

Masarykova univerzita
Filozofická fakulta

Ústav hudební vědy
Teorie interaktivních médií

Proseminář IM

Hudebně-obrazová instalace

Živá partitura Tomáše Dvořáka

Viktor Šik, 153762

Vedoucí práce: Mgr. Martin Flašar

Brno, 2008

Osnova:

- 1 Úvod
- 2 Představení
 - 2.1 Linie vzniku
 - 2.2 Reinterpretace
- 3 Struktura
 - 3.1 Koncept (tři části)
 - 3.2 Typy objektů
- 4 Živá partitura jako instalace
 - 4.1 Princip partitury (Milan Grygar)
 - 4.2 Princip náhody (Carsten Nicolai)
- 5 Závěr
- 6 Literatura
- 7 Prameny

1. Úvod

Většina hudební děl je zpravidla spojena s nějakým živým představením. Pokud chápeme nahrávku jako prvotní článek hudebního díla, pak takovéto představení nabývá význam jakési nadhodnoty, kdy záznam jakoby obohacuje o nové prvky. Je to již pouhý fakt samotného živého vystoupení hudebníků, které je samo o sobě pro diváka-posluchače zážitek, ale také nové postupy a maličké odlišnosti, jenž podtrhují dojem autentičnosti. Dnes je naprosto běžné, aby živá představení obohacovaly také moderní technologie a počítače. V tomto směru mohou nová média přinést hudbě interpretované při vystoupení nový rozměr co se týká atraktivnosti pro publikum, ale také nové možnosti pro samotné tvůrce.

Směrem experimentování se vydal také Tomáš Dvořák, který pod uměleckým pseudonymem Floex patří mezi talentované české hudebníky, využívající kombinace živých nástrojů a elektronické hudby. Ve svém novém projektu *Živá partitura* se však pustil za hranice tradiční hudební nahrávky a rozhodl se pro živé vystoupení. V něm je ale velmi nestále usazen onen pevný článek počátečního hudebního díla. Jeho *Živá partitura* je totiž představením především interpretačním, v němž se po nějakém čase výchozí hudební prvek obměňuje. Interpretace, či spíše reinterpretace, se tak stává jedním z ústředních motivů představení.

V této práci se tedy budeme zabývat tvorbou Tomáše Dvořáka, která je spojena s uměním nových médií, sound-artem, ale zejména představením *Živá partitura*. V první části se ve stručnosti podíváme, jaké projekty má Tomáš Dvořák již připsány na svém kontě, jelikož tyto díla sehrávají poměrně důležitou roli v cestě za *Živou partiturou* (kapitola 2.1). Poté se již plně zaměříme na samotnou *Živou partituru* (kapitola 3). Pokusím se ji čtenáři přiblížit z takového hlediska, aby si sám dokázal udělat představu o jejím průběhu. Na některých místech se však také pozastavím nad specifiky konkrétních prvků, u nichž se pokusím popsat jejich fungování. Detailní charakteristiku si zajisté zaslouží také jednotlivé části a jejich vazby na interpretovaná díla a její autory.

Jakmile bude *Živá partitura* dostatečně uvedena, podívám se na souvislosti s jinými projekty a uměleckými díly, které se svými vlastnostmi nebo podstatou staly inspirací pro Tomáše Dvořáka nebo mají některé společné charakteristické prvky (kapitola 4).

V tomto ohledu půjde konkrétně o dílo německého umělce nových médií a taktéž hudebníka, Carstena Nicolaie, s nímž lze Tomáše Dvořáka směle porovnávat. Zapátráme také hlouběji v minulosti, kde nám práce Milana Grygara pomůže osvětlit některé praktiky, které tento výtvarník a umělec v českém prostředí praktikoval již od šedesátých let minulého století.

Ve výsledku pak půjde o to, představit Tomáše Dvořáka skrze jeho poslední projekt, který můžeme zařadit mezi umění nových médií. Jelikož Živá partitura je úzce spojena se zvukem, budeme se pohybovat také v rovině sound-artu a k němu patřících termínech. Taktéž se zaměříme na hudební složku, ve které představíme autory, jejichž díla si Tomáš Dvořák vybírá po svoje reinterpretace. Kontexty k tvorbě ostatních novomediálních umělců, na které Živá partitura přímo i nepřímo navazuje, budou představovat spíše pokus o nalezení spojitostí mezi díly navzájem a hledání některých společných a charakteristických bodů.

