

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
DIVADELNÍ FAKULTA

Režie-dramaturgie alternativního a loutkového divadla

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Veni, vidi, audivi: Divadlo jako kompozice

Zuzana Šklíbová

Vedoucí práce: MgA. Jiří Adámek, Ph.D.

Oponent práce: MgA. Vít Neznal

Datum obhajoby: červen 2020

Přidělovaný akademický titul: BcA.

Praha, 2020

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

THEATRE FACULTY

Directing and dramaturgy of alternative and puppet theatre

BACHELOR THESIS

Veni, vidi, audivi: Theatre as composition

Zuzana Šklíbová

Supervisor: MgA. Jiří Adámek, Ph.D.

Opponent: MgA. Vít Neznal

Date of the thesis defence: June 2020

Academic degree to be obtained: BcA.

Prague, 2020

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma:

Veni, vidi, audivi: Divadlo jako kompozice

Vypracoval/a samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

Ve své bakalářské práci se zabývám partiturami a jejich možném využití v procesu a záznamu divadelní tvorby. V první části práce se zabývám třemi příklady přístupu k záznamu: partitura jako text (*Ursonate* Kurta Schwitterse), partitura jako obraz (*Trio* Milana Adamčiaka) a partitura jako návod (*Water Walk* Johna Cage). Jednotlivé jazyky se snažím dešifrovat z pozice interpreta. V druhé polovině práce se z pozice autora snažím získané zkušenosti formulovat ve vztahu k vlastním partiturám.

Abstract

My bachelor thesis is focused on the scores and their possible application in the process and written record of the performative work. In the first part three examples of record approach are introduced: the score as a text (*Ursonate* by Kurt Schwitters), the score as a picture (*Trio* by Milan Adamčiak) and the score as an instruction (*Water Walk* by John Cage). I try to decode the different languages from the interpreter's perspective. In the second part of the thesis I formulate the gained experience in the relation to my own scores from the author's perspective.

Děkuji Jiřímu Adámkovi za podnětné komentáře a vedení této práce, Pavlovi Novotnému za Ursonate a pomoc, děkuji Jendovi Pudlákovi a Miloši Hassovi za poskytnutí partitury Water Walk, Lukáši Jiříčkovi za literaturu, Emilovi a Kátě za Továrnu, Karin za Caesara, podporu a partáctví. Děkuji.

Obsah

Úvod	8
Co je partitura	10
1 Interpretem	12
1.1 Partitura v písmu: Ursonate Kurta Schwitterse	12
1.1.1 Ursonate	13
1.1.2 Forma	14
1.1.2.1 Introdukce	14
1.1.2.2 Largo	15
1.1.2.3 Scherzo	16
1.1.2.4 Presto	16
1.1.3 Interpretace	17
1.2 Grafické partitury: Trio Milana Adamčiaka	20
1.2.1 Trio	23
1.2.2 Interpretace	25
1.2.2.1 Pokus I	25
1.2.2.1 Pokus II	26
1.3 Konceptuální partitury: Water Walk Johna Cage	28
1.3.1 Water Walk	29
1.3.2 Interpretace	30
2 Autorem	33
2.1 Slyšel jsem	33
2.1.1 Původní partitura	33
2.1.2 Zápis 2.0	35
2.2 Kovbojové a diktátoři	38
2.2.1 Původní zápis	38
2.2.2 Zápis 2.0	40
Závěr	43
Zdroje	45
Obrazová příloha	47

Úvod

Slovo-obraz-zvuk

V průběhu minulého semestru jsem se věnovala dvěma projektům, které oba pracovaly s rytmem a kompozicí. V jejich realizaci jsem narazila na několik problémů, které se staly výchozím bodem pro napsání této bakalářské práce. V prvním z nich, voicebandové kompozici *Slyšel jsem*, jsem si především kladla otázku, jak zapsat kompozici tak, aby pro herce byla moje představa o rytmu, dynamice, intonaci i pauzách co možná nejpřesnější. Zatímco v druhém z nich, projektu *Kovbojové a diktátoři*, jsem hledala způsob, jak nejlépe zachytit pohybovo-prostorové schéma a střídání postav. Forma, s kterou *Kovbojové* pracují je vrstvicí se loop, v kterém se v přesné momenty setkávají dvě nebo více postav, nikdy však ne úplně stejně. Celý mechanismus je v neustálém běhu a herci si cyklicky střídají postavy. V takovém případě zápis v podobě scénáře nebyl možný, respektive takový zápis by nemohl být přesný, a pro nás tedy ani dvakrát užitečný.

