

Do-It-Yourself: Standuino aneb hudební elektronika podomácku – reportáž

Autorka textu: Eliška Lukaščíková
Autor fotografií: Andrej Boleslavský

Anotace:

Standuino, výsledek kutilství dvou mladých umělců, Ondřeje Mertu a Václava Pelouška (studentů Fakulty výtvarných umění Vysokého učení technického), je název přístroje pro amatérské skládání elektronické hudby. Samotné jméno jednak odkazuje na open-source platformu *Arduino*, jednak vzdává hold průkopníkovi elektronického umění v Čechách, Stanislavu Filipovi (krom toho také bývalému pedagogovi obou umělců). Článek *Do-It-Yourself: Standuino aneb hudební elektronika podomácku* si klade za cíl představit a částečně i zhodnotit jejich prezentaci, v podobě mediální laboratoře, jež bude probíhat ve dnech 20. 3. až 15. 4. 2012 v prostorách galerie 4AM v rámci projektu *REMAKE: REthinking Media Arts in C(K)ollaborative Environments*. Merta a Peloušek se svým projektem dotýkají nejen procesu vzniku elektronické hudby v amatérském prostředí, ale i otázek tzv. bastlení.

Klíčová slova:

Standuino, Arduino, DIY, open-source software, bastlení, elektronická hudba, Stanislav Filip, Ondřej Merta, Václav Peloušek

Jak to vše začalo...

Dříve, než se dostanu k samotné reportáži o výstavě/mediální laboratoři, chci stručně představit oba autory *Standuina* a potažmo i okolnosti, za nichž projekt vznikl.

Ondřej Merta i Václav Peloušek studovali v ateliéru multimédií na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického (FaVU VUT) v Brně. Každý z nich měl za sebou již několik samostatných uměleckých děl, než v roce 2010 začali spolupracovat *Standuinu*. Tento projekt byl pak představen v rámci akce *REMAKE*, jež si klade za úkol zmapovat mediální historii ve střední a východní Evropě.

Za prvopočátek celého projektu považují oba umělci okamžik, kdy Peloušek poslal Mertovi SMS s jediným slovem: *Standuino*. Od této chvíle se rozeběhl rychlý sled událostí, který končil workshopem, na němž byla 6. 5. 2011 [1] představena první „destička-syntezátor“ *Standuino*. Naneštěstí ji však ještě tu noc někdo odcizil, jelikož ji umělci druhý den v ateliéru nenašli. Nadcházející den se odehrál druhý důležitý moment v historii projektu – Standa Filip (jak svého bývalého pedagoga umělci s oblibou

familiárně oslovují) podepsal další nově vzniknuvší *Standuino*. Dvoudenní workshop, kde si účastníci „skládali“ vlastní hudební platformu, na níž následně skládali zvuky a melodie, byl zpečetěn úplně prvním koncertem složeným ze zvuků nově vytvořených *Standuin*.

Z terminologických důvodů ještě doplním, že *Standuino* je zastřešující název pro dva pojmy: Jednak pro samotnou studentskou platformu vytvořenou Pelouškem a Mertou, kteří se inspirovali tvorbou Filipa (tuto „destičku“ si mohli účastníci vyrobit na zmiňovaném workshopu). A poté jméno *Standuino* nese mediální laboratoř vytvořená v rámci festivalu REMAKE.

Nutno ještě dodat, že duo Merta&Peloušek doplnil Ondřej Homola, který dal celému projektu grafickou podobu.

Průkopník Standa

Standuino vychází z open-source platformy *Arduino*, jež umožňuje vytvářet interaktivní elektronické objekty nebo prostředí. Projekt *Arduino* vznikl v Itálii a jednalo se o prototypovou platformu pro studenty, která umožní flexibilitu a snadné používání. Veškerá dokumentace a příručky k němu jsou vydávány pod licencí Creative commons. Každý má tedy k *Arduinu* volný přístup a může jej dle libosti měnit, proto jej vyhledávají domácí kutilové... anebo v našem případě i umělci.