Vycházím přitom z velmi komplexní dokumentace projektu, kterou vypracoval sám Tomáš Dvořák. Tu lze nalézt na jeho internetových stránkách jednak v textové podobě, která byla použita k obhajobě diplomové práce na AVU a jednak ve formě krátkých audiovizuálních záznamů, majících zprostředkovat autentický zážitek pro diváky, kteří neměli tolik štěstí navštívit představení. Protože Živá partitura měla svoji premiéru již v roce 2006 a Tomáš Dvořák ji se svými kolegy a s jistými obměnami provozuje dodnes, objevily se v řadě periodik, internetových portálů, ale i na osobních stránkách mnohé reportáže a analýzy, ze kterých lze vyčíst aktuální diskurz o díle Tomáše Dvořáka. O tom, že Tomáš Dvořák je tématem aktuálním, svědčí také akademické práce zabývající se touto problematikou.

V tomto směru považuji za přínosnou práci Mikuláše Novotného, absolventa Filozofické fakulty, nazvanou *Mezi zvukem a obrazem* [Novotný, 2007], kontextualizující dílo Tomáše Dvořáka v prostoru českého umění nových médií. Moje práce se potom ve vztahu k této studii chce ještě hlouběji zaměřit na samotnou Živou partituru a prozkoumat ji jako vyzrálé, svébytné a bezesporu také významné dílo českého sound-artu.

2.1 Linie vzniku

„Vizuální umění pro mě bylo už od mládí tak důležité, že když jsem se třeba jedno období ze zdravotních důvodů nemohl aktivně věnovat hudbě, prostě jsem ji začal malovat.“ [Dvořák 2006: 1]

Přestože je Tomáš Dvořák známý především jako hudebník¹, jeho umělecká činnost sahá až k výtvarnému umění, ale také k webdesignu. Ostatně jeho tvorba je vidět například na stránkách divadla Alfred ve dvoře, labelu Quazidelict records a pochopitelně také na vlastních stránkách. Od webdesignu je u Tomáše Dvořáka patrný také krok k technologii Flash, v níž vytvořil několik projektů spojených především s jeho studiem na AVU.

Abychom jen tak neodbyli muzikantskou kariéru Tomáše Dvořáka, je třeba zmínit také jeho zkušenosti s hrou na klarinet. On sám o tomto období, kdy se učil hrát na hudební nástroj, říká: „Tahle průprava mi dala hrozně moc, vztah ke kráse akustických nástrojů, nějaké základní hudební znalosti, a samozřejmě vztah k hudbě jako takové.“ [Dvořák 2006: 1] Se svou deskou *Pocustone* získal čtená ocenění, za všechny asi tu nejznámější: *Cenu Akademie populární hudby* (2001). Zkušenost Tomáše Dvořáka s hudbou lze vnímat ve dvou rovinách: v rovině muzikanta (klarinet), ale také jako hudebního producenta (ovládající počítačové technologie).

Tomáš Dvořák se však rozhodl svoji poměrně slušně započatou hudební kariéru odsunout do pozadí a vstoupit na akademickou půdu. Zúročil tak svoji touhu po výtvarném umění společně s talentem pro hudbu a začal studovat na AVU v ateliéru Michaela Bielického (od roku 2001). Právě zde totiž vznikají jeho raná díla spojující hudbu a obraz v prostředí interaktivních instalací. Zúročil zde také zkušenosti s technologií Flash, v níž stvořil své projekty jako *Candyski* a *Geocit*.

Na AVU však vznikají jeho mnohem významnější instalace. První z nich je projekt nazvaný *Křižovatka*, který prezentoval na výstavě českého umění v Paříži v roce 2002. Zde se již více než v předchozích případech přiblížil tomu druhu konceptu, který v jeho

1 Pod pseudonymem Floex vydal v roce 2001 na značce Quazidelict records svoje debutové album *Pocustone*, v roce 2006 soundtrack k flashové hře *Samorost II* (taktéž Quazidelict records), k jejímuž prvnímu dílu taktéž skládal hudbu, a samozřejmě nelze opomenout ani jeho koncertní představení, kde se se svou kapelou prezentuje jako *Floexi band*.

tvorbě následuje až do vzniku *Živé partitury*. Křižovatka fungovala na základě propojeného okruhu kamerového systému, rozmístěného na městské křižovatce. Každá z kamer snímala jeden pramen křižovatky a princip spočíval v analýze barev projíždějících vozidel, podle nichž naprogramovaný počítač generoval zvuky. Ve výsledku tak provoz na křižovatce vytvářel hudbu.

