

Univerzita Karlova v Praze

Fakulta humanitních studií



Psytrance coby žánr paralelní reality

Bakalářská práce

Autor: Veronika Avellaneda

Vedoucí bakalářské práce: Doc. PhDr. Zuzana Jurková, PhD.

Praha, 2010

Prohlašuji, že jsem práci vypracovala samostatně a souhlasím s jejím eventuálním zveřejněním v tištěné nebo elektronické podobě.

V Praze dne 19. 2. 2010

.....

podpis

Poděkování:

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí své bakalářské práce Doc. PhDr. Zuzaně Jurkové, PhD. za uvedení do oboru etnomuzikologie, za její podnětné připomínky a rady. Dále chci poděkovat svým dvěma klíčovými informátorům Mgr. Milanu Svobodovi (alias Perplex) za jeho vytrvalé reflexe a Jiřímu Tomáškoví (alias Gapped) za profesionální objasnění problematiky komponování psytrancových skladeb.

Klíčová slova:

Psychedelic trance - psytrance, elektronická taneční hudba (ETH), etnomuzikologie, muzikologie, psychedelická zkušenost, kvalitativní výzkum.

Abstrakt:

Tato práce se zabývá studiem fenoménu českého psytrancu z etnomuzikologické perspektivy. Zkoumá jeho hudební a nehudební složky, které dává do souvislostí s psychedelickou zkušeností.

Keywords:

Psychedelic trance - psytrance, electronic dance music (EDM), ethnomusicology, musicology, psychedelic experience, qualitative research.

Summary:

This thesis deals with the studies of Czech psytrance phenomenon in the perspective of ethnomusicology. It explores its musical and non-musical elements, which are evaluated in context of psychedelic experience.

OBSAH

1.	Úvod	
1.1.	Vlastní pozice ke zvolenému tématu.....	6
1.2.	Teoretické ukotvení práce.....	7
1.3.	Metodologie a techniky sběru dat.....	8
1.4.	Hodnocení kvality výzkumu.....	10
1.5.	Etika výzkumu.....	11
1.6.	Struktura práce.....	12
2.	Psytrance v kontextu elektronické taneční a psychedelické hudby.....	13
2.1.	Kořeny elektronické hudby.....	13
2.2.	Historie vzniku elektronické taneční hudby.....	13
2.3.	Psychedelická hudba, LSD, psychedelický rock.....	15
2.4.	Vznik goa trancu a psytrancu.....	16
2.5.	Psytrance v České republice.....	18
3.	Momentka – festival Bio, nebí 09.....	20
4.	Nehudební aspekty psytrance.....	26
4.1.	Psychedelie, psychedelická zkušenost, set a setting.....	26
4.2.	Trans a psychedelický prožitek.....	28
4.3.	Individuální set.....	29
4.4.	Setting místa.....	29
4.5.	Vizuální setting – Psychedelické umění.....	30
4.6.	Sociální / kolektivní setting.....	32
5.	Hudební aspekty psytrance.....	32
5.1.	DJ set.....	33
5.2.	Liveact set.....	33
5.3.	Tvorba psytrancových skladeb.....	34
5.3.1.	Nové technologie.....	36
5.3.2.	Nástroje pro tvorbu psytrancových skladeb.....	36
5.3.3.	Popis tvorby skladeb.....	37
5.3.4.	Analýza skladby.....	38
5.4.	Charakteristika psytrance.....	43
5.4.1.	Chilloutová hudba, psybient.....	44
5.4.2.	Subžánry psytrance.....	44
6.	Psytrance coby žánr paralelní reality.....	46
7.	Závěr.....	47
8.	Přílohy.....	49

1.1 Vlastní pozice ke zvolenému tématu

S psytrancem jsem se poprvé náhodně setkala v pražském klubu Futurum v roce 2001. Do té doby jsem se pravidelně setkávala s různými žánry ETH (techno, house, drum'n'bas, jungle apod.), ale žánr psytrance pro mne byl v mnohém atypický a do té doby z běžných „náhodných zdrojů“ nezaregistrován. Jeho hudební a vizuální stránka se od doposud poznané ETH znatelně odlišovala. Pestrost a netradiční výraznost zvuků vybízely k podstatně pozornějšímu poslechu a stimulovaly fantazii s doposud nepoznanou intenzitou. Všechny stěny klubu byly dekorovány fluorescenčními obrazy s fantaskními motivy, s kterými byli svým oděvem sladění i někteří účastníci. Celý jinak poměrně fádňící klub v tomto podání připomínal spíše jakousi futuristickou svatyni. Součástí celého prostoru byla také obdobným způsobem pojatá čajovna, což na ostatních akcích nebylo zvykem. Mnohem častěji podobné místo s relaxační hudbou však na jiných akcích úplně chybělo.

Od té doby jsem začala akce tohoto druhu sama vyhledávat a postupem času moje preference tohoto žánru stouply natolik, že jsem se jich začala pravidelně účastnit. Moje účast probíhala zprvu jen pasivně, a nijak jsem se tedy nepodílela na jejich přípravách. To se změnilo v průběhu posledních čtyř let, kdy jsem se aktivně zapojovala do přípravných činností spojených s jedním z nejnavštěvovanějších psytrancových festivalů v Čechách. Tento festival znám tedy z pohledu účastnice realizačního týmu stejně jako z pozice běžného návštěvníka, a proto zejména na jeho příkladech budu svoji případovou studii odvozovat.

V roce 2003 jsem se také zúčastnila vůbec prvního tříměsíčního kurzu produkce elektronické taneční hudby v České republice, vedeného skladatelem (producentem) Jiřím Paškou, který je známý pod pseudonymem Epon Waldes. Díky tomu jsem se sblížila se softwarovou a hardwarovou problematikou komponování skladeb ETH. Vzhledem ke značné složitosti, časové náročnosti a absenci těchto přístrojů v mých rukou, jsem ovšem od vlastní produkce záhy upustila.

Záměr zabývat se tímto tématem v rámci této bakalářské práce vzešel z dvousemestrálního hudebně-antropologického semináře na FHS UK, vedeného Doc. PhDr. Zuzanou Jurkovou, PhD. Hlavním cílem pro mě bylo pochopit psytrance, a to nejen jako hudební žánr, ale jako celkový fenomén, v němž jsou těsně propojeny zvukové a vizuální složky s těmi sociálními, a to vše s myšlenkovými koncepty. Nevím o žádné práci, která by se psytrancem z této perspektivy zabývala.

1.2 Teoretické ukotvení práce

Výchozím teoretickým rámcem této práce je etnomuzikologický koncept *music as culture*, který ve svém díle *The Antropology of Music* z roku 1964 poprvé výrazně formuloval Alan P. Merriam. Běžný muzikologický výzkum hudby analyzuje hudební ukázky „samy o sobě“, tedy víceméně bez kulturního kontextu, ve kterém hudba vzniká a který vyjadřuje. Tím byl ovlivněn i počáteční etnomuzikologický výzkum první poloviny 20. století. Výsledky výzkumů tak byly popisy zvuku, nikoliv pochopení hudby, její funkce a jejího významu. Poté, co pováleční etnomuzikologové začali zkoumat hudbu jako součást kultury (koncept *music in culture*), přichází Merriam s novým pojetím hudby. Ta podle něj není pouze zvukem, ale také lidským chováním fyzickým, sociálním a verbálním, a to je výsledkem lidských myšlenek a představ (conceptualization). Tyto myšlenky a představy propojují hudbu s ostatními složkami kultury, jsou de facto zvukovou realizací základních kulturních vzorců. Takto nově pojaté chápání hudby se postupem času stalo výchozím pro řadu dalších etnomuzikologů a vědců z jiných spřízněných oborů.

„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.“¹ (Merriam, 1964:6)

V hudbě, stejně jako v jiných druzích umění, jsou hlavní přístupy, sankce a hodnoty často zjednodušeny na jejich základy. Hudba je také v určitých směrech symbolická a reflektuje organizaci společnosti. V tomto smyslu je hudba prostředkem k pochopení národů a chování a jako taková je hodnotným nástrojem analýzy kultury a společnosti.² (Merriam, 1964:13)

¹ „music sound is the result of human behavioral processes that are shaped by the values, attitudes, and beliefs of the people who comprise a particular culture. Music sound cannot be produced except by people for other people, and although we can separate the two aspects conceptually, one is really not complete without the other. Human behaviour produces music; but the process is one of the continuity; the behaviour itself is shaped to produced music sound, and thus the study of one flows into the other.“ (Merriam 2000:6) Autorem českého studentského překladu textu je M. Boháček, FHS UK, 2005.

² In music, as in other arts, basic attitudes, sanction, and values are often stripped to their essentials; music is also symbolic in some ways, and it reflects the organization of society. In this sense, music is a means of of understanding peoples and behaviours and as such is a valuable tool in the analysis of culture and society. (Merriam: 1964: 13) Autorem českého studentského překladu textu je M. Boháček, FHS UK, 2005.

Hudba souvisí s celkem kultury. Tvaruje, posiluje a usměrňuje společenské, politické, ekonomické, lingvistické, náboženské a jiné druhy chování. Etnomuzikolog se musí bezpodmínečně zabývat symbolikou hudby, otázkami vzájemného propojení umění a všemi složitostmi porozumění toho, co je estetika a jak je strukturovaná.³ (Merriam, 1964:15)

V poslední čtvrtině 20. století se posouvá chápání hudby zejména v americké etnomuzikologii směrem ke zdůraznění jejího významu jako lidské aktivity. Cílem předkládané práce je tedy pochopit propojení jednotlivých složek fenoménu psytrance na základě Merriamova konceptu *music as culture*.

1.3 Metodologie a techniky sběru dat

Vzhledem k výše popsanému konceptu *music as culture* jsem v této práci zvolila pro etnomuzikologii běžný kvalitativní výzkum (který má převážně popisný a interpretativní charakter). Jeho základem byla terénní práce (v různé míře zúčastněné pozorování, rozhovory různého typu, pozdější analýza terénních záznamů různého druhu: terénní poznámky, nahrávky, fotodokumentace...). Ve výzkumu a analýze vycházím především z metodologické literatury Miroslava Hendla (2005)⁴.

Od poloviny roku 2007 jsem minimálně jednou za měsíc navštěvovala psytrancové parties, na kterých jsem sbírala informace nejdříve především formou zúčastněného pozorování a neformálních rozhovorů. Získaná data jsem zapisovala, následně analyzovala a uvedla do kontextu s již získanými poznatky, z čehož jsem pak generovala další otázky. Pro interpretovaná data jsem vytvořila kódy, které jsem pak třídila do jednotlivých kategorií.

Na akcích jsem pořizovala fotografie a někdy i audio a videozáznamy. Shromáždila jsem také asi 50 letáků (tzv. flyerů), které byly k propagaci příslušných akcí vytvořeny a svým grafickým pojetím a faktickým obsahem často výstižně atmosféru akce předesílaly. V průběhu roku 2009 jsem na základě získaných dat formulovala upřesňující otázky a v podobě dotazníku se strukturovanými otevřenými otázkami je prostřednictvím elektronické pošty zaslala vybraným respondentům. Jejich odpovědi jsem s nimi v případě nejasností či nově vzniklých otázek konzultovala buďto osobně nebo prostřednictvím Skype, elektronické

³ Music is interrelated with the rest of culture; it can and does shape, strengthen, and channel social, political, economic, linguistic, religious, and other kinds of behaviour. The ethnomusicologist must inevitably concern himself with problems of symbolism in music, questions of the interrelationships of the arts, and all the difficulties of understanding what an aesthetic is and how it is structured. (Merriam: 1964: 15)

⁴ Hendl, J. Kvalitativní výzkum. Základní metody a aplikace., 1. vydání; Portál: Praha, 2005.

pošty nebo komunitního serveru „Nyx“, který bude popsán níže. Neformální a strukturované otevřené rozhovory jsem během několika sezení vedla se dvěma klíčovými informátory. Prvním klíčovým informátorem je jeden z nejdéle působících organizátorů psytrancových akcí v ČR (současně hlavní organizátor festivalu, o kterém v této práci bude vypracována případová studie) a zároveň působí jako psytrancový VJ⁵ pod pseudonymem „Perplex“. Druhý klíčový informátor je první český mezinárodně uznávaný hudební skladatel psytrancu, autorský projekt (tzv. liveact) pod názvem „Gappeq“. Všechny rozhovory jsem zaznamenávala na nahrávací zařízení a následně přepisovala.

Součástí této práce je i hudební analýza a transkripce psytrancové skladby, která byla zkomponovaná právě projektem GappeQ. Základní inspirací mi pro tento účel byla transkripce techno skladeb, kterou jako první použil a systematicky popsal Butler (2006). Každá psytrance skladba může být prezentována v několika různých provedeních, které Butler rozdělil do dvou kategorií: „buďto může být poslouchána ve své původní formě, vzniklé ve studiu...anebo se s ní můžeme setkat v kombinaci s jinými skladbami v DJském mixu“⁶ (Butler, 2006:20). Stejně jako v Butlerově případě jsem i já zvolila analýzu původní verze psytrancové skladby, k čemuž se naskytly v rámci výzkumu vhodné podmínky. Aby totiž bylo možno psytrancovou skladbu co nejpřesněji analyzovat, bylo zapotřebí získat tzv. „projektový soubor skladby“⁷, kterým disponují pouze její tvůrci. Po importování do softwarového hudebního editoru, ve kterém vznikla (v tomto případě Cubase), lze analyzovat všechny její části, které jsou díky své multivrstevnatosti stěží uchopitelné pouze z poslechu celé již zaranžované hotové skladby i pro zkušeného hudebníka a to i při analýze za pomoci poslechu při vhodně upravené rychlosti přehrávání. Jakékoliv zpomalení by ovšem zapříčinilo značné zkreslení nosného efektu použitých zvuků, a proto jsem tuto metodu nepovažovala za vhodnou.

Informace jsem čerpala přirozeně i z Internetu, a to především ze stránek, které se věnují tomuto žánru v ČR, např. *psytrance.cz* apod. Zvlášť hodnotným zdrojem dat byl komunitní server *nyx.cz*⁸, který pro komunikaci používá většina příznivců psytrance. Na tomto serveru je registrováno asi 30 000 uživatelů a obsahuje nesčetné množství různých

⁵ VJ – zkratka pro video jockey. Na psytrancových akcích ten, kdo promítá videoprojekce. Bude popsáno v příslušné kapitole.

⁶ „either it will be heard in its original, studio-produced form...or it will be encountered in combination with other records in a DJ mix.“ (Butler, 2006:20) přeloženo autorkou této práce

⁷ Projektový soubor skladby obsahuje veškerá data o umístění jednotlivých zvuků a not všech nástrojů na časové ose.

⁸ na komunitní server *nyx.cz* je možné přihlásit se skrze pozvánku, která může být poskytnuta skrze jiného uživatele *nyxu*, který ony pozvánky v omezeném množství dostává od správců tohoto serveru.

tematických vláken, tzv. diskusních klubů. Tyto jsou buďto veřejně přístupné pro všechny zaregistrované uživatele anebo jsou vedena jako tzv. privátní, tj. s omezeným přístupem určeným správcem daného klubu. Nyx byl také prostředím, skrze které jsem se spojila a komunikovala s některými z mých informátorů, které jsem buďto osobně znala (alespoň „od vidění“), anebo mi byli ostatními doporučení. I v případě doporučení jsem se snažila zohledňovat otázku objektivit.

Psytrancu je na Nyxu věnováno několik diskusních klubů, z nichž ty, ze kterých jsem čerpala informace, uvádím na konci této práce v internetových zdrojích. V privátních klubech jsou mj. řešeny i organizační a technické záležitosti týkající se konkrétních psytrancových festivalů, kam mají přístup pouze členové příslušného organizačního týmu. Do privátního klubu, kde se projednává organizace zmíněného Bio-festivalu, mi byl před dvěma lety organizátory udělen přístup, díky čemuž jsem získala přístup k mnoha užitečným informacím a ve kterém jsem měla možnost pozorovat proces průběžného utváření podoby festivalu napřímo. V jiném privátním klubu se pak řešila konkrétní vizuální stránka festivalu (informace sdíleny 33 uživateli).

Ve fázi získávání informací jsem také provedla transkripci a analýzu jediného v České republice doposud zpracovaného uceleného projektu pojednávajícím o předmětu této práce, televizního dokumentu České televize pod názvem „*Psytrance: Extáze bez extáze*“⁹. V dokumentu rovněž účinkovali oba mí klíčoví respondenti a jelikož se jedná o osm let starý dokument, bylo zajímavé porovnávat jejich tehdejší názory s těmi dnešními.

1.4 Hodnocení kvality výzkumu

Pro zajištění validity výzkumu jsem hodnotila jeho kvality na základě čtyř Handlových (2005) kritérií, kterými jsou důvěryhodnost výsledků výzkumu, jejich přenositelnost, hodnověrnost a potvrditelnost.