Název *Standuino* poukazuje na to, že se jedná o remake (předělání, přivlastnění) *Arduina* Mertou a Pelouškem, přičemž oba nacházeli inspirační zdroj v tvorbě Stanislava Filipa. *Standuino* můžeme chápat jako typ remaku vzdávající poctu. Filip je mnohými považován za průkopníka umění elektronických médií v České republice (Peloušek – Merta, 2011). V 80. letech se zabýval vývojem nevšedních hudebních nástrojů vlastní domácí produkce [2]. A nejen to, Filip se věnoval také interaktivním a robotickým instalacím, většina z nich se však v průběhu let ztratila.

Během 90. let se Filip podílel na budování scény nových médií v Brně. Spolupracoval však převážně s mladší generací, která v něm už spatřovala umělce, kdežto jeho vrstevníci v jeho tvorbě viděli spíše technický rozměr, méně už ten umělecký. Filipova tvorba je často spojována s metodou tzv. bastlení, což je v podstatě synonymum pro ustálený anglosaský výraz do-it-yourself. Bastlení (potažmo i do-it-yourself kultura) funguje jako zastřešující pojem pro kutilství, domácí výtvoření nebo samovýrobu, zkrátka cokoli, co jsme si vytvořili svou zručností a za pomoci vlastních prostředků (Peloušek – Merta, 2011).

Filip účinkoval rovněž na festivalu *Multiplace* v roce 2011. Zde uspořádal se svými studenty koncert, kde hrál na vlastnoručně vyrobené nástroje. Jeho aktivita tímto okamžikem v žádném případě neustává, ba naopak. Filip chce v rámci projektu *Standuino*, na kterém částečně spolupracuje, znovu přivést k životu některé ze svých starších projektů a návrhů. Prozatím však nikde není zveřejněno jaké přesně. Nechme se tedy překvapit.

Reportáž: Když Vám hraje Standuino

Stanislav Filip odehrál další ze svých svérázných koncertů také v rámci slavnostního otevření výstavy *Standuino* 20. 3. 2012 v galerii 4AM, která byla poslední ze tří vernisáží projektu REMAKE.

Začnu ale od začátku. Přibližně kolem šesté hodiny večerní se galerie postupně plní návštěvníky, kteří zatím nesměle postávají v jakémsi foyer a čekají, co se bude dít. Po chvíli konečně vcházíme do místnosti s exponáty, které světélkují, chrčí, bručí a různě blikají.

Nutno předeslat, že se nejedná o výstavu, kde jsou představované díla za sklem a pohotová kustodka vás vždy stihne včas informovat, že stojíte příliš blízko. *Standuino* v tomto ohledu představuje nový typ výstavy: Vybízí k interakci a láká návštěvníka, aby si lidově řečeno „osahal“ většinu předkládaných objektů.

Na policích okolo vidíme tranzistory, pájecí zařízení, staré počítače s příslušenstvím, předělané klávesy, atd. Mě nejvíce uchvátily dva exponáty: První z nich se jmenoval *Superpozice* (2012) a jednalo se o dlouhý stůl, přes který světélkoval zelený laserový paprsek, jenž procházel přes různé polarizační filtry. Ty světlo buď propouštěly, nebo nikoli. Zrovna tento exponát od návštěvníka sice žádnou interaktivitu nevyžadoval, bylo spíše zajímavé sledovat paprsek, jenž se v jiném prostředí (různé polarizační filtry) chová odlišně.

Uživatelský interface, druhý pozoruhodný „vynález“, byl složen z pěti dřevěných polen, jedné holi a plátna, na něž se promítala obrazovka počítače. Čtyři polena byla poskládaná do tvaru šipek nahoru, dolů, doprava, doleva, jaké jistě známe z klávesnice našeho počítače. Jedno poleno stálo opodál a plnilo funkci tlačítka Enter. Návštěvník je mohl ovládat pomocí dřevěné hole – jakmile udeřil například do polena „šipka-nahoru“, kurzor na plátně se posunul nahoru. A podobně to fungovalo s dalšími klávesami. Bizarně na mě působil hlavně kontrast surového bušení holí do polen ve spojitosti s jemnou prací na počítači.

Nutno dodat, že tento exponát je právě remakem stejnojmenného Filipova díla.

„Vytvoříme a odprezentujeme tu prototypy zařízení, které umožňují analyticky pohlížet na jejich digitální a elektronickou podstatu v modernistickém smyslu slova, jako například vztah nosiče (elektroniky) a esence (digitality) či třeba analýza gest umělce-bastlíře.“ (Peloušek – Merta, 2012).