Druhým významným projektem Tomáše Dvořáka v průběhu jeho studií na AVU představuje instalace *RGB*. Také zde se jedná o technicky poměrně komplikovaný počítačový systém kombinující práci kamer, interakci uživatelů a generovaných zvuků. Každý z návštěvníků této instalace dostal do ruky baterku (nebo chcete-li lejzr), jehož barevným světlem pohyboval po tmavém plátně. Do této „hry“ se mohlo zapojit také více uživatelů a počítač snímající plátno pomocí kamery jejich pohyb analyzoval a na tomto základě generoval zvuky. Výsledný zvuk však byl určen nejen polohou samotných barevných bodů, ale také jejich vzájemnými průniky a interakcí uživatelů. Sami uživatelé se tedy stali tvůrci zvuků, jakýmisi hudebníky, kteří měli v rukou zcela unikátní nástroje.

V těchto projektech lze spatřovat jisté předchůdce *Živé partitury*. Je to jednak práce s kamerou, která funguje jako „oko“ pro počítačový systém, jednak vytváření zvuku potažmo hudby na základě vstupních dat přijatých kamerou, jejichž zdrojem je nějaký kontrolovaný objekt, ale s notnou dávkou nahodilosti. V *RGB* je to pak již samotné plátno, které se stává pro diváky středobodem instalace a zároveň také atraktivní vizualizací interface. Grafická stránka instalace tak není pouze účelná, ale především také estetická.

2.2 Reinterpretace

Živá partitura je doposud posledním projektem Tomáše Dvořáka. První zmínku o ní nacházíme už v polovině roku 2005, kdy se vše začíná točit kolem náhodou nalezené partitury maďarského hudebního skladatele, klavíristy a hudebního vědce Bély Bartóka. Představa hudebního jádra instalace pak vychází ze záměru tuto hudební partituru, soubor krátkých skladeb nazvaných *Magyar Képek* (Maďarské obrázky), reinterpretovat skrze interaktivní instalaci.

Živá partitura není projektem pouze jediného člověka, ale celé skupiny lidí, kterou tvoří z větší části hudebníci. Každý z členů podílející se na Živé partituře používá alespoň jeden nástroj a to ať už hudební nebo jakékoliv jiné médium. Jsou to: Tomáš Vaněk (spreje, šablony), Ágnes Kutas (zpěv, housle), Michal Nejtek (piáno), Jan Kořínek (kontrabas), Tomáš Dvořák (klarinet). Jediný Tomáš Vaněk podle tohoto výčtu nepoužívá žádný hudební nástroj. Jeho médiem jsou právě ony spreje a kousky papíru představující konkrétní značky, které vstupují do prostoru plátna a utvářejí tak interaktivní partituru. Svým způsobem tak tedy lze mluvit o nástrojích, sice ne ryze hudebních, ale přesto hudbu utvářející.

Reinterpretace lidových skladeb a Bartókových *Maďarských obrázků* však stála pouze na počátku Živé partitury. Vzhledem k tomu, že se jedná od začátku až do konce o improvizovaná představení, Tomáš Dvořák se rozhodl tímto způsobem reinterpretovat také další skladby. Například později v roce 2007 díky spolupráci s Vladimírem Václavkem vznikaly další improvizované koncerty spojené s plátnem Živé partitury. Housle Ágnes Kutas tak nahradila kytara a zpěv, ale principy partitury zůstaly zachované. Živá partitura tak dokazuje, jak různorodé mohou být její výsledky. Díky technikám spojeným se samplováním vytváří Tomáš Vaněk na plátně vrstvicí se zvuky modifikované o různé efekty. To vytváří moderní podklad pro další interakci s přítomnými muzikanty. Ať už je to basa Jana Kořínka nebo klarinet Tomáše Dvořáka, každý nástroj může být pomocí objektů partitury uložen do paměti počítače a skrze plátno opět vyvolán. Hudebník se tak může věnovat další vrstvě právě vznikající skladby. To dává také nový pohled na koncert jako takový. Samplováním se jakoby zmnožuje počet hráčů na ploše a koncert pro dva nebo tři hráče tak může působit jako mnohonásobně větší těleso. A to vše v reálném čase bez jakékoliv postprodukce.