V průběhu posledních dvou let jsem se zúčastnila nesčetného množství psytrancových párty a festivalů po celé České republice i v zahraničí. Na některých festivalech jsem strávila průměrně 2 až 3 dny. Informace jsem získávala na základě kritéria triangulace, tedy ověřením ze dvou až tří různorodých zdrojů, od různých respondentů a s použitím více metod sběru dat. Jednalo se především o odbornou literaturu nebo informace o psytrance z tematických

⁹ Česká televize, tvůrčí skupina Dohnal – Karolín. *Psytrance: Extáze bez extáze?* Pořad z cyklu *My a oni*. Vydala Česká televize, televizní studio Ostrava, 2002

internetových stránek, shromažďování relevantního hudebního a vizuálního materiálu, poslech hudby, rozhovory apod. Dva roky, v průběhu kterých jsem se tématem zabývala, také považuji za dostačující dobu na to, abych byla schopna konceptuálně pojmut fenomén psytrance. Své výsledky a jejich interpretace jsem v průběhu výzkumu konzultovala s lidmi, kteří se samotného výzkumu neúčastnili. Jednalo se především o kolegy - studenty etnomuzikologie, hudebníky, umělce, posluchače jiných stylů ETH apod. V rámci výzkumu jsem také své průběžné výsledky a interpretace konzultovala se svými informátory a jinými příznivci psytrancu.

K práci jsem se snažila přistupovat s co možná nejmenším subjektivním zatížením. Předně bylo nutné uvědomit si svůj vztah ke zvolenému tématu, své předsudky, které, jak nám na jedné z přednášek o metodologii a teorii v etnomuzikologii objasnila profesorka Adelaida Reyes, mohou být pozitivní i negativní. Tento vztah jsem objasnila v úvodní části práce nazvané *Vlastní pozice ke zvolenému tématu*.

V případě transkripce psytrancových skladeb jsem se snažila využít veškeré technologické prostředky spojené s komponováním elektronické hudby tak, abych byla schopna co nejpřesněji a bez jakéhokoliv subjektivního zabarvení, danou hudbu popsat.

1.5 Etika výzkumu

Při výzkumu jsem dbala zásad etického jednání tak, jak byly popsány Hendlem (2005:155) Každému z respondentů jsem předem objasnila účel a průběh výzkumu, a poté jsem jej požádala o vyjádření souhlasu s účastí na výzkumu. Všichni respondenti mi poskytli pasivní souhlas, tedy svolení bez podpisu. Respondenti byli také obeznámeni s tím, že svoji účast na výzkumu mohou kdykoliv ukončit. Většina mých respondentů, se kterými jsem se setkávala převážně v terénu, tedy na party nebo na festivalech, si přála zůstat v anonymitě. Na anonymitě ovšem netrvali ani po opakovaném dotazování dva moji klíčoví informátoři. Obecně jsem se ale při výzkumu snažila zachovat soukromí u všech svých respondentů, stejně jako jsem ve všech případech dbala emočního zabezpečení, zejména při otázkách užívání psychoaktivních látek a jiných citlivých témat. K zatajování cílů a okolností výzkumu nedošlo, neboť tato skutečnost nebyla po celou dobu výzkumu nutná.

1.6 Struktura práce

Práce se zabývá fenoménem psytrance, který je jedním z žánrů elektronické taneční hudby (ETH), proto považuji za důležité uvést alespoň ve stručnosti historii hudby elektronické, elektronické taneční a také psychedelické, kde se zaměřím především na dva nejvýraznější fenomény, které jsou pro ETH typické – na hudební DJing¹⁰ a vytváření syntetických zvuků. O psytrance pojednávám také v souvislosti s jeho hudebním předchůdcem goa trancem, který vznikl v Indii, a objasňuji historii psytrancu v České republice. V kapitole nazvané Momentka popisuji průběh jednoho z největších českých psytrancových festivalů. V dalších kapitolách se snažím vysvětlit podobu fenoménu psytrance prostřednictvím výkladu základních pojmů: psychedelie (psychedelické zkušenosti) coby specifického stavu vědomí, kterého člověk může docílit prostřednictvím různých praktik (jógy, meditace, sensorické deprivace aj.), spojením rytmické hudby s pohybem (tancem) anebo také užitím psychedelických psychotropních látek (psychedelik). Na základě zjištění, že kvalita psychedelie zprostředkovaná psychedelikami je podmíněna vedlejšími okolnostmi v literatuře vymezenými pojmy „set“ a „setting“, a že tyto pojmy jsou také frekventovaně užívané k označení určitých skutečností spojených s fenoménem psytrance, se jimi dále zabývám a popisuji, jak jsou chápány v rámci psytrancu. Tímto způsobem vymezuji, na co je v psytrancu kladen důraz nejprve v jeho nehudební stránce a posléze ve stránce hudební. Pozornost zaměřuji především na nejtypičtější nehudební prvek psytrancu – na vizuální psychedelické umění.

Dál se zabývám hudební stránkou psytrancu. Nejprve popisuji práci DJe¹¹ a Liveactu¹², dále tvorbu skladeb s využitím nových technologií a provádím analýzu části skladby. Nakonec popisuji hudební specifika daného žánru a jeho subžánrů. Na základě toho určuji hudební principy psytrancu a zjišťuji, jak spolu poznatky o hudební i nehudební stránce korelují. Výsledek uvádím do souvislosti s psychedelickou zkušeností, který je předmětem závěru této práce.

¹⁰ DJ – od anglického slova Disk Jockey. Původně člověk, který pouštěl zvukové nahrávky za sebou, v současnosti především označení pro toho, kdo míchá dvě zvukové nahrávky dohromady a vytváří kontinuální tok hudby, aniž by bylo možno rozeznat přechody mezi jednotlivými skladbami. Více v příslušné kapitole na konci této práce.

¹¹ osoba, sestavující kontinuální hudební program prostřednictvím vybírání, kombinování a manipulování se skladbami (tzv. míchání skladeb) Blíže bude vysvětleno v příslušné kapitole.

¹² hudebního skladatele prezentujícího svoji tvorbu na párty. Detailnější popis v příslušné kapitole.

2. Psytrance v kontextu elektronické taneční a psychedelické hudby

Pro vznik a vývoj elektronické taneční hudby jsou příznačné především dva fenomény: hudební DJing¹³ a vytváření syntetických zvuků a jejich modulace, proto je tato část práce zaměřená na ně. V závěrečné části jsou také popsány souvislosti vzniku goa trancu v Indii a psytrancu v České republice.

2.1. Kořeny elektronické hudby

Počátky elektronické hudby lze nalézt např. v dílech autorů jako byl John Cage¹⁴ (Imaginární krajina 1939) nebo Karlheinz Stockhausen¹⁵ (Zpěv mládence 1956). Tito a jiní umělci se snažili o co nejradikálnější rozchod s tradičním melodicko-harmonickým chápáním hudby a v důsledku započatého rozvoje vědy a techniky experimentovali a nalézali nové formy vyjádření. Vznikaly tak nové kompoziční techniky¹⁶, mezi kterými je pro naše téma důležité zmínit především techniku elektroakustickou. Jejím základem se stal jakýkoliv přirozený zvuk v kombinaci s uměle generovaným zvukem anebo elektronickými prostředky vytvořené zvuky a tóny, které byly dále elektroakusticky upravené.¹⁷

2.2. Historie vzniku elektronické taneční hudby (ETH)

V souvislosti s rozvojem ETH popisuje Mark J. Butler vznik francouzských *discothèque* v šedesátých letech (původně bary, kde se hrála reprodukováná hudba). Diskotéky se brzy rozšířily také do USA a Velké Británie. Zde byly v sedmdesátých letech transformovány v kluby, kde se hrála hudba „zmixovaná“¹⁸ s afroamerickou hudbou – funkem, soulem a vznikl specifický hudební styl tzv. *disko*. Z původně párové formy tance se

¹³ DJ – od anglického slova Disk Jockey. Původně člověk, který pouštěl zvukové nahrávky za sebou, v současnosti především označení pro toho, kdo míchá dvě zvukové nahrávky dohromady a vytváří kontinuální tok hudby, aniž by bylo možno rozeznat přechody mezi jednotlivými skladbami. Více v příslušné kapitole na konci této práce.

¹⁴ Imaginary landscape, John Cage, k poslechu zde: http://www.youtube.com/watch?v=CVN_mxVntXk

¹⁵ Gesang der Junglinge, Karlheinz Stockhausen, k poslechu zde:

<http://www.youtube.com/watch?v=3XfeWp2y1Lk>

¹⁶ elektroakustická, serialistická, dodekafonní, aleatorní a témbrová

¹⁷ excerpt z přednášky Dějiny západoevropské hudba vedené Mgr. Vítkem Zdrálkem.

¹⁸ prostřednictvím DJe se míchaly nahrávky různých stylů zaznamenaných původně na vinylových deskách. DJové k tomu používaly speciální gramofony, na kterých bylo možné umístit dvě vinylové desky najednou.

stal fenomén individuální, který již nebyl závislý na choreografii. Z disca se posléze vyvinul styl *garage*, pojmenovaný podle místa svého vzniku - klubu Paradise Garage v NYC. Následně došlo k založení dceřiného klubu v Chicagu tzv. Warehouse, kde se hrála hudba obsahující více industriálních zvukových prvků a tento hudební žánr dostal název *house*. Brzy poté následoval vznik dalšího žánru ETH v Detroitu tzv. *techna*. Pro oba styly - house i techno bylo typické, že vznikly v rámci dvou velkých industriálních měst a na jejím vzniku se podíleli Afroameričané a gayové. První venkovní párty, tzv. open air parties se objevily na přelomu 70. a 80. let a byli pořádány detroitskými středoškoláky. (Butler, 2006: 36-37)

Éra disca byla podle Butlera (2006) důležitá v několika bodech. Došlo k prodloužení provozní doby klubů až do ranních hodin, DJové začali při hře míchat hudbu ze dvou vinylových desek a vytvářeli tak kontinuální tok hudby. Disko, stejně jako pozdější žánry ETH, původně vznikalo přímo na tanečním parketě. Studiové nahrávky, které v podstatě imitovaly klubové DJské „mixy“, vznikaly až následovně. Nicméně disco se od stylů ETH 70. a 80. let lišilo především tím, že nebylo elektronické. Bylo nahráváno v profesionálních studiích „živými“ hudebníky, proto bylo paradoxně označováno za „umělé“. Disko bylo převážně vokální hudbou, proto se o jeho skladbách mluví jako o písničkách, nikoliv trecích¹⁹. V disku se sice používaly syntetizátory²⁰, ale jen v omezené míře. Syntetizátory byly od 60. let také používány např. v rocku a jazzu, ovšem všeobecně jsou považovány za doménu ETH. V průběhu 90. let a především v současnosti se pak původní generátory, operátory, registrátory a apod. postupně nahradily modernějšími přístroji - syntetizátory propojenými s počítačem. (Butler, 2006:36-37).

Elektronická taneční hudba se v 90. letech stává mimořádně rozšířeným žánrem v tzv. západním světě, a to zejména mezi mladými lidmi. Ilegální hudební akce nadšenců, známé pod názvem "rave parties" se postupem 90. let mnohdy proměnily v masové mainstreamové akce, jejichž původní myšlenkou byl prožitek hudby coby skupinového tance, který nahrazoval vzhlížení k rockovým modlám na pódiu. V 90. letech se formují rozmanité žánry ETH²¹. Jak je patrné z výkladu výše, všechny mají společného předchůdce v žánru disco, ze kterého nejprve vznikl styl *garage*, a pak *house* i *techno*. Současné styly ETH jsou však na rozdíl od disca plně elektronické. Na vzniku jednotlivých žánrů se vždy podílelo několik

¹⁹ anglické slovo track označující skladbu ETH budu nadále používat v počeštěné verzi „trek“.

²⁰ syntetizátor je elektronický hudební nástroj, který tvoří výsledný zvuk syntézou. Syntetizátory mohou být analogové nebo digitální, podle formy zpracovávaných signálů nebo dat, hardwarové nebo softwarové, podle toho, je-li vlna tvořena přímo specializovaným přístrojem nebo počítačem. Počítačové syntetizátory se objevují až v 90. letech 20. stol. více např. na <http://cs.wikipedia.org/wiki/Synteze%C3%A1tor>

²¹ viz. orientační rozdělení stylů v Ishkurově průvodci elektronickou hudbou <http://techno.org/electronic-music-guide/> Tento průvodce je ovšem značně nepřehledný a popisy jednotlivých stylů nepřesné, proto je dobré brát jej pouze orientačně.

faktorů. My se nyní podívejme, jak tomu bylo v případě zkoumaného fenoménu psytrance, jehož hudba má část kořenů v technu a další v psychedelickém rocku a etnické hudbě. Důležitý je také kulturní kontext, v rámci kterého se psytrance formoval.

2.3. Psychedelická hudba, LSD, psychedelický rock

O psychedelické²² hudbě se poprvé mluví především v souvislosti s rozšířeným užíváním LSD²³ v polovině 60. let. LSD je jeden z nejsilnějších halucinogenů, který poprvé syntetizoval v roce 1938 Albert Hoffman. Účinky LSD silně ovlivnily podobu hudby 60. let, která vykristalizovala do podoby psychedelického rocku a ten byl spjat především s kulturním kontextem hnutí Hippies²⁴.

„Psychedelický rock je hudební styl, který vznikl v 60. letech, inspirovaný nebo pokoušející se napodobit mysl měnící zážitky z drog jako marihuana, psilocybin, mezkalin a hlavně LSD. Existují i jiné formy psychedelické hudby, které měly původ ve stejných kořenech a odklonily se od převažujícího rockového stylu do elektronické hudby. Avšak vnitřní jádro psychedelického rockového stylu, které se dostalo do veřejného povědomí v roce 1967, může být rozeznáno podle charakteristických rysů jako jsou modální melodie, ezoterické texty často popisující sny, vize nebo halucinace, dlouhé skladby a dlouhá instrumentální sóla a elektronické efekty jako například zkreslení, umělý dozvuk, zpoždění a/nebo fázová modulace.²⁵

V této době (přelom 60. a 70. let) je v hudbě vliv psychedelické generace patrný ve snaze hledat nové syntetické formy zvuků, v té době však ještě omezené tehdy dostupnými technickými možnostmi. Průkopníky těchto zvuků však byly již první elektronické klávesy, modulované zvuky elektrických kytar, pokusy experimentovat s prostorovými efekty (typicky např. Doors, pozdější alba Beatles, Pink Floyd, v jazzu pak především Miles Davis a jeho tvorba po přelomovém albu Bitches brew, acid jazz aj.).

²² psychedelický = záměrně silně působící na psychiku, zintenzivňující vjemy a počítky

²³ více informací o LSD a jeho účincích např. zde: <http://lsd.cz/lsd/lsd1.html#info> anebo na <http://www.erowid.org/chemicals/lsd/lsd.shtml> nebo <http://www.dropin.cz/odrogach.shtml?x=165238>

²⁴ více o hnutí Hippies např. zde: <http://users.rowan.edu/~lindman/hippieintro.html> nebo <http://en.wikipedia.org/wiki/Hippie>

²⁵ zdroj: http://cs.wikipedia.org/wiki/Psychedelick%C3%BD_rock

2.4. Vznik goa trancu a psytrancu

Pro hnutí Hippies bylo krom jiného typické také cestování. Příkladem Hippies kočovníků jsou tzv. deadheads (neboli mrtvé hlavy), což byli fanoušci psychedelicko-rockové skupiny Greatful dead, kterou následovali na každý její koncert po celé Americe. Po skončení americké „módní vlny“ Hippies v 70. letech, se část její populace vydala opět na cestu, hledat místa, která by nejvíce vyhovovala jejímu svobodomyšlnému způsobu života. Jednou z nalezených destinací byl také indický stát Goa, konkrétně, jak píše Saldanha (2007), vesnice Anjuna.

