



Umění a nová média

Barbara Büscher

Markéta Dvořáková

Martin Flašar

Jana Horáková

Jozef Kelemen

Vojtěch Kolář

Jakub Macek

Petr Macek

Ivo Medek

Víktor Pantůček

Tomáš Ruller

Lubomír Spurný

Miloš Štědroň

Jaroslav Švelch



Umění a nová média

AMU
Centrum
základního výzkumu
&AMU
muni
PRESS

Recenzovali: Doc. Mgr. Richard Fajnor
Prof. PhDr. Karel Steinmetz, CSc.

Umění a nová média

Barbara Büscher

Markéta Dvořáková

Martin Flašar

Jana Horáková

Jozef Kelemen

Vojtěch Kolář

Jakub Macek

Petr Macek

Ivo Medek

Viktor Pantůček

Tomáš Ruller

Lubomír Spurný

Miloš Štědroň

Jaroslav Švelch

Citace:

Martin Flašar – Jana Horáková – Petr Macek a kol.: Umění a nová média. Vyd. 1. Brno : Masarykova univerzita, 2011. 188 s. ISBN 978-80-210-5639-8. DOI: 10.5817/CZ.MUNI.M210-5639-2011.

Předkládaná publikace je součástí řešení výzkumného projektu Centra základního výzkumu AMU&MU LC544 „Výzkum funkcí techniky při vzniku a provozování muzického díla“.

© 2011 Masarykova univerzita
ISBN 978-80-210-7632-7 (online : pdf)
ISBN 978-80-210-5639-8 (brožovaná vazba)
DOI: 10.5817/CZ.MUNI.M210-5639-2011

OBSAH

Úvod	7
Umění a multimédia	13
Multimediální dílo – teorie a praxe <i>Markéta Dvořáková – Ivo Medek</i>	13
Hudba v kontextu multimédií <i>Martin Flašar</i>	25
Umění prezentace: Prezentace/situace – akce. MEMO-RANDOM <i>Tomáš Ruller</i>	42
Média (a) umění	47
Nonartificiální hudba a počátky českého rozhlasového vysílání <i>Petr Macek</i>	47
Elektronika a konkrétní hudba: Marginálie o některých momentech vývoje elektronické a konkrétní hudby v Brně konce 60. a začátku 70. let <i>Miloš Štědroň</i>	56
Několik poznámek k <i>ekmelické hudbě</i> <i>Lubomír Spurný</i>	60
Umění a (kybernetická) štěstěna	71
Štěstí přeje připraveným <i>Viktor Pantůček</i>	71
O řízeném hledání šťastné náhody umění na příkladu počítačové grafiky <i>Jozef Kelemen</i>	79

Virtuální světy a virtuální těla	95
Smyšlené prostory, skutečné technologie: K historii projektů virtuálních světů <i>Jaroslav Švelch</i>	95
Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění <i>Vojtěch Kolář</i>	111
Kyborg aneb cesta tam a zase zpátky <i>Jakub Macek</i>	128
Umění nových digitálních médií	139
Art Processes: Programming Art Processes: The Emergence of the Computer in the Arts. Exhibitions & East-West-Networking <i>Barbara Büscher</i>	139
Konec dějin nových médií: Softwarová studia <i>Jana Horáková</i>	156
O autorech	180
Summaries	183

Kolektivní monografie *Umění a nová média* je projektem završujícím výzkumné a publikační aktivity členů řešitelského týmu Ústavu hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity, které byly umožněny díky grantové podpoře *Centra základního výzkumu AMU&MU „Výzkum funkcí techniky při vzniku a provozování muzického díla“*, jehož činnost započala v roce 2005 a v roce 2011 se uzavírá.