Otázkou, kterou si v tuto chvíli můžeme položit, zní, jestli je Živá partitura instalací a jestli ji můžeme označit jako sound-art? Už při pohledu na hudební těleso, které Živá partitura nabízí, je zřejmé, že tu nepůjde jen o pouhé zvuky, ale především o hudbu. Sám Tomáš Dvořák ovšem říká, že jde vlastně o určitý druh „music-artu“ [Dvořák 2006: 2]. Vlastní vystoupení totiž samo o sobě připomíná nejvíce koncert. K tomu se vztahuje také výše položená otázka o instalaci. Živá partitura v sobě spojuje prvky výtvarného umění a hudby, performance a divadelního představení a funkci hudebníků a počítačem zpracovávané hudby.

Mikuláš Novotný dokonce Živou partituru označuje za „interface art“, ve smyslu hledání nových způsobů komunikace, potažmo interakce [Novotný 2007: 35]. Jak se dozvíme později, instalace rozvíjí velmi sofistikovaný způsob, jakým dochází k výměně informací mezi počítačem, Tomášem Vaňkem a ostatními muzikanty. Partitura jako plátno sama o sobě představuje určitý druh grafického komunikačního interface, tak jako například grafické uživatelské rozhraní (GUI²) počítačových aplikací. Grafické prvky jsou pak právě ty konkrétní objekty, tvary a obrazce, které ovládají hudební dění instalace. Interface neboli rozhraní tedy slouží především k přehlednému, ale v tomto případě také estetickému ovládní celého systému Živé partitury.

3.1 Koncept

Jak už ze samotného názvu vyplývá, partitura se stává středobodem celého představení. Vychází tak z fenoménu partitury jako schématu hudebního dění. Živou partiturou se pak stává nejen proto, že před diváky na jevišti jakoby obživne díky performanci hudebníků, ale zvláště proto, jaký byl její vývoj a jakým způsobem se její jednotliví interpreti zmocňovali. Jelikož je Živá partitura již čtvrtou reinterpetací maďarských lidových skladeb, je její vznik zachycen díky tomuto představení. To můžeme rozdělit na tři fáze:

V první fázi zazní maďarské lidové skladby, které zprostředkovává houslistka Ágnes Kutas. Jde o tradiční skladby, které jsou už v samotném základě interpretacemi. Byly předávány z generace na generaci, podobně jako je to například v literatuře lidová slovesnost. Zde můžeme mluvit o první reinterpetaci. V druhé fázi představení se dostává na další reinterpetaci a to již na ony zmiňované Bartókovy Maďarské obrázky, ve kterých dochází k zápisu lidových skladeb do klasického notového zápisu. Cesta maďarských lidovek však pokračuje dál ke třetí reinterpetaci. Nyní v podobě prepisu pro klavír (Michal Nejtek) a klarinet (Tomáš Dvořák) rukou Ištvána Bogára. Ve finále, ve třetí fázi, se pak skladby stávají syntézou všeho výše zmíněného, díky práci Tomáše Vaňka a za podpory basy Jana Kořínka. Tomáš Vaněk tak dosahuje nové čtvrté

2 Graphical User Interface.

reinterpretace ovládním počítače skrze plátno partitury. Plátno a elektronická média (počítač a webová kamera) se tak stávají zprostředkovateli pro nový multimediální a interaktivní zážitek.

Partitura v hudbě obecně funguje jako schéma hudebního dění. V Živé partituře však partitura přestává být pouze schématem, ale stává se rovnocenným partnerem muzikantů a především performerera Tomáše Vaňka. Také zde prochází partitura určitým vývojem, jak bylo naznačeno výše. Vlivem jednotlivých reinterpretací se mění nejen její funkce (past sampling / live sampling), ale také její vzhled. Jednotlivé objekty na plátně mají různé barvy, tvary a právě také různou funkci na chování instalace.

3.2 Typy objektů

Interface Živé partitury se skládá ze dvou základních částí. První z nich je velké bílé plátno papíru, jehož povrch snímá kamera propojená s počítačem. Na plátno, které má v tomto smyslu představovat plochu partitury, lze umístit dva typy objektů. Tyto objekty, jak již bylo řečeno, mají různé tvary a především různé barvy. Softwarové vybavení počítače na základě těchto vlastností dokáže objekty rozpoznat nejen podle typu, ale také jejich rozmístění a pohybu na plátně.

