

historie firem

Je to už poměrně dlouho, co jsem poprvé sáhnul na basu poměrně mladé německé firmy Basslab. Ty nástroje mi učarovaly, přestože jsou (a asi dlouho pro mě budou) v kategorii „cenově nedostupné“. I tak by rozhodně neměly unikat vaší pozornosti. A tak jsem si o firmě nechal povyprávět jejím zakladatelem, majitelem a hlavním vývojářem v jedné osobě. Tím je muzikant a fyzik Heiko Höppfinger z německého Kasselu.

V osmi letech jsem se začal učit na klasickou kytaru. O čtyři roky později, už jako samouk, jsem uchopil basu a elektrickou kytaru. Ještě než mi bylo třináct, měl jsem několik kapel, které hrály cokoliv od jazzu po rock, až jsem nakonec skončil v hardcorovém triu. Během těch let hraní jsem už vyrobil a upravil několik (dřevěných) kytar a bas.

Nikdy jsem nebyl spokojený s tím, co bylo k máni. Líbil se mi koncept „bezhlavého“ grafitového nástroje Neda Steinbergera. Vadilo mi ale, že bylo tak málo konceptů (jestli vůbec nějaký), které braly při výběru materiálu a konstrukce v potaz akustickou optimalizaci nástroje.

Vystudoval jsem fyziku. Mým hlavním oborem byly jednotky pro ukládání energie (baterie, akumulátory). Diplom jsem získal na poli teoretické fyziky – Makroskopické chování nanostrukturálních elektrod. Doktorskou práci na stejné téma jsem začal v roce 1993, ale nikdy jsem ji nedokončil, protože jsem musel na svět přivést pár bas. Ani nevím, jestli jí kdy dodělám. V průběhu let na univerzitě mě totiž nejvíc zajímaly fyzikální aspekty hudebních nástrojů a přizíval jsem se expertizami fyzikální akustiky na všech polích (pro studia...). Hodně jsem experimentoval se všemi svými nástroji, ale že se tomu budu věnovat profesionálně, tomu jsem nikdy nevěřil. Rozhodně ne, když jsem dostal první nápady, jak by nástroj mohl vypadat. Pomalu se to ale začalo měnit. To když jsem ten nástroj poprvé slyšel. Výpočty sice vypadaly



62 | 63



Heiko Höppfinger s STD-V

Basslab

bezhlavě do toho!

velice slibně, ale nikdy jsem nedoufal, že nástroj skutečně bude znít tak jasně a čistě.

V roce 1993 jsme začali s pracemi, ale k prvnímu opravu prodejnému nástroji jsme se dostali až mnohem později. Teprve v roce 2000 jsme se poprvé vydali do světa – na Musikmesse. I tak jsme ale malá společnost. Základ tvoří tři lidi a tři externí spolupracovníci – lakýrníci apod. Přesto ale produkujeme docela velké

Hlavou zeď neprorazíš!

aneb výhody bezhlavých nástrojů:

- mnohem snáze se ladí (pravou rukou)
- nástroje jsou mnohem vyváženější (nepadají na hlavu)
- lineární mechaniky mnohem lépe drží ladění
- nástroje jsou mnohem méně náročné na prostor (v malých klubech nemlátkíte klávesáká hlavou basy)

množství nástrojů. V nejlepšího roce jsme vyrobili rovných 120. Ta čísla samozřejmě závisí na tom, kolik je zakázkových modelů a kolik práce uděláme pro třetí společnosti (jako třeba Emmett Chapmans Stick Enterprises).

Začátky a problémy

Jako každý začínající výrobce, i já jsem měl na počátcích značné problémy. Tím elementárním nebylo nic jiného než peníze. Výzkum je strašně nákladný a trvá velice velice dlouho, než se peníze na něj vydané, začnou vracet. Samozřejmě, když vás věc zajímá, koukáte se na vydané peníze jinak, ale samotný fakt, že vás něco baví, nic nezaplátí.