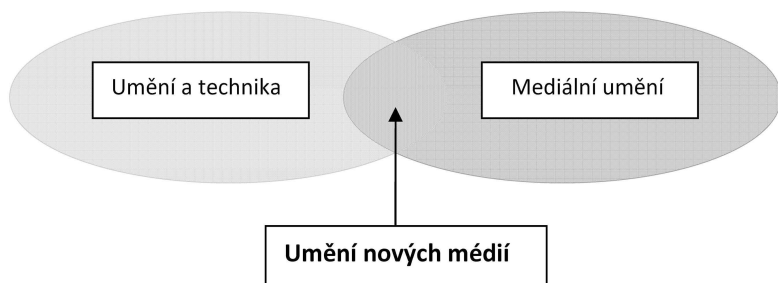
Tematické zaměření předkládané publikace odráží výzkumný program Centra základního výzkumu AMU&MU, jak byl formulován v dokumentaci:

„Základním programem výzkumu je postavení a úloha techniky (od technikos k techné ve vztahu k poiésis, resp. k invenci a imaginaci) v umělecké praxi obecně a její vliv na podobu uměleckých aktivit i recepci a šíření jejích produktů v mediální společnosti. Jde o zkoumání této problematiky ve všech rovinách, počínajíc rovinou vztahu umělecké tvorby a řemesla (poiésis-techné, ingenium-ars), včetně vztahu ‚vrozeného‘ a ‚naučitelného‘, a pokračujíc rovinou vztahu umění a techniky chápané jako nástroj (např. hudební nástroj či osvětlovací park v divadle) a ‚médiu‘ (využívající elektronické a digitální technologie) až k rovině šíření, tj. až k problematice reprodukovatelnosti a otázkám společenského postavení audiovizuální kultury, tj. k problematice výrazu a sdělení v rovině umělecké produkce, zábavnosti a kontemplace v rovině vnímání a recepcce, původnosti a reprodukovatelnosti. Celá tato oblast je vyjádřena hlavním výzkumným tématem Centra: ‚Výzkum funkcí techniky při vzniku a provozování muzického díla.‘“¹

Jak naznačuje výše uvedený odstavec, vztah **umění a techniky** byl v rámci výzkumného projektu Centra řešen v plné šíři. V předkládané publikaci jej konkretizujeme jako výzkum transdisciplinárních procesů vzájemného ovlivňování umění a techniky vedoucích ke vzniku nové umělecké disciplíny – **umění nových médií**. Umění nových médií je nemyslitelné bez historického vývoje vztahu umění a techniky minimálně od začátku 20. století. Umění nových médií proto chápeme jako novou etapu tohoto vztahu a současně je definujeme jako soubor uměleckých praktik, které vznikají v průniku uměleckých aktivit označovaných jako **umění a technika** (například elektronické umění, robotické umění, genomické umění) a **mediální umění** (jako je video art nebo experimentální film). Odvoláváme se při tom na definici, kterou nabízejí autoři publikace *New Media Art*,² Mark Tribe a Reena Jana, kteří umění nových médií označují jako podkategorii těchto dvou širších kategorií lokalizovatelnou v prostoru jejich průniku (viz obr. 1).

1 Převzato z výroční zprávy Centra za rok 2005.

2 Tribe, Mark – Reena, Jana. *New Media Art*. Grosenick, Uta (ed.), Köln : Taschen, 2006.



Obr. 1. Grafické vyjádření definice umění nových médií.

Název publikace *Umění a nová média* vymezuje nejen pole našeho zájmu, ale také taktiky, které budeme při našem pohybu tímto polem využívat. Poukazuje k výzkumu vzájemných vlivů, referencí a fúzí produktů umělecké kreativity a techniky (médií), informačních a komunikačních aparátů (od rozhlasu, přes první počítačovou grafiku, po virtuální světy a světovou počítačovou síť), jak se rozvíjel a proměňoval v průběhu 20. a začátku 21. století se zvláštním zřetelem k těm momentům, kdy média byla „nová“ a jejich recepce odrážela naděje a obavy, které byly do nich promítány. Právě tyto momenty se zpětně jeví jako inspirativní pro uměleckou imaginaci a silně ovlivňují zejména klima tvorby označované jako umění nových médií.