Objekty jsou přitom čtyř typů: Černé obdélníky slouží pro sampling. Vertikální obdélníky označujeme jako *live sampling* a pomocí nich lze do paměti počítače zaznamenat právě hrající zvuk. Používá se jako základní nástroj Živé partitury v první části instalace, kdy vystupuje Ágnes Kutas nebo jiný host, případně v případě Bogárovoy interpretace. Tomáš Vaněk však této funkce hojně využívá i ve třetí části, kdy jakoby opětovně recykluje již jednou interpretované představení. Obdélník může být také horizontální polohy a označuje se jako past sampling. Jde tedy o objekt, kterým je vyvolán z paměti počítače zvuk, který byl dříve zaznamenán. Oproti předchozímu objektu je tento objekt použit teprve až ve třetí fázi představení, kdy se partitura stává rovnocenným partnerem hudebníkům na scéně.

Jestliže můžeme černé obdélníky označit za zvukové objekty, potom barevné objekty ve tvaru čtverce představují efekty. Těmito objekty různých velikostí lze daný

přehrávaný zvuk modifikovat. Žlutý čtverec přitom určuje délku a pozici zvuku a je závislý právě na velikosti objektu. Čím větší žlutý čtverec bude, tím delší smyčku zvuku počítač přehraje. Druhým typem je červený čtverec a různé velikosti zastupují různé efekty (např. ozvěna). Vzájemná poloha červeného čtverce a černého obdélníku navíc také určuje intenzitu daného efektu a to, jak se na výsledné podobě zvuku projeví.

Ke tvorbě těchto objektů se patří ještě zmínit, že performer Tomáš Vaněk má jejich tvary nejen předem připravené, ale může je také pomocí sprejů na plátno nejprve nakreslit, vystříhnout a poté uschovat pro další použití ve třetí části instalace. Pro přehlednost je také často označuje různými zástupnými názvy, aby mezi nimi později neztratil přehled. Díky této symbolice a systematickosti lze právě ve spojitosti s touto instalací mluvit o partituře, kde také každý symbol, každá nota nebo značka, zastupuje nějakou funkci.

Živá partitura tak reaguje na vývoj partitury v době, kdy máme k dispozici počítače, pomocí nichž lze tvořit hudbu. Klasický notový zápis však již v tomto smyslu počítačům nestačí a je třeba hledat nové způsoby, jak softwaru předat informaci o průběhu hudebního dění. Struktura Živé partitury se tak podobá "sluneční soustavě". Jeden zvukový objekt lze přirovnat ke Slunci a zvukové efekty k obíhajícím planetám. Pohyb uvnitř této soustavy mění vzdálenosti a vzájemné působení. Proměnlivé vztahy zvukových prvků dynamicky generují nekonečné variace hudební kompozice. Živá partitura je však spíše než na nějaký standardizovaný formát cílena na diváky, kteří po celou dobu vzniku partitury mohou tento proces sledovat a přitom každému prvku jednoduše porozumět.

4.1 Princip partitury

V této části bych chtěl uvést na příkladu tvorby Milana Grygara, kterak lze na partituru nahlížet z pozice umělce. Partitura je především schématem hudebního dění, ale díky své fyzické podobě má také aspekt malby. Slovy Tomáše Dvořáka, „výsledná kompozice (rozmístění objektů na ploše) není utvářena estetickými kritérii, je to obraz logického systému, který však dává i prostor umělci v tomto systému

manévrovat“ [Dvořák 2006: 4] Sám Tomáš Dvořák pak Grygarova současníka, Zdeňka Sýkoru, ve své obhajobě zmiňuje. Zdůrazňuje však jeden zásadní fakt, kterým svoji Živou partituru odlišuje od té Sýkorovy: Zatímco plátna Zdeňka Sýkory jsou „finálním produktem algoritmizace plochy malby“ [tamtéž], plátno Živé partitury vidí jako vedlejší produkt celého procesu. Dvořákova instalace užívá partituru jako nástroj pro tvorbu hudby a zároveň hudbu na plátno zaznamenává jen dočasně, dokud objekty na plátně Tomáš Vaněk opět nerozebere.