Po tom, co si návštěvníci v klidu prohlédli jednotlivá díla, následovalo úvodní přivítací slovo Barbory Šedivé, kurátorky výstavy. Po ní hovořili samotní autoři, Merta a Peloušek, kteří postupně představili jednotlivé exponáty a u některých i vysvětlili, jak a proč fungují. V závěru úvodního představení výstavy byl Stanislav Filip vyzván, aby před diváky slavnostně spálil několik tranzistorů. Povedlo se a mohl začít kakofonický koncert Filipa na vlastnoručně vyrobenou elektrickou kytaru, která na první pohled

připomínala kytaru typizované výroby. Při bližším ohledání jsem však shledala nedokonalý řezbářský detail a také zvuk napovídal, že se jedná o kousek z domácí produkce.

Všichni potenciální zájemci by se měli připravit na to, že je nečeká běžná výstava umění, nýbrž vstup do novomediální kutilské dílny. Technický ráz a láska k fyzice se zřetelně vynořují na každém kroku, už třeba v názvech děl – například jméno zmiňované *Superpozice*, jež jako termín pochází z říše elektrotechniky. Samotnému projektu *Standuino* bych vytkla jedině, a to že u vystavovaných děl nebyly uvedeny žádné popisky objasňující záměr autora. Bez doplňujícího vysvětlení by tak mohla celá mediální laboratoř vyznít naprázdno a zapadlo by v ní mnoho zajímavých myšlenek.

Vysvětlivky:

[1] Datum poskytl Ondřej Merta při soukromé e-mailové komunikaci.

[2] V cizojazyčné literatuře označováno DIY = „do-it-yourself“.

Použitá literatura:

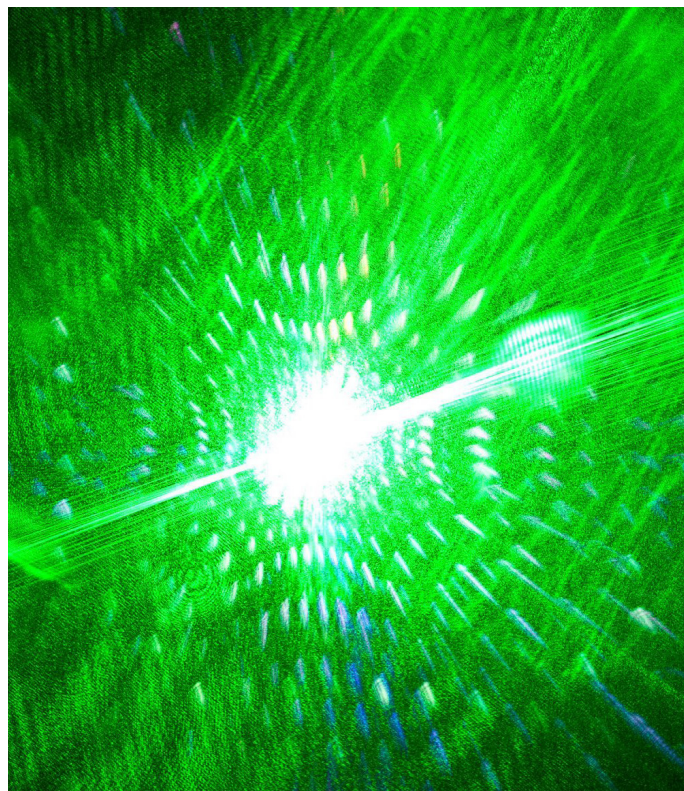
Peloušek, Václav a Ondřej Merta, 2011. History. *Standuino*. [online] [cit. 5. 3. 2012]. Dostupné z: <http://www.standuino.eu/standuino/history/>

