo, s nímž se ztotožní všichni členové kapely, jindy se přešlapuje a přešlapuje, až je nakonec lepší jít do hospody.

Někdy je velmi dobré celou píseň nahrát jako jednoduchou demoverzi ve zkušebně, což se může „hodit“ například při tvorbě textu a vůbec při další práci se skladbou. V **ukázce číslo 1**, kterou společně s ostatními ukázkami najdete na webových stránkách Music Store, uslyšíte nejprve pracovní demoverzi písně „Osobní vesmír“ z natáčeného alba kapely Lizart. Toto pracovní demo obsahuje hlavní melodii, hudební formu a harmonický plán skladby. Zpěvačka v demoverzi zpívá jakýmsi pseudoanglickým swahilem, který pak textař otextuje. **Ukázkou číslo 2** je již studiové natočený mix s kompletní aranží skladby.

Velmi dobrá a přínosná je předpříprava nové skladby za pomoci počítačového sequenceru. Tento způsob, který dnes již používá hodně hudebníků, preferuji i já. Pokud někoho z kapely napadne nějaký zajímavý motiv, téma či sled akordů na kytaru, vytvoříme ho společně jako virtuální song. Song pomalu narůstá, až se z něj stane skladba, kterou se zpětně naučíme podle její virtuální předlohy a vdechneme ji život. Možná se to někomu může zdát zdlouhavé a komplikované, ale opak je pravdou. Výhody takového způsobu práce jsou následující:

#### 1) Časová úspora

Vyhnete se potřebě neustále svolávat celou kapelu kvůli tomu, aby se mohlo vyzkoušet to či ono téma v různém nástroji, či aby si zpěvák mohl připravit zpěv. Práce sice probíhá po kouscích, ale bez únavy, a muzikanti pracují, jen když je to baví.

#### 2) Snadná práce s motivy a tématy

Všechny stávající pasáže se dají posílat po netu, takže je muzikanti hned slyší a mohou se k nim vyjádřit, nebo k nim dokonce něco přihrát. Pokud mají všichni členové kapely stejný software, stačí jen posílat otevírací soubor. Taková práce však vyžaduje vyšší počítačové znalosti.

#### 3) Variabilita tvorby hudební formy songu

Jednotlivé části (fragments skladby) je možné různě za sebe řetězit, spojovat, vícekrát kopírovat, prohazovat mezi sebou za účelem vytvoření co nejlepšího aranžmá. Můžeme tak vytvořit více verzí a navzájem je mezi sebou porovnávat. Práci si tím ulehčíme, jednotlivé fragmenty jsou pojmenovány a tvůrce neztrácí přehled.

#### 4) Předpříprava k natáčení ve studiu

Pokud máte k dispozici vytvořený session se songem, není žádný problém zaslat jeho mix do příslušného studia, kde se chystáte natáčet a máte tak k dispozici slepé stopy pro playback. Zvukař vám ho naimportuje do prázdných tracků. O této možnosti jsem psal již ve svém minulém seriálu „Ztraceni ve studiu“. Proč by se měli ostatní muzikanti unavovat neustálým podehráváním spodku natáčejícímu, když takto vytvořený virtuální song je zastoupí a oni navíc do studia ani nemusí jezdit? Zvukař navíc získá po pár posledních dokonale přehled o celé skladbě.

#### 5) Možnosti přímého využití některých partů pro natáčení

Některé party (třeba klávesy či jiná elektronika, ruchy) mohou být přímo využity do ostré nahrávky. Pokud máte song připra-

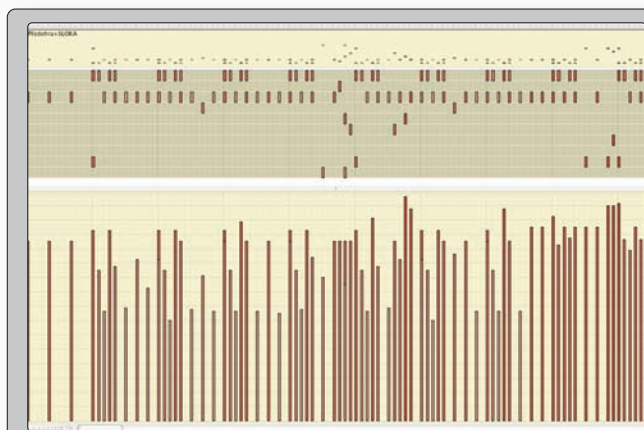
vený v nějakém pokročilejším softwaru, lze bez problému spojit váš sequencer se sequencerem, který obsahuje audio stopy z natáčení, přes rewire (virtuální spojení dvou softwarových sequencerů) a výsledek spojit do jediného mixu.