Přívlastek **nový** v názvu publikace poukazuje k chápání umění nových médií nikoli v úzkém smyslu definice nového uměleckého druhu, ale v širším, méně media-centrickém, smyslu slova: nové je pro nás výrazem poukazujícím k umění nových médií jako uměleckému hnutí, které spojuje vizionáře technicky podpořené sociální utopie svobodných informací a jedinců, nekonečné (kolektivní) kreativity, experimentů překračujících limity nejen tradičních uměleckých forem, ale i lidských smyslů, racionality a zkušenosti běžné tzv. reality. Zajímají nás tedy ty okamžiky, kdy je médium jako nové reflektováno v širším společensko-kulturním kontextu. Současně využíváme konotace „nových médií“ – jejich zaměření na výzkum nových možností uměleckého výrazu/formy, ale i ustavení nových vztahů mezi producenty a recipienty umění a kulturní produkce obecně.

Označení **nová média** pro nás tedy zastupuje:

- Počáteční fázi střetu média či technologie s jejich uživateli, která se na straně uživatelů vyznačuje uchylováním se k známým vzorcům chování (viz McLuhanův koncept „zpětného zrcátka“) a současně hledáním specifického jazyka nejen nového média, ale i nových formulací definic tradičních uměleckých druhů.
- Počáteční utopické či distopické vize, které tvoří jakousi mytologii informačních a komunikačních technologií, jež dosud často zahalují média a nové technologie (včetně jejich budoucnosti) oparem svých vizí.

- V neposlední řadě „novost“ poukazuje k avantgardnímu étosu umělecké tvorby jako výzkumu a experimentu na poli nových, dosud pro umění neobjevených médií, tvůrčích principů, gest, situací a prostorů.

Stephen Wilson³ se zaměřil na těsné propojení současné umělecké tvorby využívající nová média s akademickým a výzkumným prostředím, které se odráží jak v důrazu na konceptuální ukotvení uměleckých gest, tak i ve spolupráci mezi umělci a vědci na úrovni laboratorních výzkumů. Wilson rovněž definoval tři hlavní přístupy, které umělci ve vztahu k novým médiím mohou zaujímat: 1) Pokračují v modernistické umělecké praxi přizpůsobené současné době; 2) vytvářejí postmoderní umělecká díla založená na metodě dekonstrukce; 3) rozvíjejí umělecké aktivity zaměřené na zkoumání potenciálu nových technologií.

Tvůrci publikace **Umění a nová média** se odvolávají zejména na pojetí umělecké tvorby využívající nová média, které je ukotveno v postojích příslušníků historické umělecké avantgardy, ve smyslu předvoje zkoumajícího nová teritoria umění a ve smyslu chápání mediálního umění jako platformy, ze které mají vycházet impulsy formující nové životní formy. Spojení umění a nových médií poukazuje k duchu technické revoluce a jejích společenských dopadů, kterými se inspirovali příslušníci historické avantgardy začátku století, stejně jako umělci, kteří prožívali rozmach informačních a komunikačních technologií v 90. letech minulého století.

Vztah mezi uměleckou tvorbou a prudkým rozvojem a šířením nových médií se stal jedním z nejprogresivnějších impulsů současné umělecké praxe. Avšak v oblasti umění nových médií najdeme řadu příkladů, kdy se užitá technologie stává pouhým ozvláštňením a předmětem experimentování na úrovni čistě formální. Zdůrazněním vztahu mezi historickou avantgardou a současným uměním nových médií chceme poukázat na potenciál nových médií, kterým je jejich schopnost základním způsobem ovlivňovat umělecké, stejně jako společenské dění.

Současné vyspělé společnosti se identifikují s novými informačními technologiemi do té míry, že přijaly přívlastek „informační“ jako pojmenování naší doby. Umělecká avantgarda nových médií se radikálně zapojuje do vytváření nových uměleckých forem reflektujících takto formulovanou identitu naší kultury. Umění nových médií můžeme chápat jako trenažér nové estetické senzibility a občanských postojů příslušníků informačních společností.