„Pobřežní vesnice byla „objevena“ Hippies cestovateli v době, kdy byl velký zájem o mysl měnící kvality Indie. Přestože je Goa obecně považován turisty za "méně indické" vzhledem k více než 460 roků portugalského koloniálního vlivu, hippies zde dychtivě navykli klidným tropickým plážím a toleranci místních obyvatel.“²⁶ (Saldanha, 2007:3)

Hudba těchto „nových kolonizátorů“, jak píše Cole a Hannah (1997), se tehdy hrála převážně z magnetofonových pásek a v repertoáru byla hudba skupin jako Geatful dead, Doors, Neil Young, Pink Floyd, která se na plážích Goa hrála ještě kolem roku 1980 společně s dalšími styly (ska, reggae aj.). Za průkopníky goa trancu autoři Cole a Hannah považují DJe Freda Diska a DJe Goa Gila, kteří zde „z nudy ze stávající hudební fúze reggae a rocku“ začali na začátku 80. let hrát postpunkovou experimentální elektronickou taneční hudbu pocházející z Evropy. Díky vzrůstajícímu počtu lidí z různých zemí proudících do Goa docházelo také k větší hudební různorodosti. Postupem času (na konci 80. let) se v Goa vyvinul určitý hudební vkus formovaný právě na základě oné různorodosti zakomponované v elektronické hudbě, který v kombinaci s psychedelickými hudebními prvky vyústil v žánr nazývaný goa trance. Na přelomu let 1985/1986 pak všechny plážové párty, které se v Goa organizovaly, byly čistě elektronické. Tehdejší typická párty s maximálně 200 účastníky byla osvětlena několika barevnými a fluorescenčními světly. Začínala o půlnoci a hudba hrála nepřetržitě dva až tři dny. Zájem o Goa párty prudce stoupal (na párty až 1500 účastníků v roce 1991), což vyústilo v následné restriktce ze strany indické vlády a postupnému zákazu veřejné hudební produkce v celém státě Goa. (Cole, Hannan, 1997:1-14). I přes veškeré restriktce se v Goa, jak říká Kučera (2006:56), „vytvořilo zajímavé soužití místních lidí a lidí hlavně euroamerického původu a trvá s mnohými změnami dodnes.“

²⁶ The coastal village was „discovered“ by hippie travelers at a time when there was much interest in the mind-altering qualities of India. Although Goa is generally considered „less Indian“ by tourists because of more than 460 years of Protuguese colonial influence, the hippies eagerly took to its tranquil tropical beaches and tolerant locals.“ překlad V. Avellaneda

„Vrcholem roku bývala několikadenní novoroční party²⁷. Strávit příchod nového roku na plážích s palmami je lákavé, tak se mnoho lidí každoročně vracelo a znovu zažívalo atmosféru Goa. Tato každoroční výměna mezi Goa a místy ve vyspělých zemích byla klíčová pro přenos informací a vůbec pro vznik psytrance. Do Goa proudili lidé, kteří byli v kontaktu s novým technologickým vývojem, s novými nástroji a postupy pro tvorbu elektronické hudby a s novými nahrávkami. V Goa pak ti samí lidé vzájemně sdíleli své poznatky, pouštěli hudbu na parties a upravovali ji tak, aby co nejvíce odpovídala nárokům psychedelické tradice tance v transu a dlouhotrvajících parties. Z Goa opět hudba a postupy proudily zpět do míst ve vyspělých zemích.“ (Kučera, 2006: 56-57)

Mezi tyto země, jak tvrdí Easwaran (2004) patřili především Japonsko, Izrael, Austrálie, Amerika a některé země Evropy.

„Můžeme se ptát, co způsobuje, že nejprogresivnější fenomény se nejprve šíří horizontálně po světových metropolích. A právě témata jako psychedelie, elektronika, nejnovější technologie a nové hudební postupy jsou v té době progresivními tématy, která vycházejí z kreativní koncentrace lidí a jejich schopností v těch největších městech světa.“ (Kučera, 2006:57)

S rozšířením goa trancu mimo území Indie došlo v roce 1996 také k jeho přejmenování na psychedelic trance. (Cole, Hannah, 1997). Zpočátku se ale jeho hudební charakteristiky od goa trancu příliš nelišily. V současnosti je ovšem odlišnost patrná na první poslech. Hudebními aspekty se budu zabývat v příslušné části této práce. S rozšířením goa trancu / psytrancu mimo Indii dostalo také jeho globální propojení jiný ráz. V případě goa trancu byl mezinárodním epicentrem jeho příznivců právě stát Goa. V současnosti jakoby se ono epicentrum roztříštilo do několika mála menších center v podobě velkých festivalů²⁸, kde je účast mezinárodní stejně jako v Goa. Kromě toho existují menší diaspory, mezi které patří i velmi malá diaspora česká, slovenská nebo polská, kde je psytrance stále na úrovni „undergroundového“ menšinového žánru. V jiných zemích se ovšem psytrance stal součástí hudebního mainstreamu (Izrael, Anglie, Německo, Holandsko a Rusko) a návštěvnost psytrancových festivalů a párty dosahuje i několika tisíc (desítek tisíc) účastníků.

²⁷ Tyto několikadenní novoroční párty, jak jsem vloni v Goa zjistila, jsou jediné a poslední, které se zde stále legálně pořádají. V ostatních případech je veřejná hudební produkce nově povolena, ovšem značně časově omezena (10 - 16hod.). Zajímavou klíčovou před tímto nařízením byla tzv. headphones party (více informací na <http://www.silentnoise.in/>), na které byla tanečnickům oproti depozitu vydána sluchátka, do kterých jim byla vysílána hudba „živě“ hrajícího DJe. Párty tak lze provozovat „neslyšně“ do ranních hodin. Na této párty se ovšem Goa trance ani psytrance nehraje, upřednostňované jsou mainstreamové styly jako house, elektro aj.

²⁸ Boom festival v Portugalsku, Full Moon v Německu, Samothraki v Řecku, Ozora v Maďarsku aj.

2.5. Psytrance v České republice

O historii psytrance v ČR se dozvídáme z několika různých zdrojů, především internetových.²⁹ Za nejdůkladnější a nejspolehlivější ovšem považuji článek uveřejněný na internetových stránkách psytrance.cz, nazvaný *History of psytrance in Czech republic*³⁰, jehož autory jsou Perplex a Cymoon. Psytrance se v České republice oproti jiným zemím objevil s relativním zpožděním čtyřech až pěti let.³¹ První psytrancové párty zde zorganizovali v roce 1999 *DJ Marthy* a *DJ Rawe* v Ostravě a Havířově. Tam se také začala formovat skupina prvních českých psytrancových dekoratérů a výtvarníků, známých pod názvem *Fluorobotanics*³² a seskupení psytrancových DJů *Sonic Distortion*³³. V roce 2000 začala v Praze působit promoterská skupina *Hedonix*, která uspořádala první větší párty v pražském klubu Roxy v roce 2000 s účastí prvních zahraničních DJů.

„Za zrození české psytrance scény můžeme považovat open-air Shakti, který se konal v létě roku 2000. Na tomto místě se asi poprvé sešlo zásadní jádro současné české scény, přičemž mnoho z těchto lidí nemělo ještě tehdy moc povědomí o tomto stylu hudby. Shakti uspořádal bez oficiálního povolení Perplex s podporou Sonic Distortion na vltavském nábřeží pod Starým Městem přímo v centru Prahy. Byla to pevná víra ve věc, která se vyplatila. Více než 600 lidí tančilo až skoro do poledne druhého dne s publikem přihlížejícím tomuto představení z mostu přímo nad akcí.“ (Perplex a Cymoon)

Dále, jak píší tito autoři, se česká scéna začala v průběhu roku 2001 rozšiřovat, součástí akcí se stal i živý psychedelický VJing³⁴, objevily se první české autorské projekty, tedy skladatelé psytrancu, mezi kterými byl např. Gapeq, Mutant Star, a dále spousta nových mladých DJů.

²⁹např. <http://www.dreamface.net/modules.php?name=News&file=article&sid=124> nebo <http://www.marlitan.iglu.cz/index.php?what=metzaz&id=30>

³⁰ paradoxně je tento článek o historii psytrance na českých webových stránkách v angličtině, česká verze je nefunkční, více zde <http://www.psytrance.cz/clanek.php?ret=mg&pos=11&id=221>

³¹ k přejmenování Goatrancu na psytrance došlo sice v roce 1996, ale goatrancové akce se mimo Indii konaly už několik let zpátky.

³² více o Fluorobotanics na <http://www.myspace.com/fluorobotanics>

³³ více na <http://sonicdistortion.psytrance.cz/djs.html>

³⁴ VJ- od slova Video Jockey, je umělec, který tvoří pohyblivé vizuální umění (videoart), které je prostřednictvím videoprojektoru promítáno na párty na promítací plátno, které je umístěné většinou za nebo vedle DJe. Známé pod souhrnným názvem videoprojekce.

Jak již bylo zmíněno, psytrance se v českých podmínkách od svého prvního uvedení v roce 1999 do současnosti nestal mainstreamovým žánrem. Důvodů může být několik. Jeden z nich zmiňují Perplex a Cymoon, kteří mluví o počátcích českého psytrancu následovně:

„Publikum ale nebylo nijak velké, protože lidé se moc nezajímali o něco nového, pokud to nebylo podpořeno silnou propagací“.³⁵

Propagace psytrancu probíhá spíše formou oznamování akcí v partylistu³⁶ na webových stránkách psytrance.cz, nebo v příslušném diskusním fóru na Nyxu. Letáky se umísťují většinou na psytrancových párty a festivalech, kde se vyskytuje hlavní cílová skupina.

Na základě analýzy partylistu, který je uveřejňován na stránkách psytrance.cz, a který jsem v průběhu roku 2009 sledovala, mohu vyvodit, že české psytrancové akce jsou většinou pořadány v klubech, přičemž centrálním místem je Praha. V Praze se za rok 2009 uspořádalo 63 párty, nejčastěji v klubu Cross a Styx. Mimopražských klubových akcí bylo uspořádáno 54, z toho bylo 12 v Ostravě, 7 v Brně, 7 v Českých Budějovicích a zbývajících 28 bylo uspořádáno v Olomouci, Havířově, Zlíně, Ústí nad Labem a dalších menších městech. Venkovních festivalů (trvajících více než 2 dny) bylo v roce 2009 uspořádáno od dubna do září celkem 9, z čehož nejdelší (7denní) festival se sice konal na území ČR, ale byl pořádán rakouskými organizátory a jeho účastníci byli ve většině Rakušané. Ke každé avizované párty a festivalu na psytrance.cz byla také uvedena jména hrajících českých DJů, kterých bylo celkem 90. Chilloutových³⁷ DJů bylo uvedeno pět³⁸. Jak dále vyplynulo z analýzy partylistu, v ČR působí 8 autorských projektů, 14 VJů, 17 uskupení dekoratérů, přičemž některé se prolínají s promoterskými skupinami, kterých jsem napočítala 47. Tyto skupiny spolu mnohdy vzájemně spolupracují, a tak se stává, že se jich na jedné párty podílí více.

Z různých rozhovorů, které jsem s příznivci psytrancu vedla, vyplynulo, že všichni považují za „opravdové“ psytrancové párty ty, které se konají pod širým nebem a trvají několik dnů. Jako důvod většinou udávali, že jen na venkovních akcích se projeví všechny

³⁵ Audience has tended to be limited, as people don't seem to be interested in something new unless it is supported by large scale promotion.“ Perplex a Cymoon

³⁶ partylist je příslušná sekce na stránkách www.psytrance.cz, kam organizátoři psytrancových akcí umísťují veškeré informace o dané párty (lokalitu, hrající DJ, VJ, cenu apod.)

³⁷ chillout – od slova chill out – sklidnit se. Chilloutová hudba je tedy klidnějšího rázu, netaneční, nerytmická. Více informací naleznete v příslušné kapitole této práce věnující se hudbě.

³⁸ Chilloutovou hudbu ovšem hrají i někteří psytrancoví DJové, tudíž by toto číslo mělo být teoreticky vyšší. Upřesňující údaje na stránkách uvedeny nebyly.

podstatné rysy fenoménu psytrance. Jak to vypadá na takové psytrancové se pokusím přiblížit následujícím popisem jednoho z nejnavštěvovanějších a historicky nejstarších festivalů v ČR.

3. Momentka - festival Bio, nebí 09

O tomto festivalu jsem věděla už rok dopředu, že se bude konat od 22. do 24. května 2009, neboť je již osmiletou tradicí organizátorů pořádat jej předposlední víkend v květnu. Název festivalu obsahuje většinou slovo „Bio“³⁹, výjimkou je jeho první ročník nazvaný *Plexus Solaris* (2002), další ročníky byly nazvány *Bioplex*, *Bioples*, *Bioles*, *Biolest*, *Bios*, *Möbio*.⁴⁰ V názvech je také vždy zakomponované určité „téma“, v jehož duchu se nese celý festival. Než jsem tedy na festival jela, bylo už předem jasné, že letošní ročník nazvaný *Bio, nebí*... bude pohádkově laděný, neboť jeho název parafrázoval klasický začátek pohádky „Bylo nebylo, žil byl...“. Tematicky byly uzpůsobeny i stránky festivalu www.bio.psytrance.cz, kde bylo možné získat informace o všech účinkujících, dispozicích areálu, prohlédnout si fotografie z předchozích ročníků apod. Festival se měl konat od pátku do neděle, ale protože mě zajímalo, jak budou probíhat přípravy, které se měsíc předem diskutovaly v příslušném privátním fóru na Nyxu, přijela jsem na místo určení už ve středu v podvečer. Místo konání, dětský tábor Tišina poblíž Kožlan u Rakovníka, se nachází v malém údolí obklopeném lesem, cca hodinu jízdy autem z Prahy. V areálu bylo již od úterý asi 10 lidí. V postaveném šapitovém stanu vyráběly dekorace, které, jak mi na místě sdělil jeden z dekorátérů, „*se šijí na míru každé akci a místu - přesvědčit se můžeš na vlastní oči.*“ a ukázal na dívku, která na šicím stroji sešivala kusy pestrobarevné starého oblečení. Finální podobou měla být čepice pro asi metr a půl velkou hlavu kašpárka, jejíž počítačový 3D model byl převeden do stavebních dílů z tvrdého kartonového papíru. Ostatní (většinou lidé ve věku 20 – 35 let) vyráběli jiné menší dekorace – různé pohádkové postavičky, lampióny, stolky, houby aj. Každý evidentně věděl, co a jak má dělat. Dekorace se zde vyráběly jak kolektivně (v případě větších dekorací), tak individuálně – každý jak uznal za vhodné. Občas jsem zahlédla i někoho u chatky, jak cosi tvoří mimo dosah zraků ostatních, prý aby měli také nějaké překvapení.

³⁹ hlavní organizátor festivalu Perplex je nadšený biolog a neurofyzikolog, proto název Bio. Původně měl být název složeninou slova Plex, nakonec se ale ujal název Bio, pod kterým je všeobecně znám.

⁴⁰ více info o festivalu zde: <http://bio.mimo.cz/bionebio/index.html>

Na main stage⁴¹ měly stát „4 velké brány do pohádek“ a poblíž vznikala „labyrint z pohádky do pohádky“⁴². Pořadatelé navíc dopředu oznámili, že se chatky letos budou pronajímat pod podmínkou, že si je jejich obyvatelé patřičně tématicky vyzdobí. Údajně již měsíc před začátkem festivalu byly všechny chatky s nadšeným přijetím těchto podmínek zamluvené.

Ve čtvrtek do tábora přijelo dalších asi 15 lidí. Na main stage se postavila kovová konstrukce, která měla sloužit k zastřešení DJ. Výslednou podobu jí dali němečtí dekoratéri Cosmic Walkers, kteří na Bio festivaly jezdí opakovaně a dekorují v podstatě jen za příspěvek na cestovné. Podobně se prý náklady řešily také s ostatními, kteří se na festivalu podíleli. Jeden z hlavních organizátorů mi na místě shrnul ekonomickou stránku takového projektu poznámkou, že festival je „v tom nejlepším případě nezisková a zároveň neztrátová záležitost s maximálním možným efektem“.

„Na festivalu se vždy podílí celá řada velmi kreativních lidí, kteří jsou naštěstí pořád ještě nadšeni jeho myšlenkou a jsou ochotni se ho zúčastnit aktivně, aniž by za to očekávali nějaké finanční ohodnocení. Za barvy a jiný nejdražší věci jim ale zaplatíme, to jo. A když náhodou zbudou nějaké peníze, tak to většinou rozdáme těm „nejpotřebnějším“. Díky tomuhle principu jsme schopni obejít se bez sponzorů a nutně spojený komerce, které se snažíme co nejvíce vyhnout, abychom si festival mohli dělat po svém, bez zbytečných log sponzorů a dalších otravností, se kterými se setkáváme běžně všude jinde. Festival je samostatně pulzujícím organismem, do jehož útroby vybíráme dobrovolníky, které nemusíme nijak direktivně řídit, postačí je vhodně nasměrovat a oni si intuitivně s potřebnými úkoly poradí sami, společné úsilí je motivuje a zároveň inspiruje, takže se původní koncept s postupem příprav upravuje spontánně sám“. (Perplex – rozhovor).

Během pátečního odpoledne se zapojila zvuková aparatura na hlavní stage a v chilloutu, postavily se stany pro kino a dvě čajovny. Kolem 18. hodiny začali do areálu přijíždět první návštěvníci a vzhledem k tomu, že se všude už jen dokončovaly drobné práce, přesunula jsem ke vstupu pozorovat příchozí. Prvními návštěvníky byli především rodiče s dětmi a lidé, co přijeli vlakem a nechtěli absolvovat cestu lesem ve tmě, a také ti, co měli rezervované chatky a chtěli si je stihnout před začátkem festivalu vyzdobit. Mezi příchozími se pak objevili také Francouzi, Němci a Angličané. Někteří z nich, jak se mi podařilo zjistit, už na tomto festivalu v minulosti byli, jiní přijeli, protože o něm slyšeli na jiných festivalech.

⁴¹ main stage = taneční prostor před DJem. Dále budu používat jako main stage anebo stage, což je běžně užívaný výraz v ETH

⁴² citace jednoho z hlavních koordinátorů výtvarníků a dekoratérů

Všichni návštěvníci dostali barvené pásky, jejichž barva indikovala buďto vstup na jeden den a nebo na celý víkend (těch byla většina).

Všichni návštěvníci, se kterými jsem se na vstupu setkala⁴³, působili radostným dojmem, evidentně v očekávání něčeho zvlášť příjemného. Na vstupu jsem také potkala dvě kamarádky, které nikdy na žádném psytrancu nebyly, spíš to byly „městské diskotékové holky“, tak mě zajímalo, co na to budou říkat. Během prvního večera jsem na ně ovšem nenarazila.