Jsou to především Grygarovy *akustické* a *mechanicko-akustické* kresby, o kterých zde chci mluvit. Grygar byl jedním z těch umělců, kteří ve zvuku v rámci výtvarného umění spatřovali dosud nevyužitou oblast. Vycházel přitom z prostého a přirozeného faktu, že zvuk je spojen s vizuálností a ani vizuálnost neexistuje bez akustického. „Osamostatnění jednotlivých kreslířských gest při použití vhodných zvučících nástrojů (nejprve kousku dřívka, později krabiček, hřebenu, zvonečků ad.) se mu v tichu ateliéru odvíjela zvuková povaha jím vytvářené rytmické struktury.“ [Christel 2005: 7] Rozhodl se proto tento akustický akt tvorby zachytit na magnetofonový pásek. Využil tedy předmětů, jimiž kreslí, aby jejich zvuk využil při malbě a mohl kreslit podle toho, co právě slyší.

Svůj koncept Grygar dále rozvedl ještě ve svých mechanicko-akustických kresbách. Zatímco při tvorbě prvního typu kreseb užíval tradičních nástrojů, kousků dřeva nebo železného hřebenu, v mechanicko-akustických kresbách si vzal na pomoc takové předměty, které sami vykonávají nějaký pohyb, tady takové, které jsou mechanické. Mezi ně patří například různé hračky (natahovací žába nebo chodící slepice), mechanické hodinové strojky apod. Jestliže v předchozím případě zastával zvuk pouze druhotnou funkci, zde již získal funkci dominantní.

Dále samotný fakt, že se po plátně pohybuje zároveň nezávisle na sobě několik mechanických předmětů přinášel do kresby princip náhody. Přestože Grygar předměty částečně kontroloval, jejich výsledný pohyb však ovlivnit nemohl³. „Skutečnost, že několik předmětů je více nebo méně současně uvedeno do chodu, vytváří určitý druh polyfonie a polyrytmie,“ [Christel 2005: 10] komentuje průběh mechanicko-akustických kreseb Dominik Christel. Na podobném principu je totiž založena také Živá partitura, když Tomáš Vaněk umísťuje objekty na plátno a interpretuje je počítač. Vaněk

3 Zvuk mechanicko-akustické kresby není nijak předem komponován, záměrně je organizována pouze podoba grafická.

ale v tomto momentě přesně nedokáže odhadnout, jak bude zvuk, ovlivněný ostatními zvuky a efekty, znít. Může je ovlivnit pouze svojí předvídavostí a odvrátit tak případný disharmonický zvuk.

Na Grygarovy mechanicko-akustické kresby lze tedy nahlížet podobně jako na Dvořákovu Živou partituru. Zatímco však mechanicko-akustické kresby jsou tvořeny na základě zdroje zvuku (jsou tedy jakýmsi záznamem), v Živé partituře jsou objekty na plátně předpisem pro teprve vznikající zvuk (interpretovaný počítačem). Důležitým faktem je také to, že stejně jako Tomáš Dvořák a jeho skupina umělců svoji instalaci předvádí živě divákům a posluchačům, také mechanicko-akustické kresby Milana Grygara se staly součástí performance za účasti diváků. Obě díla tak lze spojit nejen podobnými přístupy ke zvuku a obrazu, ale také jejich aktem předvádění.

4.2 Princip náhody

O faktoru náhody v tvorbě Milana Grygara jsme se již krátce zmínili v předchozí kapitole. Spočívá v určité nepředvídatelnosti chování objektu nebo předmětu, který má být zdrojem zvuku. V mechanicko-akustických kresbách Milana Grygara jsou to pohybující se předměty, v Živé partituře pak objekty interpretované počítačem. Kamera jako „oko“ počítače pak může do předem naprogramovaného algoritmu počítače vnést různé chyby, které pak ovlivňují celý chod instalace. Carsten Nicolai o počítačových chybách hovoří takto: „Když pracujete s přírodními tělesy, je to mnohem složitější, jsou zde komplexnější pohyby a komplikovanější tvary než v systémech vytvořených na počítači. Je to otázka právě systému, protože počítač je logický systém, ale není inteligentní ani myslící organismus jako příroda. Počítač se stane inteligentní tehdy, kdy začne dělat chyby.“ [Nicolai 2006]

Carsten Nicolai je německý umělec nových médií pracující na pomezí umění a vědy. Jeho díla se zabývají především fenoménem zvukových a světelných frekvencí. Princip náhody je však vlastní téměř všem jeho dílům. Sám Tomáš Dvořák jej v teoretické části své diplomové práce zmiňuje jako jednoho z umělců, který ho v jeho tvorbě ovlivnil. Zde však chci zmínit jen jedno jeho dílo, které s hudbou ani zvukem

tolik nesouvisí. Obnažuje však princip náhody a umožňuje nahlédnout na její smysl a to, jak jej umělci jako Nicolai a Dvořák vnímají.