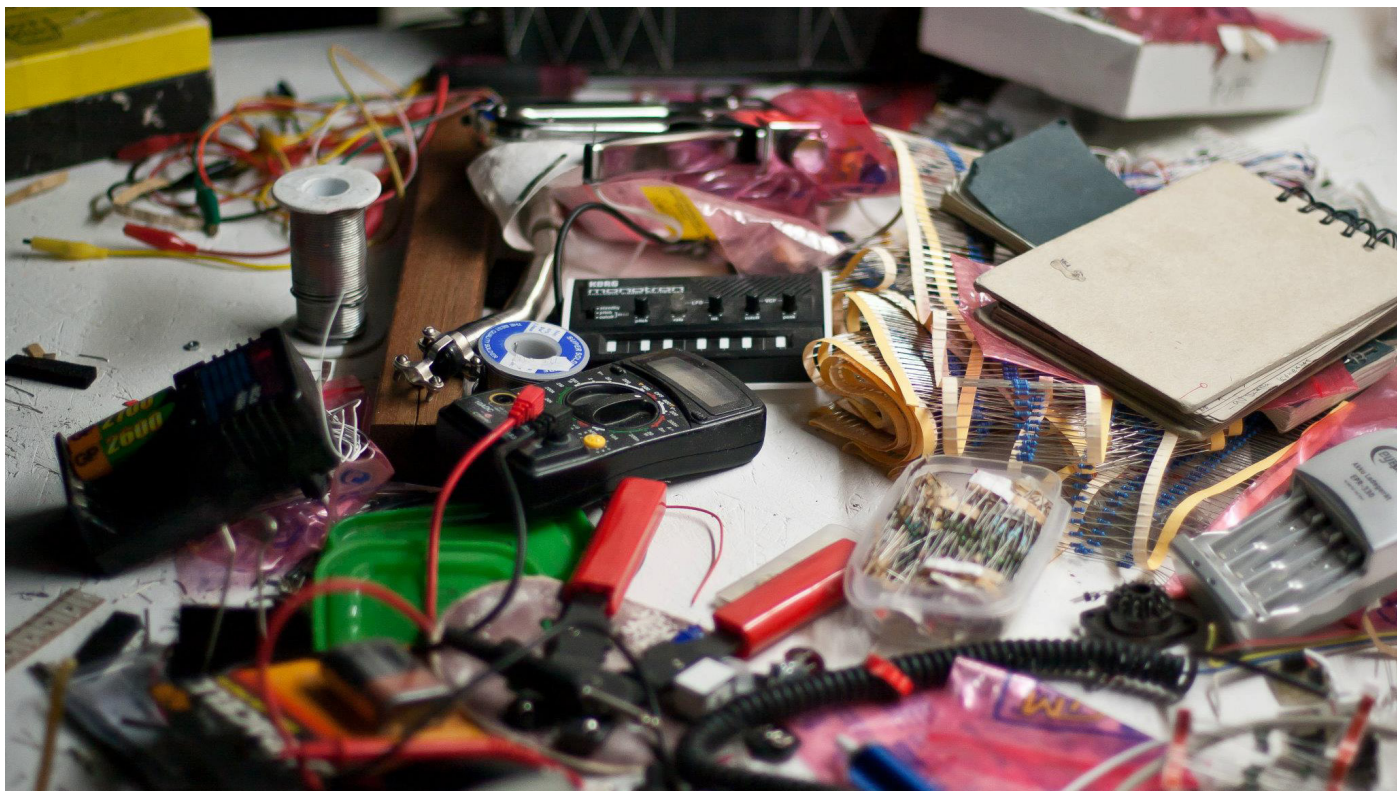
Peloušek, Václav – Ondřej Merta, 2011. About us. *Standuino*. [online] [cit. 3. 4. 2012]. Dostupné z: <http://www.standuino.eu>

REMAKE: Václav Peloušek, Ondřej Merta (CZ) – Standuino, 2012. *4AM* [online] [cit. 5. 3. 2012]. Dostupné z: <http://www.forum4am.cz/?p=2400>

Arduino, 2011. *Arduino* [online] 21. 12. 2011 [citováno dne 19. 3. 2012]. Dostupné z: <http://www.arduino.cc/>

Stanislav Filip, 2011. *Monoskop* [online] [citováno dne 19. 3. 2012]. Dostupné z: http://monoskop.org/Stanislaw_Filip

*Standuino.**Laserový paprsek v díle Superpozice.**Aranžmá pracovního stolu 1.*



Aranžmá pracovního stolu 2.



Stanislav Filip při hře na vlastnoručně vyrobenou kytaru.