Začalo se stmívat, ale hudba ještě nehrála. Po areálu pobíhali děti a psi, dospělí posedávali u chatek, někteří je ještě zdobili. Rozhodla jsem se, že si vše projdu postupně podle plánu, který jsem si nakreslila v průběhu příprav, a pak jsem do něj zakreslovala další „objevená“ místa⁴⁴. Zašla jsem do hlavní budovy vedle vstupu, kde správce kempu provozoval kuchyni a bar. Na terase bylo asi deset lidí a jedli nějaká klasická česká jídla. Na baru hrálo Country radio, což jeden nově příchozí okomentoval slovy „*Ty vole, není to náhodou to retro Goa?*“ Všichni se začali smát.

Prodejní stánky vesměs nabízely oblečení podobné tomu, které je pro účastníky psytrancu typické – buďto jakýsi „halabala“ indický „retro Hippie“ styl anebo naopak styl moderní - „cyber-fluorescentní“.

Asi deset respondentů mi sdělilo, že v Indii byli opakovaně i na delší dobu oslavit Nový rok – na pár dnů do Goa, a pak buďto cestovali anebo meditovali v nějakém tradičním indickém ášramu.

Venku už byla skoro tma a z main stage se začaly ozývat první dunivé tóny. Bylo po 21. hodině a podle lineupu⁴⁵ měl hrát český retro Goa liveact „Jayex“. Naproti stánkům s oblečením byl umístěn rozcestník, jehož směrovky otočené do všech stran nesly různé nápisy – kino, vstup, main stage, chillout apod. Šla jsem do kina, ve kterém dvě děti s jedním rodičem sledovali pohádku „O pejskovi a kočičce“. Vedle vchodu do kina byl vyvěšen program, který avizoval další filmy až do ranních hodin.⁴⁶

Najednou jsem z venku uslyšela hlasitý smích, nedalo mi to a šla jsem se podívat, co se děje. Hned vedle kina byla chatka, ze střechy které se v nárazech valila vodní tříšť, kolem to burácelo jako kdyby byla bouřka a do toho občas proběhl záblesk stroboskopu simulující blesky. Zvuky bouře přehlušovaly místy hlasy od vedlejší chatky, která byla přestavěna na pirátskou loď. U kormidla seděl námořník v typickém pruhovaném trikotu a křičel „*stáhněte*

⁴³ odhadem asi 100, na akci bylo ale podle vybraného vstupného, jak mi sdělili organizátoři cca 550 lidí

⁴⁴ viz plánek místa v příloze

⁴⁵ harmonogram oznamující ve které době hraje jaký DJ nebo Liveact

⁴⁶ např. Život Briana v maďarštině s českými titulky, Fontána, Wonder Wall, Rákosníček atd.

plachty, blíží se bouřka ... a chytněte toho papouška, je na pravém stěžni“ (na zábradlí chatky skutečně seděla atrapa jakéhosi pestrobarevného opeřence). Tvůrce první chatky mi řekl, že nahrál opravdové zvuky bouřky, v počítači k tomu přidal efekty a celé to pouštěl přes reproduktory z chatky ven. Také vytvořil za použití čerpadla skutečnou vodní fontánu, ze které ze střechy tryskala voda, takže dojem bouřky byl opravdu věrohodný. Další chatky už byly také bohaté po vizuální stránce, interaktivním pojetím ovšem chatka č. 1 ostatní bezpochyby něčím převyšovala. Nechyběla např. chatka polepená různými alegorickými houbami (evidentně symbolizovaly houby halucinogenní), jiná chatka vypadala jako pavoučí síť (byla opletená UV aktivními vlákny, které v noci zářily), další byla pokrytá rákosím (tzv. Rákosníčkova chatka) a jinou dotvořily obrazce z neonových tyčinek, které vyzařovaly světlo různých barev po celou noc. Osvětleny byly koneckonců skoro všechny chatky, takže za tmy vytvářely opravdu zvláštní pestrobarevnou pohádkovou atmosféru.

Než jsem se dostala do chilloutu, zašla jsem se ještě podívat ke stánku s tajuplným názvem Mithras temple hned vedle kina, kde se podle informačních vývěsek prodávaly nápoje s herbálními adaptogeny, afrodisiaky, stimulanty a nootropiky⁴⁷.

Při cestě do chilloutu jsem si všimla, že se pod stromy objevilo několik dekorací, které jsem předtím neviděla nikoho stavět. Pak mi jeden dekoratér řekl, že se na těchto akcích běžně stává, že si někdo přiveze vlastní dekorace a anonymně je sám někde umístí. Také zde byla umístěna tři velice jemná průhledná plátna, na která se promítala statická videoprojekce. Obrazec byl vidět na všech třech plátnech zároveň, což vytvářelo velice zvláštní prostorový efekt. V chilloutu zrovna začínal hrát tuzemský projekt Fat cat a Ambientum, dvoučlenné seskupení hrající psychedelickou elektronickou ambientní hudbu – tedy hudbu pomalejší, netaneční a často bez beatů⁴⁸. Asi 30 lidí sedělo nebo leželo na zemi pokryté koberci, poslouchalo hudbu a sledovalo videoprojekci pomítanou na obří obličej kašpárka. Měnicí se barvy a obrazce v projekci vytvářely chvílemi dojem, jakoby socha byla živá a komunikovala s diváky sledem nepředvídatelných grimas. Řada malých postaviček stála u jeho nohou, na kterých měl připevněné staré brusle. Bizarnost kompozice doplňovaly lyžařské hůlky v jeho ruce a oranžový sportovní dres letního střihu. Po stěnách visely dekorační plachty s motivy indických mandal a počítačových fraktálů, časté byly i výjevy z říše fantasy a science-fiction. Barvy a kontury obrazů umocňovalo UV osvětlení, ve kterém plátna ze tmy aktivně fosforeskovala. V chilloutu vládla velmi uvolněná atmosféra, nikdo tu nemluvil příliš nahlas, převládalo ticho, pozorný poslech hudby a meditace.

⁴⁷ přípravky ovlivňující činnost mozku

⁴⁸ podrobněji je ambientní / chilloutová hudba popsána v příslušné kapitole v kapitole věnující se hudbě.

V čajovně jsem si z nabídky různých druhů čaje, makrobiotických domácích sladkostí, sushi a vegetariánského guláše vybrala kořeněný indický Masala čaj a přemístila jsem se na main stage.

Míjela jsem další odekorované chatky, na dvou z nich byl velký nápis „národ sobě“ a na druhé „národ tobě“. Zde byli ubytovaní členové „cirkusu Ubrousek“, který měl vystoupit druhý den odpoledne. V okolí tanečního prostoru se do výšky asi tří metrů tyčily ony 2 *brány do pohádky*, další byla instalovaná a osvětlená na nedaleké stráni. U ní sedělo několik lidí a sledovalo dění v kotlině pod sebou. U dvou velkých ohnišť poblíž stage sedělo několik lidí a polohlasně si povídali. Sedla jsem si vedle muže s dlouhými dredy, který se ke mně po chvíli obrátil, něco mi vložil do ruky a s velmi majestátním výrazem prohlásil „*tu máš, to je shivovo hovno*“. Po krátkém zaváhání jsem pohlédla do dlaně a zjistila, že mi dal do ruky kuličku hašiše. Chtěla jsem mu ji dát zpět, ale on už byl pohroužen do jakési meditace (měl sepjaté ruce podobně jako když se Indové zdraví) a tak jsem se stejnými slovy, ovšem méně dramatickým výrazem, předala onu nadílku dál.

V tanečním prostoru tou dobou tančilo už asi 150 lidí. Místo bylo osvětlené UV reflektorem a kromě dekorací kolem DJe svítilo mnoha tanečnickům i jejich oblečení. U jedné slečny s obzvlášť výrazným vzorem na zádech se co chvíli někdo zastavoval a se zaujetím její „dres“ pozoroval. Podobné zaujetí dekoracemi a videoprojekcemi nebo třeba jen okolní přírodou jsem v průběhu noci zpozorovala nesčetněkrát. Zvláštním úkazem byl muž, který stál úplně vpředu otočen čelem k tančícímu davu a v rukou třímал smrkové větvičky, kterými po vzoru dopravního policisty „řídil dopravu“ na oné rušné křižovatce před sebou, tj. různě vzpažoval a upažoval ruce, jako by takto skutečně ovládal tanec ostatních. Jedna „účastnice provozu“ mu nakonec větvičky se smíchem vytrhla z rukou a praštila ho s nimi přes hlavu. Podobných bizarních výjevů jsem na festivalu zaregistrovala ještě několik. Ne však všichni tito lidé byli nutně pod vlivem psychotropních látek a/nebo alkoholu. Nikdo z účastníků se ovšem nad tímto bláznivým koloritem nijak nepohoršoval, naopak se zdálo, jako by to byla samozřejmost a součást svobodomyšlné zábavy. Ráno už mě tedy ani nepřekvapilo, když mi jeden výtečník s vážnou tváří barvitě popisoval, jak celou noc pronásledoval v lese ježka.

Kolem tanečního parketu byly rozmístěné velké skleněné láhve s hořícími svíčkami. Samotná hudba byla výrazně rytmická, rychlá a hlasitá, chvílemi se objevila nějaká melodie nebo krátká slovní fráze, jinak se jednalo o směsici různých neidentifikovatelných zvuků a ruchů. Někteří tanečníci měli při tanci zavřené oči, jiní při naopak pozorně sledovali videoprojekci na plátně přímo za DJem. Výjimkou nebyli ani lidé, kteří dlouho stáli zcela

nehybně na jednom místě a většinou upřeně sledovali nějakou výtvarnou instalaci. Tanečníci byli otočeni směrem k DJovi a mezi sebou většinou nekomunikovali ani prostřednictvím tance, ani verbálně. Všichni působili dojmem, jako by byli zcela ponořeni do poslechu hudby a ležerně se přitom pohupovali do rytmu. Někteří ovšem vůbec v tanci na rytmus nereagovali a pouze se všelijak kroutili a lámali rukama, jakoby na místě objevovali nějaký nový orientální tanec. U jedné brány se kolem jedné hodiny ráno objevilo asi šest lidí, kteří předvedli tzv. fireshow – točili řetězy se zapálenými konci a jinými ohnivými předměty do rytmu hudby. Jeden performer při tom chodil na chůdách, jeho kolegyně byla oblečená ve stylu červené karkulky. Nakonec se objevil i rozesmátý hloupý Honza s uzlíčkem plným buchet a čile poskakující sličná princezna. Fireshow sledovali skoro všichni tanečníci, kteří kolem žonglérů s ohněm spontánně vytvořili půlkruh.

Zjistila jsem, že většina účastníků měla dobré povědomí o tom, který DJ nebo Liveact v daný okamžik hraje. Kolem druhé hodiny ráno začala být hudba mnohem rychlejší než ta před půlnocí, dle slov jednoho z tanečníků byla také „*drsnější, došlo na tzv. noční masakry neboli vyhánění bubáků*“. Tímto měl na mysli hudební subžánr označovaný jako tzv. dark psytrance.⁴⁹

Stěny opodál vystavěného *Labyrintu* tvořily tunel, který se stácel do spirály s pravoúhlými zatáčkami a byly vypleteny UV aktivními svítícími vlákny různých barev. U vchodu do labyrintu stály tři barevné houby, uvnitř pak byla chýše, kde seděli na zemi čtyři lidé a vzájemně se masírovali. Kolem nich se povalovaly březové větvičky, šamanský buben, vydělaná kozí kůže a další záhadné propriety. Na stěnách visely dekorační plachty podobné těm, které jsem viděla v chilloutu. Z labyrintu jsem si šla prohlédnout tzv. Hadra stage (jak jsem si ji pracovně nazvala), kde na dřevěné kupolovité konstrukci spočívala mozaikovitá střecha ze vzájemně posešivaných oděvů a vytvářela dojem indiánského wigwamu. Údajně se mělo jednat o parodii dekorací na některých českých psytrancových akcích, kde se dekorační UV plachty jen zavěšovali na šňůry jako vyprané prádlo.

Od páté hodiny ráno se tempo hudby opět výrazně zpomalilo a hrál se tzv. „morning psytrance“. Lidé se najednou začali více usmívat a komunikovat s ostatními kolem. Nad ránem pouštěl své klasické hitovky ruský DJ Gavrila, který za DJským pultem také patřičně poskakoval, dělal grimasy na lidi a ti mu je opláceli. Občas si odskočil od mixážního pultu a šel si zatančit s ostatními. Kolem 7 hodiny ráno jsem šla spát. Po probuzení kolem 13h jsem zjistila, že dějiště ovládly děti, které si hrály s obřím bublifukem, kreslily si, sestavovaly

⁴⁹ jednotlivé subžánry psytrance: full on, dark, progressive a morning jsou popsány v 5. kapitole této práce věnující se hudbě

z kamínků a barevných fazolí jednoduché mandaly apod. Také pro ně bylo připraveno několik her a loutkové divadlo. Taneční hudba na main stagi přestala hrát prý kolem poledne a vystřídala ji hudba poslechová v podání živých koncertů skupin „Sousedí“⁵⁰ (akustická kytara a violoncello) a „Shivatrance“⁵¹ hrajících tradiční hudbu pákistánskou a indickou. Odpoledne zpestřil svým vstoupením i zmiňovaný cirkus Ubrousek se svým alternativním varietním programem, ve kterém nechyběla ani břišní tanečnice a krátké pantomimické skeče. Nezávisle na hlavní stagi se v chilloutu stále hrála hudba, při které už ale většina lidí spíše pospávala. Psytrance začal na hlavní stagi dunět opět kolem deváté hodiny večer a neustal až do jedenácté hodiny nedělního rána.

V sobotu odpoledne jsem v umývárně také konečně potkala své dvě kamarádky, které na psytrancu nikdy předtím nebyly a své první dojmy z akce mi sdělily následovně: *“Šly jsme si zatancovat, ale ta hudba byla tak příšerná, že se na to vůbec nedalo tancovat. Tak jsme šly do čajovny, daly jsme si nějaký čaj a každá dvě sušenky. Někáký ganja⁵² sušenky nebo co. Pak už si pamatujeme jen to, že jsme se tam s čajovníkem asi dvě hodiny pořád jen smály. Nakonec jsme šly zpátky na parket a tancování už šlo líp, ta hudba byla ale pořád hrozná, nechápu, jak to někdo může poslouchat. Vůbec se na to nedá tancovat. Dekorace byly neuvěřitelné, to jo, ale ta hudba. To jsme fakt nedaly.”* Kamarádky ještě ten den odjely zpět do Prahy.

4. Nehudební aspekty psytrance

Etnomuzikologie je charakteristická tím, že kombinuje hudební a nehudební data a zkoumá tak hudbu holisticky, což také činím v předkládané práci na fenoménu psytrance. Název psytrance je kombinací dvou slov – psychedelický (psychedelie) a trans, které, jak je patrné, předurčuje svými významy povahu zkoumaného fenoménu.

4.1. Psychedelie, psychedelická zkušenost, set a setting

Nejprve si objasníme význam slova *psychedelický*, které bývá vysvětlováno jako *„mysl zobrazující“*⁵³ nebo také znamená *„záměrně silně působící na psychiku, zintenzivňující vjemy a*

⁵⁰ viz <http://www.youtube.com/watch?v=TndFXIUFBM&feature=related>

⁵¹ k vidění zde: <http://www.youtube.com/watch?v=T5V3sMTt9qU>

⁵² pozn. sušenky z marihuany.

⁵³ „mind manifesting“ termín britského psychiatra Humpřeho Osmonda, spolupracovníka Aldouse Huxleyho, spisovatele, který o své psychedelické zkušenosti (po užití meskalinu) napsal knihu Brány vnímání. zdroj: <http://www.biotox.cz/enpsyro/pj3oart.html>

počítky“⁵⁴. Toto slovo původně sloužilo k označení účinku psychofarmak (halucinogenů⁵⁵) ovlivňujících myšlení, představivost a fantazii⁵⁶. S výrazem psychedelie přímo souvisí pojem psychedelická zkušenost.