První část **Umění a multimédia** je věnována konceptu multimediálního díla se zaměřením na multimediální scénickou tvorbu a performanční umění. Kapitola „Multimediální dílo – teorie a praxe“ (s. 13) vymezuje základní formální vlastnosti multimediálního scénického tvaru a následně je ověřuje na případech současné mul-

³ Wilson, Steven. Information Arts: Intersections of art, science, and technology. Cambridge – London : The MIT Press, s. 26.

timediální umělecké produkce autorů příspěvku. Kapitola „Hudba v kontextu multimédií“ (s. 25) nahlíží koncept multimediálního díla z historické perspektivy. Autor připomíná dnes v teorii multimédií znovu aktuální koncept totálního uměleckého díla, který se pojí se jménem Richarda Wagnera, ale i řadu starších i novějších případů tvorby směřující ke komplexnímu, multisenzorickému zážitku. Kapitola „Umění prezentace: Prezentace/situace – akce“ (s. 42) ukazuje, jakým způsobem se koncept komplexního (totálního) díla/zkušenosti naplňuje v oblasti tzv. živého umění, autorem chápaného jako „umění prezentace“.

Druhá část **Média (a) umění** je věnována vzájemnému ovlivňování mezi hudbou a technickými médií produkce a distribuce, ale i transformacím hudby jako uměleckého média. Kapitola „Nonartificiální hudba a počátky českého rozhlasového vysílání“ (s. 47) se zaměřuje na vztah (mas)médií a umění z hlediska dramaturgie českého rozhlasu před druhou světovou válkou, ve které je patrná snaha o překonání rozporu mezi „*lacinou zábavnou a vysokou uměleckou kvalitou, mezi požadavky posluchačů a představami rozhlasového vedení*“, který provázel Radiojournal po celou předválečnou etapu jeho vývoje. Kapitola „Elektronika a konkrétní hudba“ s podtitulem „Marginálie o některých momentech vývoje elektronické a konkrétní hudby v Brně konce 60. a začátku 70. let“ (s. 56) je věnována elektroakustické hudbě se zaměřením na produkci vznikající v tzv. elektronickém studiu, které existovalo téměř 10 let při brněnském rozhlasu. Kapitola „Několik poznámek k *ekmelické hudbě*“ (s. 60) představuje ekmelickou hudbu jako jeden z projevů snahy o transformaci hudby jako uměleckého média skrze zavedení nového tónového systému, který v důsledku mění i zavedené způsoby uvažování o hudbě a přesahuje rámec hudby směrem k úvahám o možnosti návratu hudby přírodě a jejího osvobození od zažitých pravidel.

Ve třetí části **Umění a (kybernetická) štěstěna** se autoři soustředili na princip náhody, případně (řízené) náhody jak se uplatňuje v procesu umělecké kreativity, odráží ve formě uměleckého díla a podílí na procesu jeho interpretace. Kapitola „Štěstí přeje připraveným“ (s. 73) je věnována principu náhody a způsobům jeho uplatnění v kompozičním procesu. Autor na řadě příkladů ukazuje rozmanitost způsobů, jakými může být náhoda, symbolizovaná hodem kostkou, do umělecké produkce integrována. Kapitola „O řízeném hledání šťastné náhody umění na příkladu počítačové grafiky“ (s. 79) představuje princip (řízené) náhody jako významnou součást tvůrčího procesu a estetiky počítačové grafiky. Autor analyzuje roli počítače co partnera v tvůrčím procesu. Při interpretaci konkrétních děl počítačové grafiky se soustředil především na dílo Jozefa Jankoviče.

Ve čtvrté části **Virtuální světy a virtuální těla** jsou zařazeny příspěvky věnované základním konceptům formujícím uživatelské postoje a vize nových digitálních médií. Kapitoly „Smyslené prostory, skutečné technologie: K historii projektů virtuálních světů“ (s. 95) a „Kyborg aneb cesta tam a zase zpátky“ (s. 128) jsou historizujícími příspěvky věnovanými základním tematickým konceptům nových médií: představě

počítačové sítě jako (virtuálního) prostoru, do kterého můžeme vstoupit a jednat v něm, a kyborgovi v podobách, které získal při svých přemístěních z vědeckých laboratoří do oblasti vědecké fantastiky a akademického diskurzu. Autor kapitoly „Jsou počítačové hry umění?“ (s. 111) referuje o aktuální debatě o možnosti či nemožnosti vývoje počítačových her směrem k umělecké produkci.