#### 6) Možnost postupného zdokonalení všech nástrojových partů

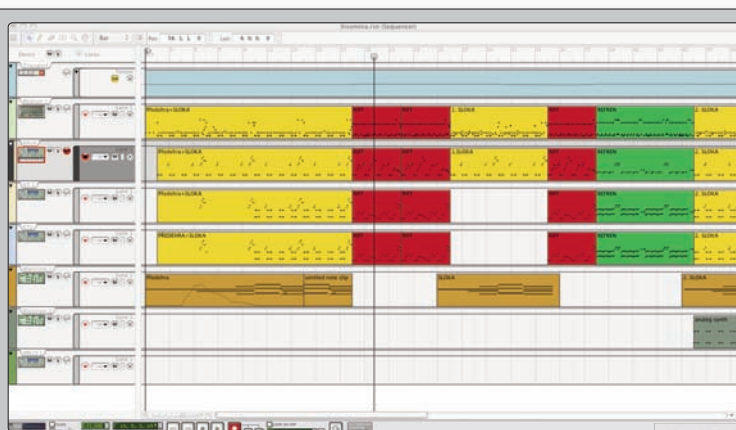
Můžete si váš part vylepšovat, nebo si připravit jeho virtuální podobu a pak se podle ní učit hrát. Takto to dělám s bicími. Navíc tak hned slyším, co je ve skladbě zbytečné a jen ji zahlučuje. K virtuálnímu aranžování osobně používám program Reason, na který jsem mnoho let zvyklý a mám pro něho vytvořeny vlastní zvuky bicích, kláves a jiných nástrojů. Spolehlivě funguje s Pro Tools nebo s Cubasem. Reason je navíc uzpůsoben pro velmi intuitivní ovládání a proto umožňuje tvořit elektronickou hudbu i naprostým laikům bez hudebního vzdělání. Rovněž je cenově dostupný. Pomocí něho učím i základům aranžování mé studenty, studující klávesovou hru. Použití toho kterého softwaru je samozřejmě věcí každého z nás. V **ukázce číslo 3** vám ještě představím elektronickou podobu aranžmá skladby Insomnia. Ve **čtvrté ukázce** pak na závěr přidám její výslednou studiovou podobu. Klávesové nástroje a bicí jsou pak použity přímo z virtuální verze. Můžete si zde všimnout též kytarových ruchů, které se objevují ve třetí sloce. Jde o zvukové zpestření a odlehčení.

## ■ EPILOG

Říkám si, zda je vůbec možné, že od prvního dílu našeho seriálu, uplynulo již šest měsíců. První text o „Rockovém aranžování“ vznikl vlastně ještě na konci krásných letních prázdnin uprostřed končících dovolených, návratů z chalup, táborů a vandrů. Tehdy jsme tu a tam ještě vyseďovali pěkně u pivečka někde pod slunečníky a pomalu se připravovali na příchod zářijového blázince. Nyní, když seriál uzavírám, a můj pohled zabloudí ven do bílé sněhové fujavice a mlhy, uvědomuji si, že zase uplynulo pěkných pár týdnů, které jsem strávil mimo jiné i prací na těchto článkách o hudbě, kterou mám, i přes její občasnou maceškovitost, rád. Doufám, že jsem si všechna ta moudra nepsal jen pro sebe do šuplíku, ale že jsem vám třeba jen drobnou maličkostí v jednotlivých dílech něco vysvětlil, někomu skrze zvukovou ukázkou přinesl třeba i jen maličko jiný pohled na věc, či vám zprostředkoval zkušenost, se kterou jste dosud neměli tu čest. Pokud z mých rad a postřehů cokoliv vyzkoušíte a uvedete v život ve své kapele, bude to pro mne ctí a zároveň smysluplným naplněním tohoto seriálu.



Ukázka editace bicích nástrojů v softwaru Reason



Hudební formy skladby Insomnia včetně jednotlivých formálních částí