Autoři Leary, Metzner a Albert (1999) ve své knize *Psychedelická zkušenost* ji popisují následovně:

„Psychedelický zážitek je cestou do nových oblastí vědomí. Jeho obzor a obsah je bez hranic. Transcendence verbálních předloh, časoprostoru a ega či identity je však charakteristická. Zážitky rozšířeného vědomí mohou nastat různým způsobem: senzoricou deprivací (nedostatek podnětů), cvičením jógy, meditací, náboženským či estetickým vytržením, ale i spontánně. Vedle toho se tyto zážitky staly přístupné prakticky komukoliv i pouhým pozřením psychedelických látek, jako jsou například LSD, psilocybin, meskalin, DMT, apod....Je třeba podotknout, že transcendentní zážitek nevytváří podaná látka. Ta hraje pouze úlohu chemického klíče - otevírá vědomí a uvolňuje nervovou soustavu z jejího běžného chodu. Povaha transcendentního zážitku závisí téměř výlučně na tzv. 'setu' a 'settingu'. 'Set' v sobě zahrnuje vše, co si s sebou ten který jedinec nese, strukturu osobnosti, svou momentální náladu. 'Setting' můžeme rozdělit na fyzický - počasí, výběr místa; sociální - pocity zúčastněných jeden ke druhému; a kulturní - převládající názory na realitu.“ (Leary, Metzner, Alpert: 1999:1-2)

Ve většině případů pak dochází k modulaci percepce následných prožitků v kontextu poznatků získaných během psychedelické zkušenosti a to často i dlouhodobě a nezávisle na případném opakování prožitku potencovaného psychedeliky. Psychedelika dále popsal Perplex⁵⁷ v článku uveřejněném na psytrance.cz⁵⁸ následovně:

„Psychedelika, tj. farmaka potencující psychedelický zážitek, jsou chápána jako specifické stimulanty vědomí, které modulují aktivitu funkčních jednotek centrální nervové soustavy (CNS) a umožňují dočasně zapojit do nestandardních kombinací alternativní neuronové dráhy a zahrnují tak do vědomých procesů i jinak nevědomé vzorce kognitivních funkcí, mj. zvýšeným prokrvením a tedy okysličením daných oblastí (viz techniky simulující psychedelický prožitek na bázi holotropního dýchání). Podrobné mechanismy účinku však nejsou doposud zcela objasněny. Podobně jako psychedelika a rytmická hudba spojená s tancem působí na vědomí také další známé substituční praktiky jako např. meditace, jóga či půst. Z toho lze vyvodit, že podstata psychedelického prožitku je emergentně zakotvena v samotné struktuře a souvisejících neurofyziologických procesech daných evolucí CNS. Tomu odpovídá svým způsobem i známý fakt, že k nejnápadnější fázi v projevech

⁵⁴ viz <http://slovník-cizich-slov.abz.cz/web.php/slovo/psychedelicky>

⁵⁵ klasifikace halucinogenů např. na <http://www.drogovaporadna.cz/rubrika.php?rubrika=24>

⁵⁶ viz <http://encyklopedie.vseved.cz/psychedelick%C3%BD>

⁵⁷ vzděláním neurofyziolog

⁵⁸ článek uveřejněný na psytrance.cz / sekce co je to vlastně ten psytrance

intoxikace psychedeliky dochází až s několikahodinovým zpožděním, kdy je psychoaktivní látka z těla už de facto eliminována a bezprostředním efektem je tedy zjevně až kaskáda sekundárních posílů, které jsou syntetizovány již samotným organismem a pro něž bylo externí farmakum pouze spouštěcím impulsem (triggering effect).“

4.2. Trans a psychedelický prožitek

Pojem *trans* podrobněji vysvětluje Gilbert Rouget (1985), který říká, že „*trans je vždy spojen s různým stupněm nadměry sensorické stimulace – zvuků, hudby, pachů, rozrušení*“⁵⁹. Rouget navíc specifikoval *trans* spojením s pohybem, soužitím ve společnosti, amnézií a stavy bez halucinací a jako základní symptomy *transu* jmenoval např. třes, husí kůže, mdloby, apatie, výrazné dýchání, fixované zírání apod. „*Trans se vždy projevuje jako transcendence/překročení běžného vědomí sebe sama, jako osvobození, vyplývající ze zintenzivnění mentálních a fyzických dispozic, stručně jako vytržení*“⁶⁰. Rouget, který se zabýval výzkumem *transu* v souvislosti s hudbou a kulturou různých etnik také jednoznačně uvádí *trans* do souvislosti s repetitivní rytmikou hudby. (Rouget, 1985:12-15)

Lze tedy říci, že rytmická hudba a synchronizovaný pohyb (v případě psytrancu tanec) zintenzivňují fyzické i duševní prožitky a mohou vyústit v transcendenci/překročení běžného vědomí sebe sama a stav *transu*. Jak tvrdí autoři výše, povaha psychedelického zážitku je určována tzv. setem a settingem. Samotné užívání psychedelik s sebou ovšem nese jistá nepředvídatelná rizika spojená s tělesným i mentálním zdravím člověka⁶¹. Proto je často pozorována tendence dosahovat podobných prožitků již zmíněnými alternativními metodami, které taková rizika minimalizují. Význam setu a settingu ovšem i u alternativních metod zůstává zachován.

Slovem „setting“ se označuje *genius loci* samotného místa a celková atmosféra prostředí, což souvisí také s tzv. kolektivním settingem. Slovo „set“ označuje individuální rozpoložení a má také hudební význam, jímž se budu zabývat později.

⁵⁹ Trance is always associated with a greater or lesser degree of sensory overstimulation – noises, music, smells, agitation.

⁶⁰ Trance always manifests itself as a transcendence of one's normal self, as a liberation resulting from the intensification of mental or physical disposition, in short, as an exaltation.

⁶¹ více informací o účincích zde <http://www.dropin.cz/odrogach.shtml?x=165238> anebo na http://www.erowid.org/psychoactives/faqs/psychedelic_crisis_faq.shtml

4.3. Individuální set

Jak vyplynulo z rozhovorů s mými respondenty, slovem individuální „set“ se rozumí individuální mentální predispozice každého jedince a emoční pozadí, které souvisí mj. i s mírou pocitu bezpečí a vnitřního komfortu v konkrétním kolektivu (nejčastěji okruhem obdobně smýšlejících přátel). Emoční pozadí a bezprostřední okolnosti provázející prožitek jsou samozřejmě velmi důležité u jakékoliv činnosti obecně, avšak u psychedelických prožitků má právě zmíněný set zcela rozhodující roli, která předurčuje kvalitativní výsledek mnohem silněji. Do této kategorie spadá také základní hodnotový systém zastávaných zásad, získaných sociálních návyků a schopnost empatie (osobnostní profil), stejně jako momentální nálada a psychické i fyzické rozpoložení.

4.4. Setting místa

Při výběru místa pro venkovní psytrancovou párty se klade důraz především na umístění v přírodě. V ČR se venkovní akce konají nejčastěji v dětských táborech anebo rekreačních střediscích v přírodě, občasně také „nadvoko“ u rybníků a zatopených lomů, na loukách a zahradách nebo v lese. Výběr je pochopitelně omezen nároky na technické zázemí a hygienickými normami (nejčastěji nebezpečím rušení nočního klidu). V minulosti se některé akce konaly také na českých hradech (Točnick a Švihov) a dokonce na samotném vrcholu nejvyšší hory Českého středohoří – Milešovce.

Základ každé psytrancové akce tvoří tzv. main stage, tedy taneční prostor, jehož dominantou je krytý prostor, kde hraje DJ. Dalším místem, kde se reprodukuje hudba pomalejšího relaxačního rázu je tzv. chillout. Na psytrancových akcích většinou nechybí čajovny, space bar⁶², ohniště, sociální zařízení apod. V zahraničí se psytrancové akce pořádají dle charakteristických možností jednotlivých zemí – u velkých jezer, na plážích u moře, v horách, v pouštích a dalších zajímavých a malebných místech.

⁶² zde se prodávají energetické nápoje, které jsou míchány z čerstvých bylin a legálních chemických látek např. chytrých drog, nootropik

4.5. Vizuální setting – psychedelické umění

Součástí každé psytrancové akce je její výzdoba a videoprojekce, které vizuálně dotváří atmosféru místa a akce (v ČR mnohdy tematicky zaměřené⁶³). Těmto vizuálním prostředkům se všeobecně říká „psychedelic art“, zkráceně pak „psyart“. Typickými dekoracemi jsou plachty malované většinou akrylovými UV barvami, různé 3D dekorace (typicky např. houby, květy, zvířata, totemy, tematické postavy, UV vlákny propletené geometrická tělesa apod.). Častým motivem jsou mandaly, abstrahované přírodní prvky (fraktály), stejně jako motivy přejaté z fantasy příběhů (elfové, víly, mágové) a sci-fi (mimozemšťané, vesmírné lodě, mimozemská flora a fauna). Pro všechny tyto motivy je typické, že jsou velmi pestrobarevné a UV-aktivní tzn. svítící pod ultrafialovým zářivkovým světlem (tzv. black light). Jak mi sdělil jeden z výtvarníků, zdroji těchto motivů mohou být např.:

„Halucinace, který jsem třeba někdy zažil na tripu (LSD), to mi hodně otevřelo oči. Od té doby se v podstatě snažím zachytit něco podobného i v těch mých psíčkových⁶⁴ malbách, a pokud jsou dobré, tak by to mělo mít nějaký účinek i na ostatní ..jakože to zapojí jejich fantazii ... a co už v tom, kdo a jak uvidí...to je čistě individuální věc. Ale jsem taky fanda sci-fi, takže si třeba přečtu nějakou dobrou sci-fi knížku a najednou si začnu představovat ten svět a to pak taky dávám na plátno, to jsou taky dobrý haluze⁶⁵“.

Jiný z respondentů se k tématu psyartových motivů vyjádřil následovně: „*psy motivy se dotýkají dost vzdálených a abstraktních světů, ve kterých se všechny možné kulturní prvky globálně propojují*“.

Podobné motivy a inspirace se prolínají také videoprojekcemi kombinujícími klasický videoart s počítačovou grafikou. Na akcích jsou promítány na projekční plátno umístěné za DJe nebo vedle DJ, popř. na zvláštní bílé objekty a tvoří tak jednu z dominant main stage. Jak zmínil Perplex (2002) v dokumentu *Extáze bez extáze*, jeho videoart spočívá v „*nacházení tvarových a významových paralel mezi věcmi, který spolu zdánlivě nesouvisí.*“ A v jednom z následujících rozhovorů doplnil:

„Je to svého druhu malý vizuální darwinismus (náhodné mutace a přirozená selekce). Zároveň v mixu vrstevím mnoho podnětů najednou a hraju si i s rychlostmi jednotlivých vrstev v souladu s

⁶³ viz např. festivaly Bio

⁶⁴ „psíčko“ je slangový název psytrancu

⁶⁵ míněno halucinace

hudbou, takže u diváka pouze evokují určité asociace, které každému ponechají prostor pro individuální zpracování vlastní zkušeností a fantazií. O psytrance by se dalo říci vlastně totéž, a tak se snažím, aby ten účinek byl obdobný a AV-komplexní. Snad proto je např. možné vidět stejný motiv několikrát v jednom mixu a přitom ho vnímat pokaždé jinak.“

Psychedelické umění podle autora článku *Psychedelic art* Jana Kuby⁶⁶ souvisí s psychedelickou zkušeností, která může být zprostředkována různými způsoby. Podle Kuby je ovšem současným trendem „obejít se bez drog“, které současný psyart „nastartovaly“, a dále píše:

„Kombinace hudby, obrazů a vizuálních efektů může mít na lidskou psychiku podobný dopad, ale v daleko bezpečnější a přijatelnější formě. Psychedelic art jde dále než surrealismus, který se věnoval světu snů a podvědomí. Surrealismus zacházel hluboko, zobrazoval snové stavy, představy, deliria, a jak to nazýval Salvador Dalí – kontrolované šílenství. Psychedelické umění však jde až tam, kde se vědomí stýká s nevědomím, kde i sny a představy ztrácí svůj konkrétní charakter a zůstávají jen nejčistší abstraktní formy, které k nám promlouvají svým nepřenosným, druhému nesdělitelným, ale přesto velmi jasným jazykem. Jasným pro toho, kdo psychedelický stav někdy prožil.“⁶⁷

Jeden z prvních českých dekorátérů z uskupení *Fluorobotanics* na svých webových stránkách popisuje svůj psyart následovně: „Obsahem vždy bylo abstrahování přírodních forem. Dílo se stává prostředkem pro komunikaci. Dekorace vytváří jakýsi 3D prostor, kde se mohou lidé pohybovat. Jde o vyjádření pocitů, vizí a energií, které mají podnítit představivost.“⁶⁸

Multimediální český výtvarný projekt působící pod názvem MimoTV, o své tvorbě na vlastních webových stránkách tvrdí, že „vychází z jejich vizí, snů a halucinací“⁶⁹.

Velmi typická je pro psychedelické umění práce se symboly a jejich začlenění do nezvyklých více vrstevnatých kombinací, ve kterých se jejich smysly deformují a vzájemně interagují. Důraz v psyartu je kladen na pestrou škálu používaných barev, jejichž sytost je navíc zvýrazněna použitím UV světla, což je podobné zintenzivnění barevnosti objektů při psychedelickém prožitku. Podobně i mnohvrstevnaté a deformované bývají i užité fraktálovité motivy, které upomínají na zkreslení či zintenzivnění při obdobných stavech změněného

⁶⁶ článek uveřejněný na <http://www.biotox.cz/enpsyro/pj3oart.html>

⁶⁷ z článku uveřejněného zde <http://www.biotox.cz/enpsyro/pj3oart.html>

⁶⁸ <http://www.myspace.com/fluorobotanics>

⁶⁹ <http://www.mimo.cz/tv/artist.php>

vědomí. Účelem psyartu je tedy opět simulace psychedelických zážitků. Nezbytnou součástí psyartu je pak důraz na originalitu, mnohoznačnost a individuální uchopení výtvarné tvořivosti samotnými účastníky. Nezřídka je patrné připomenutí kolébky psytrance v podobě zobrazování indických vzorů (mandaly aj.) a hinduistických božstev. S tím souvisí i výběr „malebných“ lokalit a připomínky mořských pláží a džungle, což mj. odlišuje např. i psytrance od tekna⁷⁰ a jiných spíše industriálních stylů ETH, kde se na výběr místa nekladou příliš velké nároky (tekno párty se konají často ve starých vodárnách, továrnách aj. industriálních místech, které se nijak pestře vizuálně nedekorují).

4.6 Sociální / kolektivní setting

V případě psytrancu hraje sociální setting neméně důležitou roli a souvisí s ovlivněním individuálního setu okolním kolektivem nebo ochotou psychedelický prožitek s ostatními přímo sdílet. Projevem a zároveň jedním z předpokladů dobrého kolektivního settingu je mj. i přirozená spoluúčast „širší veřejnosti“ při navrhování, výrobě a instalaci dekorací či zabezpečování technického zázemí, takže je hranice mezi účinkujícími, resp. organizátory a samotnými návštěvníky velmi neostrá. A jak zmínil v jednom z rozhovorů Perplex: *„Průběh psytrance festivalu připomíná spíše projev symbiotického útvaru, kde výsledek není předem explicitně plánován, ale odpovídá výslednici spojitě navazujících intuitivních improvizací celé skupiny.“* Můžeme říci, že kolektivní setting je podkladem pro kvalitní kolektivní prožitek, tedy jeden ze základních smyslů psytrance kultury.

5. Hudební aspekty psytrance

Podobně jako vizuální psychedelické umění má svá specifika také psychedelická hudební složka, které se budu věnovat v tomto oddíle.

⁷⁰ nekomerční styl ETH tekno se vymezuje vůči komerčnímu technu. Více na www.freetekno.cz

5.1. DJ set

„DJ (Disc jockey): v ETH osoba, která sestavuje kontinuální hudební program tak, že vybírá, kombinuje a manipuluje se skladbami pomocí dvou anebo více gramofonů a mixážního pultu.“⁷¹ (Butler 2006: 326) Psytrancová DJové, jak jsem zjistila při pozorování v terénu i v rozhovorech s DJi, používají v současnosti namísto gramofonů většinou mixážní CD/mp3 přehrávače⁷², umožňující přehrávat více CD/mp3 najednou. Výsledkem míchání skladeb DJem (i formou Liveactu, která bude vysvětlena níže) je tzv. „set“, ve kterém se hudebníci snaží navázat skladby tak, aby nebyly přechody mezi nimi znatelné a rušivé. Zde je tedy samotný pojem „set“ použit v samostatném novém významu odlišném od setu ve smyslu „individuálního nastavení“, jak jsme jej definovali v oddíle pojednávajícím o psychedelickém prožitku. Obě slova jsou v našem případě pouze homonyma.

Jeden z mých DJ respondentů se k tvorbě svých setů vyjádřil následovně:

„Když hraju, tak vybírám takové treky, které se k sobě hodí hlavně pocitově a tématicky. Snažím se zahrát set, který by měl nějaký příběh, nějaký vývoj. Výběr treků improvizuju většinou až na místě, ale v hlavě mám vždycky předem určitou kombinaci skladeb, které se k sobě hodí – to třeba pro případ, že bych nějak „vyhořel“.

5.2. Liveact set

Pod pojmem Liveact se v psytrance rozumí to, že autor psytrancových skladeb prezentuje na party svou vlastní tvorbu. To může být provedeno různým způsobem s různou mírou „živosti“ produkce od DJingu až po vystoupení kapely (doprovodnou hrou na hudební nástroje – nejčastěji na kytary, dijeridoo, jambe, aj).

Jednu z možných variant vystoupení popsal Gappeq⁷³ - můj klíčový respondent v otázkách hudby, který je v současnosti nejdéle působícím skladatelem psytrancu v České republice.

„Můj způsob je ten, že si v počítači připravím celý set ze svých treků předem, včetně přechodů mezi nimi a při vystoupení k němu přihrávám další zvuky (také předpřipravené, některé jsou sampley a některé syntezátory) a celek pouštím přes různé efektové jednotky. Připravené parametry

⁷¹ DJ (disc jockey) In EDM a person, who puts together a continuous musical program by selecting, combining, and manipulating tracs with two or more turntables and a mixing board.