Poslední část **Umění nových digitálních médií** je věnována vztahu mezi uměním nových médií a uměleckou tvorbou druhé poloviny 20. století. Kapitola „Art Processes: Programming Art Processes: The Emergence of the Computer in the Arts. Exhibitions & East-West-Networking“ (s. 139) je zasvěcena počátkům umělecké produkce využívající počítače jako kreativní médium (počítačovému umění) se zaměřením na historické okolnosti tohoto vývoje a na formování informační estetiky v kontextu konkrétního umění, generativních pravidel a pojetí umění jako procesu. V kapitole „Konec dějin nových médií: Softwarová studia“ (s. 156) autorka představuje současnou situaci teorie umění nových médií v kontextu tzv. konce dějin umění. Poukazuje k průnikům mezi uměním nových médií a konceptuálním uměním a k performativnímu obratu v umělecké tvorbě, který vystihuje pojem Petera Weibela „scripted media“. V těchto tendencích nachází autorka širší kontext vzniku nové humanitní disciplíny, softwarových studií, která představují výzvu k transformaci studií nových médií.

Multimediální dílo – teorie a praxe

Markéta Dvořáková, Ivo Medek

Anotace – Cílem tohoto příspěvku je ujasnit si, zda je možno aplikovat obecné principy osvědčené v oblasti hudební kompozice na tvorbu díla pracujícího s více uměleckými druhy. Krátký teoretický rozbor i následné analýzy již hotových děl prokázaly, že tento přístup je možný, a zejména hudebním skladatelům, pro něž jsou uvedené principy velmi blízké, může vytvořit tvůrčí platformu pro kompozici multimediálních děl na bázi jim přístupných atributů.

Úvod

Provozování hudby každého historického období od jejího vzniku je úzce spjato s dalšími uměleckými druhy – nejdéle a nejčastěji s tancem, ale i slovesným či výtvarným uměním. Sepětí různých uměleckých druhů v kontextu jediného díla bylo v historii umění různé a prošlo vývojem od rituálních tanců pravěku po Steinerovu eurymii nebo Flatleyho megashow, od monteverdiovské opery a Wagnerova Gesamtkunstwerku po Kaprowův happening, od dadaismu po Fluxus, od rituálního spektaklu Antonina Artauda po responsive environment – interaktivní prostředí reagující na akci diváka – Myrona Kruegera, od Futuristického kina Marinettiho a spol. po data-space Billa Violy...

Mnohovrstevnatost multimediálního díla daná komplexním propojením několika uměleckých druhů činí zcela přirozeně jeho tvorbu na první pohled daleko složitější než u „jednoduchového“ díla, jakým je hudební skladba. Přesto je zde řada aspektů, které jsou v obou případech shodné nebo alespoň podobné (namátkou lze vybrat: dílo probíhající v čase, otázky toku informací, realizace řádu a formy, strukturální hierarchizace, staticčnost versus dynamičnost, existence procesů, možnost užití náhodných postupů a mnoho dalších).

Multimédia a intermédiá

Abychom se mohli zabývat výše uvedenou problematikou hlouběji, je potřeba si položit otázku, co to vlastně multimediální dílo je a jak se liší intermédiá, multimédia a mixmédiá. Shrnutím různých textů můžeme dospět k následující specifikaci: díla využívající více uměleckých druhů zároveň (a splňující – více či méně – znaky uvedené v následující kapitole) lze označit za díla smíšených médií (mixmédiá), a ta z hlediska vnitřní organizace následně rozdělit na díla intermediální a multimediální. U intermédií jde z estetického hlediska o překračování limitu média v poetické poloze, kdy jednotlivé složky jsou oddělitelné a nemusí působit současně. (Příkladem mohou být některá díla Phila Niblocka, kdy k již existující hudbě je náhodně vybráno video a kdy obě složky mohou být realizovány i jednotlivě.)

Na rozdíl od intermédií jde v multimediích jak o vztahy uvnitř jednotlivých složek, tak – a to především – „napříč“ složkami. Ty jsou v multimediálním díle natolik neodělitelné, že by samy o sobě – bez složek ostatních – ztratily význam. Jde zde tedy zejména o vztahy mezi elementy jednotlivých médií, které jsou nastolovány zcela novým způsobem. Komplexní provázanost mezi jednotlivými druhy umění je velmi silná a propracovaná, funguje zde zřejmá kauzalita.