Samozřejmě správný mix je nekomplikovanější věc, ale to nelze nazvat „problémem“. Po technické stránce bylo největším oříškem najít správný hardware. Pořád máme spoustu nápadů, jak by měl vypadat a jaké by měly být jiné snímáče, ale jako malá firma nemůžete dělat úplně všechno.

Pak tu byly a budou trable s lidmi, kteří nevěří (nebo nerozumí) našemu konceptu. Někteří si myslí, že naše nástroje jsou z čistého kar-

bonu (to už zkusili a nefungovalo to, takže není důvod to zkoušet znovu). Jiní si myslí, že náš design je tak pro pózování, i když ani to není pravda. Samozřejmě se chceme odlišit, ale naši základní filozofii je funkčnost. L-Bow možná vypadá jako designerský úlet, ale není.

Někdo si myslí, že nic než Fender nemůže fungovat, jiní zase nevěří tomu, že syntetický materiál může mít teplý a přirozený zvuk, protože jen dřevo „žije“... :). Lidi by měli spíš poslouchat ušima než hlavou.

Materiál a konstrukce

Co mě vedlo k tomu, že jsem vyměnil dřevo za kompozit? Položil jsem si první otázku. Proč by basa *musela* být ze dřeva? Na to jsem uspokojivou odpověď nenašel, a když jsem hledal materiál, nic lepšího po ruce nebylo (žádný z experimentů s vodou a kamením nevedl k hratelnému nástroji). Všechno, co můžeme od „dřevního“ konceptu do budoucna očekávat, je kombinace různých dřev. Pořád a pořád dokola.

Pak tu byl grafit – první opravdový pokus o nalezení nové cesty. Bylo to velice slibně, jenže jeho autoři použili dostupný průmyslový materiál bez jakéhokoli přizpůsobování akustice. Abych to zjednodušil, použili stejný výrobní proces jako kterýkoliv výrobce součástek do aut. Jak moc slibně zní, že budete mít hudební nástroj vyrobený stejným způsobem jako autodily? Existovalo i několik pokusů vytvořit nástroje z hliníku (nemíním Kramer). Nikdy jsem na žádný z nich nehrál, ale jsem k tomuto materiálu trochu skeptický. Osobně ho nepoužívám ani na kobylinky.

Naproti tomu kompozity jsou velice flexibilní. Dokonce mnohem flexibilnější než dřevo. Množství různých možných pryskyřic, vláken a přísad převyšuje počet druhů dřeva. Kombinací je tedy mnohem více a navíc máte daleko větší možnosti při tvarování a konstrukci. Nástroje nepodléhají změnám v průběhu času,

a navíc jsou odolné proti vlivům teplot (s výjimkou těch extrémních) a vlhku.

Můj proces vývoje ale ještě zdaleka není u konce. Líbí se mi, jak v současné době nástroje zní, myslím, že jsem dosáhl velkého pokroku ohledně materiá-

lů. Je to ale součástí toho být fyzikem. Neustále se chcete zdokonalovat, vyvíjet, jít dál a chápat nové věci. S materiálem neustále laboruji a stále nevidím konečný výsledek. Naštěstí, protože jinak by to pro mě byla hrozná nuda. Tak se stále snažme vyvíjet nové modely (tvary). Krom toho jsme v poslední době přidali některým nástrojům seřizovací šroub do krku. (Nemyslím si, že by ho potřebovali, ale zákazníci z toho mají lepší pocit. Mimochodem, museli jsme kvůli tomu udělat krk měkčí, ale na druhou stranu jsme zjistili, že ten šroub se skvěle hodí... k ničemu :-).)

Lidé nás často srovnávají se standardními grafitovými produkty, což je ale dost daleko od pravdy. Ty jsou laminovány v nějaké formě, většinou pod vysokým tlakem, aby se do pryskyřice dostalo velké množství vláken (přesně jako u autodílů). Tím vzniknou velice tvrdé,

pevné kusy, nicméně nejsou rozhodně navrženy tak, aby dobře zněly.