⁷² pro představu o DJské technice doporučuji prohlédnout např. <http://www.shop4djs.com/obchod/mixpulty.html>

⁷³ Gappeq je povoláním zvukový inženýr, hraje na několik hudebních nástrojů a komponováním psytrancových skladeb se zabývá už 10 let. Jeho skladby jsou vydávány na zahraničních kompilacích (albech, na kterých se podílí více umělců), sám vydal 2 psytrancová alba.

efektivních jednotek a syntezátorů, stejně jako spouštění přidávaných zvuků ovládám prostřednictvím hardwarového MIDI⁷⁴ kontroleru. Pro každou party mám veškeré tracky vypálené i na několika CD, jako zálohu, kdyby zklamala technika, abych mohl alespoň hrát DJ set ze svých skladeb. Skladby kladu za sebe podle toho, jakou mají energii (z nižší do vyšší), rychlost (z nižší do vyšší) a tóninu (z nižší do vyšší) a jak se za sebe hodí. Obvykle chci, aby energie na tanečním parketě nepadla, když začne další skladba. Jednotlivé skladby jsou zamíchané do sebe, podobně jako by to dělal DJ.“

V případě DJského i živého vystoupení se ze skladeb vytváří set s důrazem na plynulou návaznost skladeb vytvářejících kontinuální tok hudby s gradujícím příběhem. Set je hrán většinou jedním DJem nebo Liveactem⁷⁵ po dobu 1 až 2 hodin. Výběr skladeb podléhá denní době (a příslušným subžánrů, které budou popsány níže) stejně jako reakcím publika apod. Celý hudební program dané párty je tak souhrnem jednotlivých setů. V rámci jednoho takového hudebního cyklu setů se za mixážním pultem vystřídá cca 6 až 8 DJů nebo Liveactů. V psytrancu jsou všichni hudebníci v přímém kontaktu s publikem, nejsou tedy „schováni“ za reproduktory, jako např. tekno⁷⁶ hudebníci. Lidé hudbu DJe hodnotí a většinou si záměrně volí dobu, kterou stráví tancem nebo poslechem na main stagi, na základě preferencí jednotlivých DJů stejně jako denní doby a jednotlivých subžánrů.

V psytrancu je mimo jiné důležitá také kvalita zvuku, a to nejen ve smyslu skladatelovy zvukařské práce, která je nedílnou součástí kompozice skladeb, ale také kvality zvukového aparátu na party⁷⁷. Je důležité, aby komplikované hudební a zvukové struktury byly dobře slyšitelné, což umocňuje zážitek z hudby. Kontinualitu hudebního toku v podobě setu a důraz na kvalitu zvukového aparátu lze tedy považovat za jedny ze základních hudebních aspektů psytrance.

5.3. Tvorba psytrancových skladeb

Z rozhovorů, které jsem vedla se skladateli psytrancu⁷⁸ vyplynulo, že jejich snahou při komponování a následném hraní hudby je, aby hudba sama měla na své posluchače psychedelický vliv, aby je co nejvíce stimulovala, a proto ve své tvorbě používají specifické

⁷⁴ detailnější informace o funkci MIDI kontrolérů např. na <http://www.reloop-digital-jockey.cz/midi-kontrolery/>

⁷⁵ set může hrát ale i více DJů nebo Liveactů. V případě dvou se mluví o tzv. ping pongu.

⁷⁶ tekno dalším z žánrů ETH. Více o teknu např. na <http://www.freetekno.cz/>

⁷⁷ tyto soundsystémy se v psytrancu většinou pronajímají, což je opak např. u techno kultury, kde jednotlivé skupiny většinou vlastní svůj zvukový aparát.

⁷⁸ českými i zahraničními

zvuky a postupy, které by psychedelický stav měly navozovat i bez použití jakýchkoliv psychedelik. Jeden z mých DJ respondentů se k tomuto tématu vyjádřil následovně:

„Složit psytrancovou hudbu, která bude mít psychedelický účinek na ztripovaného člověka není velké umění. Drogy všechno zkreslují tak, že i ta nejhorší hudba se pak může zdát jako to nejlepší, co jste kdy slyšeli. Pro mě je umění, když někdo udělá takovou hudbu, která bude mít psychedelický účinek sama o sobě, aby člověk do sebe nemusel prát žádné podpůrné chemky⁷⁹. Na to ale člověk potřebuje mít určité hudební nadání a cit a ne jen umět klikat myší. Psytrance je strašně specifický a komplikovaný na to, aby ho mohl dělat každý“.

Americký etnomuzikolog a antropolog Thomas Turino užívá ve své knize *Music as Social Life* (2008) postupy Peircovy sémiotiky, kterou považuje za stejně vhodnou pro vysvětlení fungování jazyka i hudby. V této knize vysvětluje, že spojitost mezi znakem (ikonou) a tím co vyjadřuje, se děje skrze podobnost. Ikonické procesy jsou podle Turina předpokladem pro porozumění hudbě, co se týče rozpoznání stylu, a jsou základem naší kulturní klasifikace většiny věcí. Podle autora je tento druh ikonického procesu většinou tak automatický a tak neměnný, že se odehrává ve spodní úrovni našeho vědomí, dokud nenarazíme na něco, co není snadno spojitelné s obecným typem. (Turino, 2008: 6-7)

Turino dále říká, že lidé v denním životě obvykle a neustále seskupují jevy na základě podobnosti. Podle Turina je zvuk obvykle dráždivý, jen pokud hned nedokážeme určit předmět, ze kterého tento zvuk pochází. Někteří tvůrci elektronické hudby, podle Turina, naschvál volí zvuky, které nejsou snadno ikonické ke zvukovým zdrojům posluchače, se kterými je obeznámen, až do takového stupně, že hudba může způsobit sklíčenost nebo neklid. (Turino, 2008: 6-7)

U psytrancu se podobné nesusnadno uchopitelné charakteristiky vyskytují poměrně často prostřednictvím neustálé modulace prostorových efektů, hojného užití dráždivých zvuků a synteticky vytvořených „instrumentů“. Je tak dosahováno pro psytrance specifické barevnosti elektronického zvuku, jejímž účelem je stimulovat člověka, ke kterému dochází, jak říká Turino (2008) - prostřednictvím neurčitosti původních zdrojů zvuku. Je možné, že na někoho určité zvuky uplatňující se v psytrancu mohou mít negativní vliv (připomeňme moje dvě kamarádky, kterým se na festivalu hudba zdála být „strašná“), ovšem lidé, kteří jsou na podobnou barevnost a deformaci zvuků zvyklí, budou neustále prahnout po jiných nových

⁷⁹ míněno chemikálie - syntetické drogy.

zvucích, které by je opět překvapily a stimulovaly. Z tohoto důvodu se skladatelé snaží vyvíjet neustále nové techniky a z nich plynoucí nové zvuky, které zakomponované s ostatními (již ikonickým) vytvářejí jeden z podstatných aspektů psytrancové hudby.

Jakým způsobem je zvuků a jejich barevnosti v psytrancu dosahováno objasní další podkapitoly.

5.3.1. Nové technologie

Skladatelé psytrancové hudby se neustále snaží nacházet nové techniky modulace různých zvuků. Pracují např. se zvuky zvířat nebo strojů a ty pak v digitální formě deformují a doplňují o nejrůznější efekty. Člověk poslouchající psytrance je tak, jak jsem zmínila i výše, neustále překvapován novými prvky, které mu vzdáleně evokují podobnost nejen se svým původním zdrojem.

V tom spočívá využití novodobé techniky, která, jak se zdá, má téměř neomezené možnosti. Na rozdíl od většiny ostatních hudebních stylů jde vývoj psytrancu ruku v ruce s rozvojem počítačové techniky a softwaru a s vyvíjecí se technikou se vyvíjí i zvuková podoba psytrance. Lze tedy často pouhým poslechem určit, z jaké doby daná skladba přibližně pochází. Zvuky generované syntetizátory z konce 80. let, např. analogovým basovým syntetizátorem Roland TB 303⁸⁰, jsou výrazně omezené na rozdíl od zvuků pocházejících z novodobých softwarových digitálních audio stanic tzv. DAW, které podrobněji popíšu níže.

5.3.2. Nástroje pro tvorbu psytrancových skladeb

Základním nástrojem pro tvorbu psytrancové hudby jsou softwarové programy tzv. **DAW - digitální pracovní audio stanice** (Digital Audio Workstation). Mezi nejčastější patří např. Cubase SX, Pro Tools, Logic, Nuendo, Sonar, Reason, Ableton Live, Fruity Loops atd.. Můj respondent Gappeq pro svoji tvorbu používá program Cubase SX a jeho využití popisuje následovně:

„Tento program sám o sobě má omezené možnosti využití, tím co z něj dělá mocný nástroj, jsou tzv. plug-ins (zásuvné moduly). Pro různé DAW existují různé formáty těchto plug-inů (VST, AU,

⁸⁰ dříve základní nástroj producentů elektronické taneční hudby. V paměti nemá sample, ale zvuky si na něm syntézou vyrábějí sami tvůrci.

DirectX, RTAS atd.). Tyto plug-iny se dělí na instrumenty a efekty. Instrumenty jsou zdrojem zvuku. Efekty zvuk, který jimi prochází, nějakým způsobem upravují. Základní rozdělení používaných instrumentů je na syntezátory, samplery a tzv. ROM⁸¹plery. Syntezátor vytváří zvuk od začátku, syntetizuje ho. Sampler přehrává již hotový zvuk, který si do něj nahrává sám uživatel. Zvuk se může také upravovat (např. hlasitostní obálkou, úpravou ladění, atd.). ROMpler je podobný sampleru, ale zvuk v paměti pouze přehrává, obsahuje banku již předem nahraných zvuků, takže uživatel nemá možnost nahrát do paměti své vlastní zvuky.“

DAW si můžeme představit jako studio, plug-iny jako hardwarové nástroje a efekty, které se používají ve studiu ke skládání hudby. DAW obsahuje i mixážní pult, kde se nastavují hlasitostní poměry jednotlivých zvuků a jejich umístění ve stereu. Software DAW také obsahuje aranžovací plochu, do které se umísťují jednotlivé zvuky a melodie v čase a vytváří se tak aranž. Zdrojem zvuků v Gappedových skladbách (obdobně jako u jiných skladatelů) jsou syntetizované zvuky z plug-inů, syntetizované zvuky z hardwarového syntezátoru nebo samplery. Samplery mohou být buďto zvukové anebo v podobě krátkých vícevýznamových frází ze sci-fi filmů (Matrix, Duna, 2001, Vesmírná odysea, Hvězdné války) nebo fantasy tematikou či jiných psychedelických filmů (např. Strach a hnus v Las Vegas)⁸². Zdrojem těchto samplů je především internet⁸³, kde se dají některé samplery stáhnout zdarma, jiné zakoupit. Skladatelé si ovšem některé samplery také sami vyrábí.

5.3.3. Popis tvorby skladeb

Psytrancové skladby mají většinou trvání 6 až 9 minut a většina z nich začíná atmosférickým intrem, což je úvodní část v délce od 10 sekund do 1 minuty. Tato část je většinou nerytmická, neobsahuje basovou linku ani basový buben (kopák). Jedním ze způsobů míchání psytrancových skladeb je právě prolínání této nerytmické části s doznívající předchozí skladbou.

Po intru se ke zvukům postupně přidává basový buben a basová linka, které tvoří rytmický základ každé skladby. Daná skladba může mít v různých částech více basových motivů. Dále se do skladby přidávají perkuse a jiné zvuky. Všechny zvuky nástrojů, všechny hudební motivy jsou uspořádány do základních jednotek skladby, které se označují jako loopy (smyčky nebo fráze). **Loop**, jak říká Butler (2006:326) „je základní strukturální jednotkou

⁸¹ Read Only Memory – pouze ke čtení

⁸² některé z filmů byly uvedeny v článku o psytrance v Ikarii <http://www.ikarie.cz/clanek/psychedelic-trance>

⁸³ např. <http://www.psydb.net/samples/i-k.php>

v elektronické hudbě. Smyčka je opakující se vzorec, který je obecně spojován se zvukem jednoho instrumentu v délce od šesnásáctinové noty po šestnáct taktů.⁸⁴ (Butler, 2006:326) V loopech jsou pak uspořádány i další zvuky: efektové zvuky, syntezátorové melodie, ambientní podkladové plochy, různé perkusní a přechodové zvuky. Takto vypadá základní struktura většiny psytrancových tracků. Loop, coby základní strukturální jednotku psytrancových skladeb je možno považovat za další z aspektů psytrance (a ETH obecně).

Dále producent přikročí k aranžování skladby. Tuto fázi Gapeq popisuje následovně:

„Jakmile mám dostatek materiálu, začínám aranžovat. Aranžuji od začátku do konce, začínám intrem a dál se snažím jít hudbě z cesty - aby prošla na svět taková, jaká má být. Pouštím si skladbu od začátku a snažím se představit si, kam se chce ubírat dál. Umisťuji předpřipravené zvuky do skladby, vyměňuji je, nechávám je přicházet náhle nebo pomalu, prolínám je a vrstvim. Aranžování obvykle trvá 1 až 2 dny a v jeho průběhu mohou do skladby přibývat další zvuky“.

5.3.4. Analýza skladby

Analýzu a grafickou deskripci (v podobě tabulkového zápisu) vybrané části jedné z Gapeqových skladeb jsem provedla díky tzv. projektovému souboru skladby⁸⁵ otevřeném v softwaru DAW (Cubase SX), ve kterém skladba vznikla. Deskripce je doplněná o notaci vygenerovanou daným softwarem, která je ovšem nepřesná.

Skladba se jmenuje Lavondyss, a jak tvrdí její autor Gapeq, byla inspirována stejnojmennou literární fantasy předlohou⁸⁶.

Ve skladbě je použito dohromady asi 25 různých zvukových vrstev, přičemž některé jsou složené z mnoha jiných zvuků. Dohromady je použito cca 80 různých zvuků. S ohledem na toto množství jsem provedla deskripci na jedné minutě skladby. V rámci celé skladby se jedná o část, která začíná ve 4:40 min.

Při označování užitých nástrojů jsem vycházela z níže uvedené Butlerovy terminologie (Butler, 2008:260), která je také obecně používána mezi skladateli ETH.

⁸⁴ Loop – A repeating pattern, generally associated with a single instrument sound, ranging in length from a sixteenth note to sixteen measures. The fundamental structural unit in electronic dance music.“ (Butler 2006: 326)

⁸⁵ Projektový soubor skladby obsahuje veškerá data o umístění jednotlivých zvuků a not všech nástrojů na časové ose.

⁸⁶ více o předloze na <http://www.daemon.cz/kniha/962/holdstock-robert-lavondyss.htm>

Perkusní nástroje:

Bass Drum (basový buben, kick, kopák)
 Hi-Hat (činely)
 Snare Drum (malý bubínek)
 Handclaps (tleskání)
 Tom-Toms (přechodové bubny, tomy)
 Drum (nespecifikovaný typ)
 Percussion (nespecifikovaný typ)
 Bells (zvony)
 Crash (činely)

BD
 HH
 SD
 HC
 T
 D
 P
 B
 CR

Další nástroje:

Bass Line (basová linka)
 Riff (obecně krátký, opakující se hudební motiv)
 Sample (zvuk)
 Synth (zvuk syntezátoru)
 Pad (táhlá zvuková plocha)