Znaky multimediálního díla

Vydjeme-li z Packera,⁴ můžeme za základní znaky považovat:

- syntetičnost, komplexnost a integritu díla, návaznost spíše na podněty trendů a proudů od 1. poloviny 20. století než na tradiční kategorie, jako jsou divadlo, opera, balet, koncert, výstava atd.,
- význam jazyka pro sdělení informace je zpravidla minimální,
- záměrnost, dějovost, linearita, kontinuita a synchronnost děl je zpochybněna, v některých případech přímo odmítána (různé prvky tradičního umění jsou považovány přímo za klišé),
- dílo se brání zasazení do konvenčního prostředí v tradičním kontextu, cíleně porušuje bariéru mezi hledištěm a jevištěm, mezi tvůrcem a recipientem,
- nejasná je hranice mezi „vysokým“ a „nízkým“ uměním, mezi vážným a banálním,
- preferován je proces vzniku díla před dílem jako finálním produktem, od díla se často ani neočekává, že bude mít trvalou hodnotu, je chápáno jako představení určité možnosti, nikoliv jako unikátní, konečný produkt,
- zřetelnou snahou je i návrat ztracené funkčnosti do umění, a to vytvářením díla jako rituálu, který dostane recipienta „dovnitř“ dimenze dění, jak podobně uvádějí Yates nebo Kaprow,

4 Packer, Randall – Jordan, Ken. *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. New York : W. W. Norton, 2002.

- specifické postavení mají kategorie komunikace a interaktivity, dochází ke vzájemnému ovlivňování světa umění a světa technologií.

Druhy multimediálních děl

Richard Kostelanetz v textu *Divadlo zmiešaných médií*⁵ uvádí určitou klasifikaci jednotlivých forem multimediálních děl – happeningu, environmentu a performance – a jejich základní typy vzhledem k otevřenosti (uzavřenosti) časové, prostorové a vzhledem k zapojení publika do akce. Vychází ze základní Kaprowovy klasifikace eventu a happeningu,⁶ který event definuje jako krátké pódiové vystoupení zahrnující jednu (monostrukturální) akci a happening pak jako komplexnější, rozsáhlejší a polysémantičtější akci se zapojením diváků jako aktivních účastníků.

Kostelanetz rozlišuje čtyři druhy multimediálních produktů:

1. Čistý happening nemá scénář přesně určen, což umožňuje vznik nečekaných událostí v nepředvídatelné posloupnosti. Identita a pohyby oficiálních účastníků jsou jen zhruba naznačené a každý smí improvizovat detaily vlastní aktivity s tím, že všeobecný záměr je zpravidla předem určený. Výsledné akce jsou tak spíše neurčité než improvizované, otevřené v prostoru i čase. Recipienti, pokud se přímo neúčastní, mají pocit, že jsou součástí akce. Čisté happenings se zpravidla vyhýbají konvenčnímu prostředí a naopak často využívají běžná „civilistní“ prostředí – náměstí, nádraží, park, skládku odpadků, lom, plácek parkoviště nebo naopak celé město. Některé nejsou na konkrétní prostor nijak vázány a mohou se konat kdekoliv. Podobně volná je i účast publika – náhodné, svolané, žadné...
2. Pódiový happening se od čistého happeningu liší především tím, že se odehrává ve specifikovaném prostoru, často na jevišti. Akce účastníků je variabilní – mění se buď představení od představení, nebo se neurčuje. Čas je také variabilní. Náhodné procesy a scénář tak zajišťují neopakovatelnost každé jednotlivé akce. Vymezením prostoru je recipient postaven do role více pozorovatelské než účastnické.
3. Kinetický environment se, podobně jako pódiový happening, také koná v precizněji specifikovaném a sevřenějším prostoru, je však narozdíl od něj zpravidla podrobněji plánovaný, aktivity účastníků jsou podrobněji dány. Zůstává otevřenost v čase. S čistým happeningem má společnou snahu aktivizovat diváka.
4. Pódiová performance má dopředu naplánovanou koncepci i hlavní akce. Obecenstvo má pozorovací roli a dopředu určené jsou i dimenze prostoru a času.