Někteří si myslí, že naše nástroje jsou z čistého karbonu.

My používáme speciální směs pryskyřic (složení vám neprozradím :o) , k níž přidáme několik přísad, a zpracováváme při konkrétní teplotě a tlaku, abychom je akusticky optimalizovali. V současné době máme přibližně tři cesty, jak nástroje vyrábět. To samotné ale není pro zvuk nástroje důležité. Hlavní věc je opracovávání a směs. (Ve většině případů postupujeme při vytváření od jádra k vnějšku.)

Experimentujeme s ozvučnými výřezy (soundholes), které nejen dělají nástroj hlasitější, ale také mu dodávají mnohem hezčí, méně komprimované středy. Všechny nástroje jsou z jednoho kusu, hardware na ně montujeme stejně jako bychom vyráběli normální „dřevěné“ nástroje.

Na tvaru nástroje opravdu záleží. Spousta lidí si myslí, že takový L-bow je zkonstruovaný svým způsobem jen proto, aby vypadal futuristicky, ale je to proto, abychom vylepšili basové spektrum zvuku. Soul nevychází z Jazz Basse jen kvůli tomu, jak vypadá. Je to kopie hlavních zvukových charakteristik tohoto nástroje. Každý tvar vyžaduje speciální namíchání materiálu.

Elektroniku ale vyrábíme vlastní. Říkáme jí BassXX – je to aktivní elektronika s troj pásmovým ekvalizérem s parametrickými středy a dalším párem vychytávek (jako například indikace baterií...). Ale jsme ochotni dát do basy cokoliv, oč si řekne zákazník. Osazujeme piezo snímači, namontujeme i MIDI sady jako Roland GK.

Ač se to možná nezdá, na base je (než se nanese poslední akrylový nátěr) spousta ruční práce. Protože se nástroje vyrábějí od jádra vrstvením, musí se tělo pískovat, než se začne lakovat. To je jeden z důvodů vyšší ceny. Bohužel ještě nemáme linku, která by dokázala vystřelit dvacet těl za minutu. Navíc nástroj může vypadat prakticky jakkoliv. Na přání děláme drobné úpravy i kompletně celé nástroje (ty jsou samozřejmě mnohem dražší, protože se musejí vyrábět kompletně ručně). Drobnosti (jako třeba kratší horní roh u STD, nebo opěrky pro palec) většinou bývají zadarmo.

Do budoucna

Jestli máme s naší koncepcí šanci se uchytit, to ukáže až čas. Naštěstí basistů a kytaristů (a jiných hudebníků), kteří nechávají předsudky za dveřmi a poslouchají ušima, stále přibývá. Za-

Vše, co se smí z laboratoře BassLabu ukázat



Dvoukrký model DN ve fázi rozpracování

stavte se na Musikmesse u našeho stánku a zahrajte si.

zaznamenal **Jakub Tureček**
foto autor a archiv firmy Basslab

www.basslab.de
stick.com/news/stickxbl.html
stick.com/commentary/basslab.html
clanky.muzikus.cz/clanek.php?id=2163
- test STD V



Jeden z prvních kusů, které vyšly z dílny BassLab



Stick

DEXON

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA:
Na Novém pátě 301/5, 703 01 Karvina - Stará Město
Tel./Fax: 598 32 11 60. E-mail: spik@komoza.com

PROJEKČNÍ OSTRAVA:
Stodolní 741/15, 701 00 Ostrava 1
Tel./Fax: 598 12 63 23. E-mail: ostrava@dexon.cz

POBOČKA SLOVENSKO:
Buntyň s.r.o., Frimbořská 41, 010 01 Žilina
Tel./Fax: +421 41 554 09 54
E-mail: bunty@dexon.sk

WWW.DEXON.CZ