BL
 R
 SMP
 S
 PD

Producent / skladatel / Liveact: GAPPEQ

Název tracku: Lavondyss

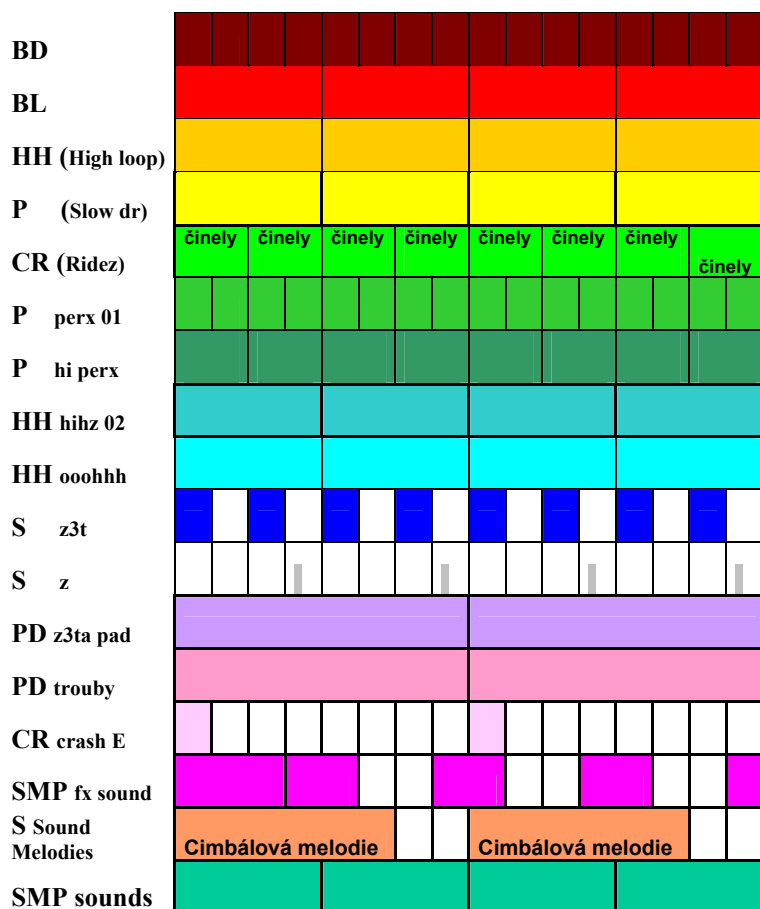
BPM: 146

Celkový čas trvání: 6:37 min

Čas trvání intro skladby: 1:17 min

Čas transkribované části skladby: 1:06 min

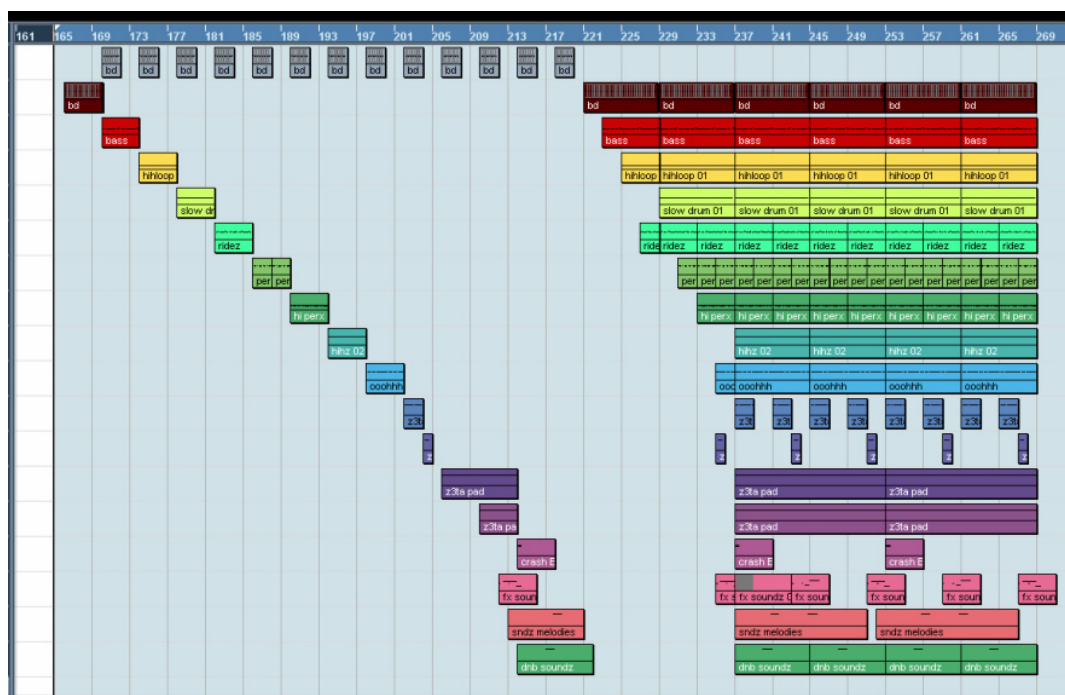
nástroje loopy (1 nejmenší obdélník = 2 takty)



obr. č. 1 – grafická deskripce

Řekli jsme, že každá skladba se skládá z tzv. loopů⁸⁷ (smyček, frází). V této deskripci odpovídá jeden obdélník jednomu loopu. Pro každý nástroj je loop tvořen jiným počtem taktů. Nejmenší obdélník (nejkratší loop) má 2 takty, čili 8 dob (8 beatů). Pro přehlednost jsem zachovala barevné i textové (v závorce) označení odpovídající autorovu pracovnímu značení použitých zvuků v softwaru DAW. V této části skladby bylo použito 17 různých zvuků, přičemž každý se skládá ještě z jiných. Pro demonstraci této mnoho vrstevnatost patrná rozeberu melodickou část simulující zvuk cimbálu (na obr.č.5).

Na obrázku č. 2 je zaznamenána část výše popsané skladby v softwaru Cubase SX, ve kterém vznikla. V příloze je možné ji přehrát pouhým kliknutím na jeden ze souborů s názvem „AV_lavondyss_jednotlive_zvuky_a_komplex“⁸⁸. Všechny zvukové vrstvy budou nejprve (automaticky) přehrány odděleně, tak jak je patrné v níže uvedeném zápisu skladby v softwaru Cubase SX. Posléze začne hrát basový buben (BD) a basová linka (BL) udávající základní rytmus skladby a vysoké tempo skladby (146 bpm), ke kterým postupně přibývají další zvuky (viz obr. 1 nebo 2). Jakmile se skladba dostane do časového úseku začínajícím na čísle 237, spustí se celá část popisované skladby ve svém původním znění.⁸⁹



obr.č. 2 – Zápis skladby v softwaru DAW Cubase SX

⁸⁷ někteří skladatelé ETH používají také termín „fráze“

⁸⁸ soubor je uložen ve třech různých formátech, aby byla pravděpodobnost jeho bezproblémového spuštění vyšší

⁸⁹ Součástí zvukové přílohy je také celá část v audio verzi.

Tuto formu audiovizuálního zápisu považuji za nejpřehlednější, neboť je na ní možné zachytit veškeré zvukové vrstvy objevující se v dané skladbě, které by nebylo možné zachytit pouhým poslechem. Tato **mnoho vrstevnatost** zvuků uspořádaných do loopů je tedy jedním z typických aspektů psytrancové hudby.

Níže je uveden notový přepis skladby vygenerovaný softwarem Cubase SX, která jak jsem zmínila výše, je nepřesný, neboť software zaznamenal pouze zvuky vytvořené v MIDI⁹⁰, přičemž noty zobrazují pouze polohu těchto událostí, nikoliv jejich reálný zvuk.



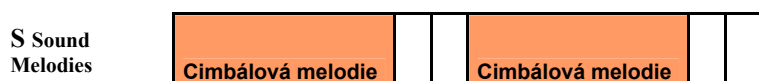
The image displays a complex MIDI score for a psytrance track, organized into multiple tracks. The tracks are labeled as follows from top to bottom: 'bass' (bass line), 'hihloop 01' (hi-hat loop), 'slow drum 01' (slow drum loop), 'dr' (drum), 'high hihz 02' (high hi-hat loop), 'snr' (snare), 'trublat' (trublat), 'snrzd 01' (snare drum), 'snrzd melode' (snare drum melody), and 'dnh soundz' (drum sounds). The notation is dense, with many notes and rests, reflecting the layered and rhythmic nature of the music.

obr. č. 3 – notový zápis skladby vygenerovaný softwarem Cubase SX⁹¹

90 MIDI - Musical Instrument Digital Interface je mezinárodní standard používaný v hudebním průmyslu jako elektronický komunikační protokol, který dovoluje hudebním nástrojům, počítačům i dalším přístrojům komunikovat v reálném čase prostřednictvím definovaného sériového rozhraní. více na http://cs.wikipedia.org/wiki/Musical_Instrument_Digital_Interface

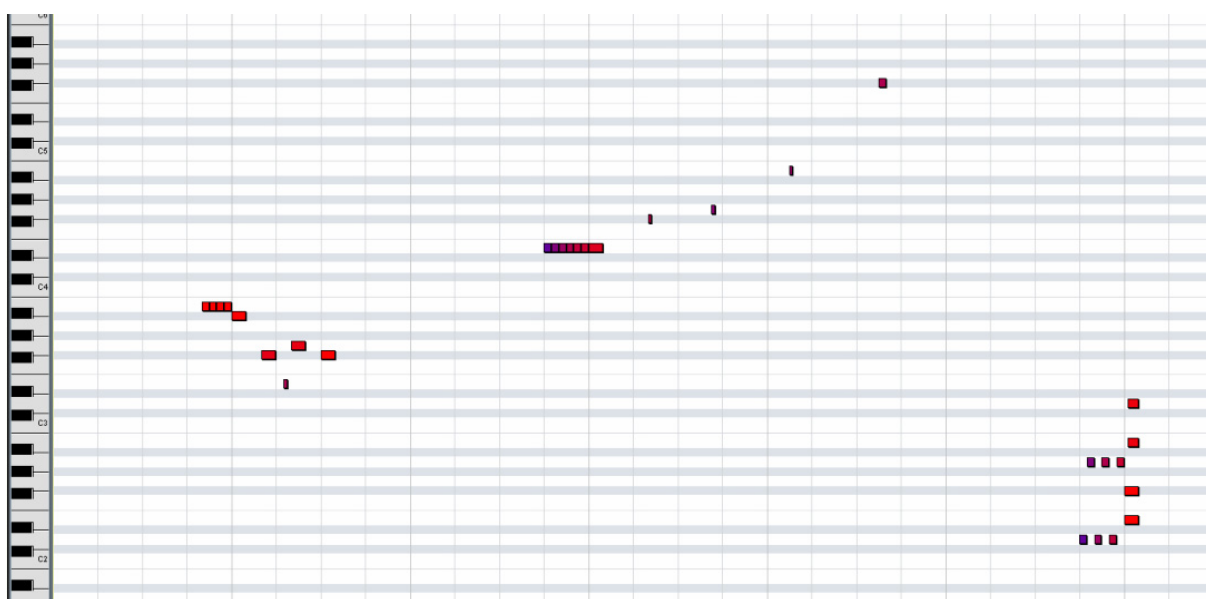
⁹¹ jak bylo již zmíněno, software zaznamenal pouze zvuky vytvořené v MIDI – noty tedy zobrazují pouze polohu těchto událostí, nikoliv jejich reálný zvuk. Tuto transkripci uvádím pouze pro zajímavost.

Nyní se podívejme, jakým způsobem jsou zapsány a vytvořeny v daném softwaru Cubase SX tři cimbálové melodie.



obr. č. 4 extrakt z grafové deskripce z obr. č. 1(viz výše)

Zvuk připomínající cimbál byl vytvořen, jak mi sdělil Gapeq, navrstvením čtyř různých zvuků na sebe. Dva zvuky jsou sampley skutečného cimbálu vyextrahované z různých audionahrávek a přehrávané pomocí sampleru a druhé dva jsou syntezátorové zvuky připomínající cimbál. Jednotlivé zvuky cimbálových melodií jsou zaznamenané v zápisu v softwaru Cubase SX níže.



obr. č. 5 zápis tří cimbálových melodií v softwaru Cubase SX

Takto vypadá zápis tří melodií cimbálu v Cubase SX. Jedná se o loop o 12 taktech. Podobným způsobem jsou zapsány a vytvořeny i ostatní loopy uvedené v tabulce na obr. č. 1 (viz výše) a celé skladby. Jak jsem předvedla, každý zvuk se může skládat z mnoha dalších, čímž je vytvářena ona mnoho vrstevnatost skladeb. Jednotlivé vrstvy se doplňují a propojují a vytvářejí celistvý zvuk skladby.

z3ta Cimbál

z3ta

z3ta

z3ta

obr. č. 5 notový zápis tří melodií cimbálu

Obsahem přílohy je také část skladby australského projektu „Mr. Peculiar“, na kterém je nejvíce znatelný rozdíl mezi motivem ve své původní podobě a jeho syntetizovanou verzí. V začátku skladby se objeví klasická westernová melodie v původní podobě. Od 15 sekundy se postupně začíná objevovat stejná melodie ovšem rekonstruovaná producentem pomocí syntezátoru, která se objevuje průběžně až do konce skladby. (viz. zvuková příloha s názvem – Mr. Peculiar_kratka_verze)

5.4. Charakteristika psytrance

Tempo psytrancových skladeb se pohybuje v rozmezí 125 a 175 bpm (z anglického beats per minute), což označuje počet úderů basového bubnu za minutu. Základem je 4/4 „rovňý“ rytmus udávaný tímto basovým bubnem, který je společný např. stylu techno a odlišuje se od tzv. „zlomeného“ rytmu, který je typický pro žánry ETH jako breakbeat, jungle Drum'n'bass aj. Butler (2008:80) definuje „rovňý rytmus“ (four-on-the-floor) jako 4 periodické údery v rámci jednoho taktu, zatímco „breakbeatový rytmus“ je charakteristický „sklonem odebrat důrazy přízvučným dobám a namísto toho je umisťovat na rytmicky slabá místa.“⁹² (Butler, 2008:80)

„Psytrance se od jiných stylů ETH, např. od tekna, liší především pomalejší rytmikou, doplněnou o širokou škálu psychedelických zvuků, ruchů nebo upravených samplů, kterými jsou skladby proloženy. Charakteristickým znakem je mnoho vrstevnatost, to znamená, že jsou tyto zvuky

⁹² „...breakbeat rhythms tend to de-emphasize strong beats, instead placing considerable stress on metrically weak locations.“ (Butler 2006: 80)

a ruchy uspořádané do rozvíjejících se vzorců, které jsou velmi promyšleně propletené do kompaktního celku. Typická je hra s prostorovými stereo efekty, k dunivému rytmu jsou často přidávány perkusní i melodické motivy přejeté z etnické hudby, zejména indické a arabské. Vokální část je redukována na občasné samplý z filmů či sugestivní prohlášení, klasické zpívané texty v naprosté většině chybějí, o to silněji je zastoupena barevnost zvuků, které evokují ruchovou stopu nějakého příběhu nebo dokonce podivné hlasy mimozemských civilizací včetně emotivně laděné intonace.“ (Ikarie: 2005:14)

Jeden z mých DJ respondentů mi v rozhovoru k žánru psytrance řekl:

„U psytrancových tracků se melodie vůbec objevit nemusí a příběh je vyprávěn pomocí zvuků. Psytrance je poměrně bohatý styl, ve kterém lze nalézt snad opravdu všechno. Psychedelická hudba má jistou výhodu, že přímo obsahuje prvky – zvuky, pocity stejné jako má psychedelický zážitek. Poslouchat psytrance pro necvičené ucho není jednoduché. Tomu, kdo rozumí, ale dokáže otvírat vnitřní brány a na tvářích vyvolat úsměv. Při psytrancu se mysl dostává do prazvláštních stavů (svou roli zde hrají i dekorace) a návrat do takového prostředí je velmi příjemný. Typické pro psytrance a zároveň prvek, který z něj dělá tolik obsahovou hudbu jsou vrstvy, které jsou sestaveny tak, že jsou oddělené (nevytváří jeden zvuk dohromady) ale korespondují, v určitých, třeba opakujících bodech se prolínají, nebo si oponují a dohromady působí jako orientální stavba zdobená těmi nejpropletenějšími ornamenty, které jste kdy viděli.“

5.4.1. Chilloutová hudba, psybient

Na psytrancových akcích se také běžně setkáváme také s tzv. chilloutovou⁹³ hudbou, která je na rozdíl od psytrancu často nerytmická, netaneční a pomalejší, ovšem podobně jako psytrance v sobě většinou kombinuje psychedelické prvky, proto se také někdy můžeme setkat s názvem psybient⁹⁴ (odvozeno od slova ambient – ambientní hudba neboli atmosférická). Pro chilloutovou hudbu je na psytrancových akcích vždy vymezeno speciální místo tzv. chillout.

5.4.2. Subžánry psytrance a jejich setting kopírující koloběh dne

Psytrance coby hudební žánr lze rozdělit na několik subžánrů, které, jak jsem zjistila na základě pozorování v terénu a jak mi bylo potvrzeno v rozhovorech s českými

⁹³ od slova chill out – sklidnit se

⁹⁴ více o psybient <http://cs.wikipedia.org/wiki/Psybient>

psytrancovými hudebníky, kopírují koloběh dne tzn. že jednotlivé žánry se většinou (v ČR) hrají v jim odpovídající denní dobu. „*Energie hudby by měla rezonovat s energií momentu i lidí*“, vysvětlil jeden z mých DJ respondentů tento princip, který dále konkretizoval další DJ následovně:

„Má to logický postup - na začátku akce se lidi seznamují s prostorem, potkávají lidi a k tomu jim hraje klidnější hudba. Okolo půlnoci už chtějí pařit a ne si povídat. Ráno jsou lidé unavení z noci a chtějí něco veselého...“ a ještě více specifikoval další respondent: „určitě se subžánry mění dle denní doby, tvrdší hudba v noci a jemnější přes den obecně. V noci se berou více drogy a lidi vyžadují rychlejší a agresivnější tempo, tma se také spojuje s temnou a pekelnou hudbou, přes den pak převažuje víc taneční groovy styl.“

Základní charakteristiky subžánrů psytrance.⁹⁵

1. PROGRESSIVE psytrance – (prog, proggy, minimal) se hraje většinou od cca 20:00 do 23:00 hod., tempo se pohybuje v rozmezí od 125 do 135 bpm, důraz je kladen především na perkusní nástroje, mohou se objevovat melodie, skladby jsou méně komplikované (méně zvukových vrstev) než např. u dark psytrancu. Tento styl má společné prvky se stylem ETH house a původně se hrál především v Dánsku a Švédsku. Typickými zástupci tohoto subžánru jsou hudební projekty např. Atmos, Etnoscope, Shiva Chandra, Son Kite, Vibrasphere.

2. NIGHT FULL-ON (izra psytrance) – odpovídá denní době od 23:00 do 2:00 hod.. Tempo v rozmezí od 140 do 148 bpm. Full on je rychlejší než progressive, skladby obsahují melodie, avšak v menší míře, než morning psytrance. Původem z Izraele. Např. Azax Syndrom, Mr. Peculiar, Neuromotor.