5 Kostelanetz, Richard. *Divadlo zmiešaných médií* [The Theatre of Mixed-Means]. In *Avalanches 1990–1995*. Bratislava : SNEH, 1995, s. 192–215.

6 Kaprow, Allan. *Untitled guidelines for happenings*. In *Assemblage, Environments and Happenings*. New York : Harry N. Abrams, 1966.

V tomto ohledu se tedy nijak neliší od běžného divadla. Zásadním rozdílem je zde však ta skutečnost, že pódiová performance se vyhýbá užití jazyka jako prostředku pro vyjádření textu. Představení jsou buď beze slov nebo v případě, že se řeč používá, funguje pouze zvuková a nikoliv významová složka jazyka. Roli jazyka nahrazuje konglomerát ostatních médií.

Kostelanetz dále uvádí přehlednou tabulku chápání prostoru, času a akce v jednotlivých formách, kterou jsme rozšířili ještě o kategorii role diváka:

DRUH	PROSTOR	ČAS	AKCE	ROLE DIVÁKA
Čistý happening	otevřený	variabilní	variabilní	aktivní
Pódiový happening	uzavřený	variabilní	variabilní	pasivní
Kinetický environment uzavřený	variabilní	fixní	aktivní	
Pódiová performance uzavřený	fixní	fixní	pasivní	

Tab. 1. Typy multimediálních akcí v závislosti na kategoriích prostoru a času, typu akce a roli diváka.

Obecné kompoziční principy a jejich přenositelnost do oblasti multimediální kompozice

Jedním z hlavních cílů, které jsem sledovala již ve své disertační práci, bylo dokázat přenositelnost některých principů fungujících v hudební kompozici do kompozice multimediálního díla. Jako nejvhodnější, vzhledem k jejich obecnosti a využitelnosti i separátně v jednotlivých uměleckých druzích (zejména v těch odvíjejících se v čase), se podle mne jeví tzv. obecné kompoziční principy,⁷ ale i další přístupy využívané prakticky i teoreticky zpracované, např. transference prvků,⁸ procesualita⁹ nebo náhodnost a neurčitost.¹⁰

7 Viz např. Medek, Ivo – Piños, Alois. *Řád hudebního díla a prostředky jeho výstavby*. Brno : JAMU, 2004.

8 Parsch, Arnošt – Piños, Alois – Šťastný, Jaroslav. *Transference hudebních elementů v kompozicích současných skladatelů*. Brno : JAMU, 2004.

9 Medek, Ivo. *Úvod do procesuality jako komplexní kompoziční metody*. Brno : JAMU, 1997.

10 Šťastný, Jaroslav. Hlavou proti zdi. In *Hudba na pomezí*. Praha : Panton, 1991.

Medek a Piňos¹¹ rozdělují obecné kompoziční principy (OKP) z pohledu jejich použití v kompozičním procesu do dvou kategorií – na principy povahy nepominutelné a principy povahy výběrové.

Do první kategorie patří následující principy:

1. selekce a restrikce prvků,
2. hierarchizace a vyvažování prvků,
3. vztahu mezi prvky,
4. koexistence a návaznosti prvků.

Ostatní OKP patřící do druhé kategorie je možno použít fakultativně jako výstavbové principy na základě volby autora pro určitý specifický přístup ke tvorbě celého díla nebo některé jeho úrovně či části. Jsou to:

1. princip multivariace/zcelování,
2. princip náhodnosti/alternativnosti,
3. princip procesuality,
4. princip oscilace/kontrapozice,
5. princip latence,
6. princip neurčitosti.

Praktické aplikace kompozičních principů v multimediálním díle:

Ohně

Multimediální projekt Markéty Dvořákové, Jana Kavana a Ivo Medka *Ohně* pro dětského herce, dva zpěváky (soprán a bas), tři hráče na bicí nástroje, komorní orchestr, elektroniku, taneční skupinu, interaktivní video a ohňové efekty byl uveden v rámci mezinárodního hudebního festivalu Forfest v roce 2002. Projekt byl koncipovaný do Podzámecké zahrady Arcibiskupského zámku v Kroměříži, z důvodu nepřízně počasí však bylo možno provést pouze jeho restringovanou verzi v zámku.