Jedná se o instalaci *Snow Noise*, v níž mohou diváci v umělém laboratorním prostředí vytvářet své vlastní sněhové vločky. Sněhové krystaly totiž vznikají z nečistoty v prostředí. Vločky potřebují médium – nečistotu, tedy vlastně chybu, která vzniká náhodně, aby mohl být nastartován proces růstu vločky, z něhož vzejde vždy neopakovatelný krystalický útvar. V *Živé partituru* se tento prvek vyskytuje v podobě bublifuku, míče nebo trhání papíru. Ten vnáší před kameru snímající plátno v poslední části představení sám Tomáš Dvořák. Kamera pak tyto prvky vnímá právě jako nečistotu, kterou deformuje snímáný obraz partitury. Tím se do programu vnáší chyba mající vliv na výsledný zvuk. „Je rozdíl vygenerovat náhodná čísla v počítači a nebo pracovat s náhodou ve skutečnosti? Funkčně myslím, že v zásadě ne, ale vazba k přírodě – kde náhoda je základním kreativním principem – je jistě znatelnější.“ [Dvořák 2006: 5] Tyto slova Tomáše Dvořáka lze chápat jako snahu přiblížení se k principům přírody a jejich přenesení do počítačového systému, jenž řídí partituru, za účelem jejího oživení a podtrhnout tak význam názvu *Živé partituru*.

5. Závěr

Živá partitura Tomáše Dvořáka není pouhou hudební instalací, ale má mnohé další roviny, na které jsme se v tomto textu zaměřili. Samozřejmě hudba zde funguje pro diváka asi nejpřitažlivěji, ale je to právě koncept, pomocí kterého se *Živá partitura* řídí. Instalace jako taková je pak určitým laboratorním prostorem, který reaguje na vývoj partitury v průběhu času. Zakládá na otevřenosti formy a recyklaci uměleckého díla. Divák má však stále možnost pozorovat vztah mezi partiturou a jejími interprety a stát se tak součástí vzniku jedinečné interpretace hudebního díla. Autorům nejde o pouhý výsledek představení, ale o celý proces tvorby, který je založen na performanci, kolektivní improvizaci a svým způsobem také na prvku náhody, který se snaží přiblížit přírodě.

6. Literatura

DVOŘÁK, Tomáš: *Živá partitura*. Obhajoba diplomové práce, Atelier Nových médií I Michaela Bielického, Akademie výtvarných umění v Praze, Praha, 2006.

CHRISTEL, Dominik: *Milan Grygar - Kresba a zvuk*. Ročníková práce, Uměnovědný proseminář, Ústav hudební vědy, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, Brno, 2005.

NOVOTNÝ, Mikuláš: *Mezi zvukem a obrazem. Pokus o kontextualizaci tvorby Tomáše Dvořáka*. Bakalářská diplomová práce, Ústav hudební vědy, Filozofická fakulta Masarykovy univerzity v Brně, Brno, 2007. Vedoucí práce Mgr. Jana Horáková, PhD.

PASH: *Živá partitura zakotví ve vaší paměti*, Nový Prostor č. 270, 30. října 2006. [online] [citováno dne 27. května 2008]. Dostupné z <<http://muteme.cz/?id=330&lang=0>>

7. Prameny

DVOŘÁK, Tomáš: *fx.interactive / floex multimedia works*. [online] [revidováno 25. května 2008] Dostupné z <<http://fx.muteme.cz/web/>>

DVOŘÁK, Tomáš: *Floex Web*. [online] [revidováno 25. května 2008] Dostupné z <<http://www.floex.cz/>>

NICOLAI, Carsten: Osobní stránky. [online] [revidováno 25. května 2008] Dostupné z <<http://www.carstennicolai.de/>>