3. DARK PSYCHEDELIC psytrance (killer, horror) - denní doba od 23:00 do 5:00 hod., tempo od 140 do 175 bpm. Jedná se o nejrychlejší a nejtemnější subžánr psytrance. Většinou neobsahuje melodie. Původem z Ruska a Německa. Příkladem Xenomorph, Dark Soho, Kindzaza apod.

3. MORNING psytrance – denní doba od 5:00 do cca 10 hod., tempo od 135 do 145 bpm. Oproti dark psytrancu je pomalejší a pozitivnější a uplatňuje se v něm mnohem více melodických prvků. např. Talamasca, Infected Mushroom.

⁹⁵ informace o subžánrech jsem čerpala z rozhovorů s českými DJi a tohoto zdroje: <http://en.wikipedia.org/wiki/index.html?curid=147707>

4. PROGRESSIVE, denní doba od cca 10:00 do 16:00 hod. (dobu konce určují pořadatelé na různých akcích různě) Popis viz výše.

Pro většinu českých psytrancových párty, především těch venkovních, je tento koloběh subžánrů kopírujících cyklus dne typický. V klubech se podle mé zkušenosti hraje např. melodický morning psytrance zcela výjimečně – jednak je to dáno tím, že klubové akce končí kolem 6 hodiny ráno, za druhé to může být dáno tím, že prostředí klubu vytváří spíše noční dojem. V případě festivalů se po skončení produkce posledního žánru (progressive psytrance) hraje nereprodukovaná hudba zejména jazzového, etnického, world music zaměření. Z rozhovorů s psytrancovými DJi také vyplynulo, že tento koloběh – setting subžánrů, ve kterém se střídá, stručně řečeno, hudba rychlejší a nemelodická s hudbou pomalejší a melodickou, není typický v žádných jiných žánrech ETH. O psytrancu tedy můžeme říct, že existují skladby, spadající pod jednotlivé subžánry, které jsou buďto noční anebo denní. To je také příznačné pro indické chápání hudby, neboť podobné dělení se také uplatňuje v indických hudebních formách tzv. rág, které jsou přiřazeny k nočním a denním dobám.⁹⁶ Je zde tedy možné spatřovat spojitost mezi Indií, Goa trancem a filosofií psytrancu, která je onou indickou ovlivněná.

V psytrancových skladbách se mnohdy také projevuje národní hudební vliv. To se týká např. zemí jako Anglie, kde je patrný keltský vliv (zahrnující např. klasické keltské instrumenty – flétny, harfy apod.), Ruska (hravé melodie na drsném podkladu) nebo Izraele (upomínající na dechové nástroje Klezmer).⁹⁷ Velice charakteristická je psytrance tvorba ve Finsku (podobnost s tamním folklórem si však netroufám odvozovat). V českém psytrance se zatím, dle mého soudu, prvky národního vlivu neprojevují.

6. Psytrance coby žánr paralelní reality

Posluchač psytrancu má na výběr z pestré škály více či méně ikonických zvuků, na které se může soustředit. I zde ovšem platí pravidlo, že stejné věci mohou být vnímány individuálně, a tedy různě. Tento fakt dokládá mé pozorování tančících lidí na psytrancových festivalech a párty, kteří na stejnou hudbu reagovali naprosto individuálně.

⁹⁶ v klasickém pojetí hindustánské hudby je den rozdělen do osmi časových úseků (zvaných prahar) po třech hodinách, ke kterým jsou přiřazeny příslušné rágy. Více informací více informací o rágách na <http://www.etnomuzikologie.eu/enc/index.htm> nebo <http://cs.wikipedia.org/wiki/R%C3%A1ga>

⁹⁷ info částečně čerpané z <http://marlitan.iglu.cz/index.php?what=metzaz&id=30>

Díky téměř neomezené pestrosti barev zvuků, umocněných navíc jejich modulacemi a deformacemi v čase, dochází u psytrance skladeb k obdobnému efektu v abstraktnosti jejich vnímání. Vynořování obrysů melodií a hra s prostorovými efekty na velmi dynamickém rytmickém podkladu s basovou linkou registrovatelnou celým povrchem těla, navíc v kombinaci se synchronizovaným pohybem (tancem), může působit jako stimul zintenzivňující fyzické i duševní prožitky (rozšiřující vědomí) člověka, čímž simuluje charakteristické projevy psychedelického prožitku a extatického vytržení.

Stimulace člověka hudbou je v psytrancu podpořena také vizuálně, prostřednictvím běžně používaných pohyblivých či statických vizuálních prvků – videoprojekcí a dekoracemi. Podobné principy uplatňující se v hudbě je možné nalézt také ve vizuálním psychedelickém umění. Tak jako je barevnost zvuků v psytrancu zintenzivňována prostřednictvím hlasité širokopásmové aparatury, je barevnost psychedelického umění umocňována prostřednictvím UV světél. Podobného zintenzivnění fyzických i duševních prožitků – psychedelického stavu, při kterém dochází k překročení běžného vědomí sebe sama, je také dosahováno ve větší či menší míře kombinacemi některých alternativních praktik nebo typicky užitím psychotropních látek, které jsou s psychedelickou kulturou spjaty od jejich počátků v 60. letech, s přírodními halucinogeny pak od nepaměti. Spojení takových praktik s tanečním rituálem je v historii sociálního soužití lidského rodu však velmi tradiční a ověřené.

Ve své studii fenoménu psytrance jsem došla k závěru, že pojičkem všech jeho atributů je snaha o modelování paralelních světů prostřednictvím komplexního audiovizuálního napodobení projevů psychedelického prožitku, což jej může zpětně do jisté míry zprostředkovat i bez farmakologického zásahu.

Psytrance můžeme tedy chápat jako žánr paralelní reality.

7. Závěr

Psychedelika jsou tím, co formovalo podobu psychedelické kultury - připomeňme si éru Hippies se svým psychedelickým rockem, jehož popularitu o několik desítek let později vystřídal psychedelický a již plně elektronický goa trance, jenž vyústil do podoby současného psytrancu, který má v porovnání s předchozími styly takřka neomezené technické možnosti generování zvuků za dříve nemyslitelné hranice. Na fenomén psytrance můžeme pohlížet jako na „psychedelický тренаžér“, který simulací průvodních jevů dostatečně věrně psychedelický prožitek zprostředkovává.

Pokud je mi známo, v České Republice neexistuje žádná odborná literatura zabývající se tímto fenoménem a kromě jedné diplomové práce, která pojednává o globálním dosahu sociálních sítí psytrance v kyberprostoru z pohledu sociální geografie⁹⁸, zde nejsou dostupné žádné relevantní vědecké práce. Tuto práci lze tedy považovat za úvodní vhled do hudební i nehudební problematiky fenoménu psytrance v ČR.

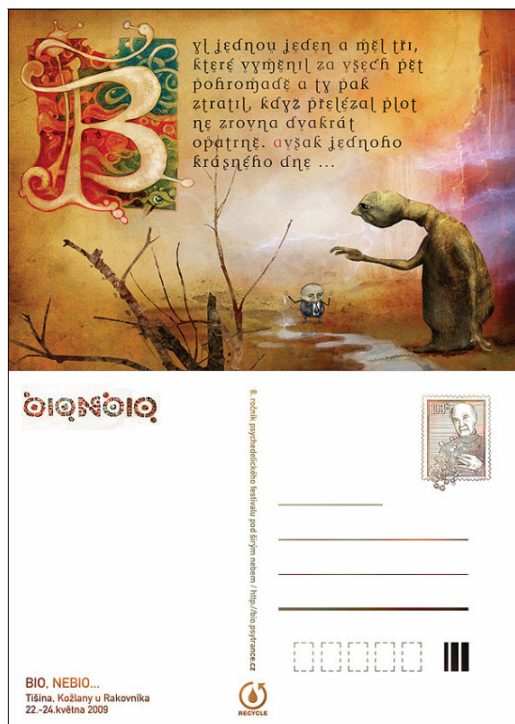
Neúplnost této práce vidím v nedostatečném využití specializovaných komunikačních serverů a sociálních sítí obecně, kde jsem mohla získat při systematictější přístupů podrobnější informace od více respondentů prostřednictvím cíleně zaměřených dotazníků, z čehož vyplývá i další možné směřování podobných studií.

Tuto práci považuji za výchozí pro další bádání směřující k objasnění možných souvislostí současného fenoménu psytrance např. s rituály etnických mimoevropských kultur, jejichž členové se prostřednictvím obdobných praktik spojených s rytmickou hudbou dostávají do stavů transu. Dalším zajímavým směřováním by jistě byly studie podobných jevů v kontextu víry a vztahu k průvodním mýtům jednotlivých etnik a národnostních diaspor. Zjišťovala bych význam transu a hudby v jejich specifickém kulturním prostředí, který bych porovnála s novými poznatky zjištěnými o fenoménu psytrance a hledala paralely s tradičními rituálními tanečními obřady.

⁹⁸ viz. Kučera, P. Kyberprostor: Nová dimenze geografie Psytrance a informační sítě. Diplomová práce, Univerzita Karlova v Praze, Přírodovědecká fakulta, katedra sociální geografie a regionálního rozvoje, Praha 2006.

8. Přílohy

Příloha č. 1 – leták na festival Bio, nebio 09



Příloha č. 2 – dekorace brána do pohádky (festival Bio, nebio 09)



Příloha č. 3 – příprava dekorací (festival Bio, nebio 09, foto Alef)



Příloha č. 4 – výsledná podoba dekorací, chillout (festival Bio, nebio 09)



Příloha č. 5 – videoprojekce, chillout (festival Bio, nebio 09, foto Alef)



Příloha č. 6 – chillout (festival Bio, nebio 09, foto Alef)



Příloha č. 7 a č. 8 – dekorační plachty od Fluorobotanics (festival Bio, nebio 09)



Příloha č. 9, 10 a 11 – dekorační plachty (festival Bio, nebio 09)



Příloha č. 12 – main stage, koncert Shivatrance (festival Bio, nebio 09)



Příloha č. 13 – main stage, Liveact Atriohm, videoprojekce v pozadí (festival Bio 09)



Příloha č. 14 – main stage v noci (festival Bio, nebio 09)



Příloha č. 15 – labyrint (festival Bio, nebio 09)



Příloha č. 16 – dekorované chatky (festival Bio, nebio 09, foto Alef)



Příloha č. 17 – „indický“ stánek (festival Bio, nebio 09)



Příloha č. 18 – čajovna (festival Bio, nebio 2009)



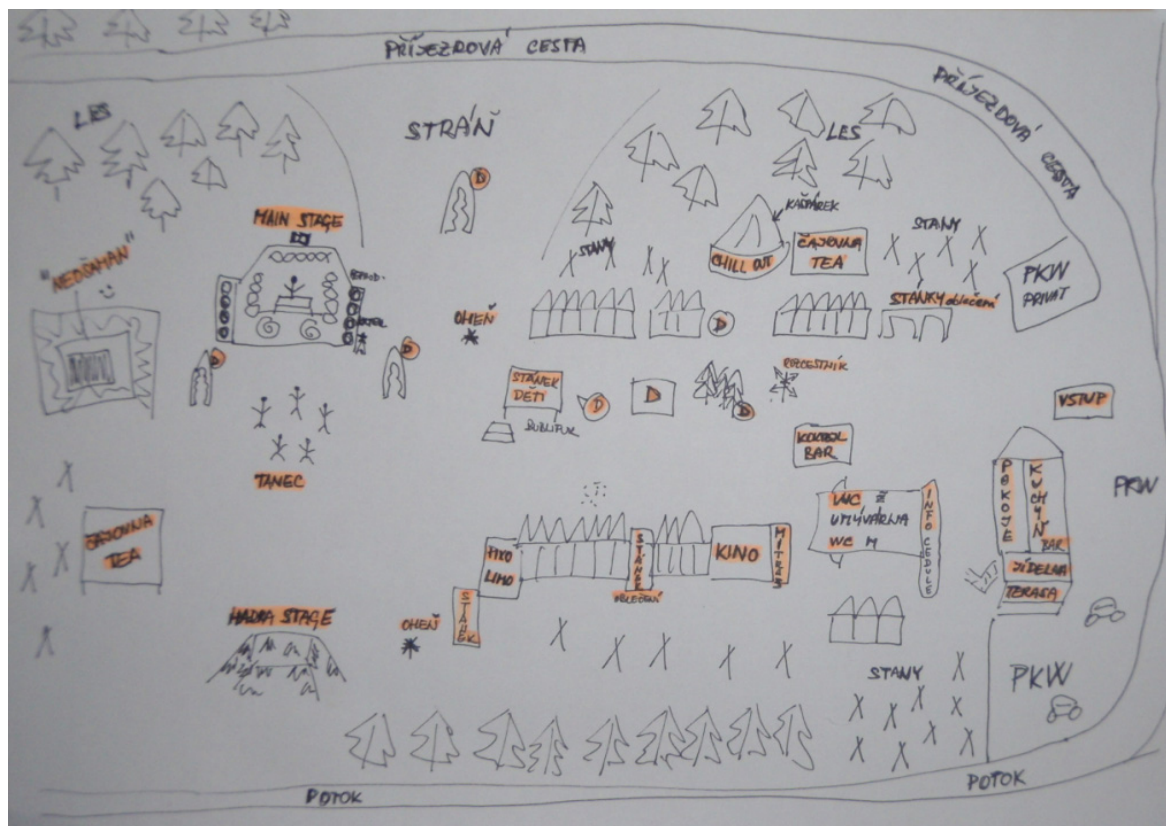
Příloha č. 19 – main stage ráno – pohled od DJe (festival Bio, nebio 2009)



Příloha č. 20 – plán tábora (festival Bio, nebio 2009)



Příloha č. 21 – plán tábora / terénní zápisky (festival Bio, nebio 2009)



9. Použité zdroje

Literatura

1. Butler, M. J. *Unlocking the Groove. Rhythm, Meter, and Musical design in Electronic Dance Music*; Indiana University Press: Bloomington, 2006.
2. Hendl, J. *KVALITATIVNÍ VÝZKUM. Základní metody a aplikace.*, 1. vydání; Portál: Praha, 2005.
3. Leary, T., Albert, R., Metzner, R.; *Psychedelická zkušenost*; Rig-Veda, 1999.
4. Merriam, A. P. *The Anthropology of music*; Northwestern University Press: Illinois, 1964.
5. Rouget, G. *Music and trance, A Theory of the Relations between Music and Possession*; The University of Chicago Press: Chicago and London, 1985.
6. Saldanha, A. *Psychedelic White. Goa Trance and the Viscosity of Race*; University of Minnesota Press Minneapolis: USA, 2007.
7. Turino, T. *Music as social life: the politics of participation*; The University of Chicago Press: Chicago, 2008.

Články:

Cole, F & Hannan, MF 1997, 'Goa trance', *Perfect Beat: The Journal of Research into Contemporary Music and Popular Culture*, vol. 3, no. 4, pp. 1-14.

IKARIE, Perplex, Psychedelic Trance. **2005**/, číslo 12, str. 14.

Přednášky:

Dějiny západoevropské hudby, 2008, Mgr. Vít Zdrálek

Metodologie a teorie v etnomuzikologii, 2008, prof. Adelaida Reyes

Seznam vysokoškolských prací:

Easwaran, K. *Psytrance and the Spirituality of Electronics*. Berkley University of California, 2004. (zdroj zde: <http://www.ocf.berkeley.edu/~easwaran/>)

Kučera, P. *Kyberprostor: Nová dimenze geografie Psytrance a informační sítě*. Diplomová práce, Univerzita Karlova v Praze, Přírodovědecká fakulta, katedra sociální geografie a regionálního rozvoje, Praha 2006.

Videodokument:

Česká televize, tvůrčí skupina Dohnal – Karolín. *Psytrance: Extáze bez extáze?* Pořad z cyklu *My a oni*. Vyrobila Česká televize, televizní studio Ostrava, 2002

Internetové zdroje:

1. <http://www.psytrance.cz/>
2. <http://www.nyx.cz/>
3. <http://www.erowid.org/>
4. <http://www.wikipedia.org/>
5. <http://techno.org/electronic-music-guide/>
6. <http://lsd.cz/>
7. <http://www.dropin.cz>
8. <http://users.rowan.edu>
9. <http://www.silentnoise.in>
10. <http://www.dreamface.net/modules.php?name=News&file=article&sid=124>
11. <http://www.marlitan.iglu.cz/index.php?what=metzaz&id=30>
12. <http://www.myspace.com/fluorobotanics>
13. <http://sonicdistortion.psytrance.cz>
14. www.bio.psytrance.cz
15. <http://www.goatrance.de/goabase/>
16. <http://www.biotox.cz/enpsyro/pj3oart.html>
17. <http://www.drogovaporadna.cz/>
18. <http://encyklopedie.vseved.cz>
19. <http://www.dropin.cz>
20. <http://www.mimo.cz>
21. <http://en.wikipedia.org/wiki/index.html?curid=147707>
22. <http://www.etnomuzikologie.eu>
23. <http://www.psydb.net/samples>
24. <http://www.scu.edu.au/schools/carts/contmusic/mh/index.html>