Řád projektu *Ohně* je založen na multivariačním principu. Multivariačním jádrem je prvek ohně, a to jak jeho fyzická, tak i přenesená podoba (oheň lásky, válečný atd.). Tento atribut má podobu určité mozaiky tvořené řadou mikropříběhů-scén, propojených jednoduchou „dějovou“ linkou danou dětskými hrami malého chlapce. Jeho nevinné hry jsou augmentovány do rozměru dospělých (ohýnek versus požár, dětské hračky-zbraně versus válka apod.). Na takto vzniklou dějovou platformu byly roubovány prvky akustické (živě hraná vokálně-instrumentální i předpřipravená elektronická hudba) i vizuální (videoprojekce, skutečný oheň). Zcela specificky byla řešena rovina pohybová, u které došlo k úplnému uvolnění tím, že celá rovina výrazového tance byla svěřena souboru specializujícímu se na improvizovaný tanec. Z pohledu tvůrců to znamenalo aplikaci náhodného principu do díla. Tento přístup

11 Medek, Ivo – Piňos, Alois. *Řád hudebního díla a prostředky jeho výstavby*. Brno : JAMU, 2004.

byl do jisté míry použit i u videoprojekce, když na videomixu byl v reálném čase (a podle okamžitého rozhodnutí jednoho ze spoluautorů) smícháván obraz jdoucí z videa a z kamery, živě snímající obraz skutečného ohně i tanečníků na scéně. Hudební složka byla komponována od počátku až do konce nově jako týmové dílo, nebylo zde použito celých skladeb ani fragmentů apropriovaných z již hotových kompozic.

Souhrnně se u *Ohňů* jednalo o následující prvky:

Sféra akustická:

1. zpěv,
2. hudba živě hraná souborem Ars incognita s těžištěm v tónových výškách,
3. zvuk – sóla bicích nástrojů neladěných výšek, elektronické zvuky, témbrální plochy v partitуре,
4. řeč – nahraná živá řeč vstupující do pásu s elektronicky zpracovanými slovy,
5. hudba elektroakustická.

Sféra vizuální:

1. živá akce na „jevišti“:
 - a) taneční soubor Filigrán (improvizovaný výrazový tanec),
 - b) pěvecko-herecký pár „milenců“,
 - c) hraná role malého chlapce, spojovatele jednotlivých scén,
 - d) orchestr,
2. video (předem připravená videosložka, do níž je živě vstupováno kamerou snímající oheň, tanečníky, přítomné diváky, dění na „jevišti“),
3. skutečně ohňové efekty.

Sféra pohybová:

1. výrazový tanec,
2. pohyb sólistů (zpěváci a hráči na bicí nástroje).

Formu díla tvoří sled jednotlivých stěžejních scén a meziher mezi nimi. Částí je celkem šestnáct, základních scén osm. Jejich názvy odpovídají uplatnění výše zmíněného multivariačního principu a různých transformací prvku ohně. Páteřními scénami zarámovanými *Introdukcí* a *Codou* jsou *Pohádka*, *Ohně*, *Básník*, *Héfaistos*, *Milenci*, *Válka* a *Slunce*. K realizaci jednotlivých scén se přistupovalo velmi odlišně. V jednom případě vznikala vizuální a akustická část téže scény zcela nezávisle a videosmyčka a hudba k ní byly koordinovány výlučně a pouze s délkou úseku. Jednalo se tedy v duchu definic uvedených v úvodu o typický případ intermediálního přístupu. V další části naopak video zobrazuje detail hlavy „básníka“ deklamujícího text, který se zřetelně ozývá jako jedna vrstva akustické složky. Kauzální propojenost zjevně určuje multimediální přístup. V obou případech se navíc objevuje výrazový tanec mající podobu improvizace. Dvě jiné scény mají charakter „tradiční“ opery – vše je zkomponováno do partitury, sólové hlasy jsou doprovázeny souborem.