To mě vedlo k uvažování, zda-li je možné zaznamenat divadlo jako partituru, která by suplovala divadelní scénář. Často uvažuji nad projekty v rytmu a často si formuluji myšlenky pomocí grafů, časových os či obrázků, které mé představy, které se pohybují v abstraktnější či intuitivní rovině, přibližují srozumitelněji. Základní premisa, s kterou do této práce vstupuji tedy je, že pro divadlo, které je mi blízké a kterým se chci zabývat, není záznam v podobě lineárního textu dostačující.

Abych prozkoumala možná pole zápisu, vybrala jsem tři druhy přístupu k záznamu, tři druhy partitur, kterými se budu zabývat podrobněji: *Ursonate* Kurta Schwitterse, *Triem* Milana Adamčiaka a *Water Walk* Johna Cage. *Ursonate* zastupuje partituru jako text, *Trio* jako obraz a *Water Walk* jako návod. Což jsou tři přístupy, které jsem se snažila uplatnit i u vlastních partitur, kterými se zabývám v poslední kapitole této práce. Zároveň jsem jednotlivé příklady vybírala tak, abych je na sobě mohla sama „otestovat“. V *Ursonate* jsem byla interpretem – čtenářem, rozebírám partituru na základě vztahů, které jsem v ní četla a zabývám se pak interpretací Pavla Novotného a Jaromíra Typlta. V *Triu* a *Water Walk* jsem byla interpretem – hráčem. *Trio* jsem si zahrála společně s

Emilem Rothermelem a Eliášem Jeřábkem a zajímal mě především odlišný či podobný přístup k té samé partituře. *Water Walk* jsem zkusila realizovat doma s pozměněným arzenálem potřebných propriet, ale s dodržением předepsané kompozice. Vycházela jsem z předpokladu, že když si vybrané partitury na vlastní kůži zažiji, budu pak schopná lépe odhadnout možnosti interpretace partitur vlastních.

Na začátku se snažím nastínit široké spektrum významů, které pojem partitura v současnosti má. V úvodech k jednotlivým partiturám se pak nesnažím popsat celé autorovo zázemí, snažím se pouze přiblížit z jakého způsobu uvažování se tato díla rodí. Zároveň si uvědomuji, že o každém z vybraných děl by se dala napsat jedna bakalářská práce, proto rozборы rozhodně neberu za vyčerpáné. Šlo mi především o to si jednotlivé partitury zažít a tyto zkušenosti pak zohlednit v tvorbě partitur vlastních.

Co je partitura

Partitura je pojem, který se objevil už v 2. polovině 16. století a který se začal používat jako označení pro notační záznam vícehlasné hudební kompozice.¹ Jde o grafický kód, na základě kterého je možné kompozici dešifrovat a interpretovat. Dnes už však tento termín není spojený čistě jenom s hudbou. „V důsledku vývoje uměleckého myšlení zejména ve 20. století se partitury mnohotvárně diferencovali z hlediska autorských koncepcí i využívání formy záznamu do podoby autentického díla či sémiotického textu a svými vizuálními, obsahovými i významovými kvalitami trvale zakotvili i ve sférách výtvarného umění“².

První velká změna ve vnímání záznamu přišla s futuristy. Čelní představitel tohoto hnutí Fillipo Tommaso Marinetti ve svém díle *Osvobozená slova* (1915) v kapitole *Zrušení syntaxe* formuloval nová pravidla v přístupu k psaní textu. Zároveň prezentuje ukázky toho, jak by takový ideální text měl vypadat. Marinetti v *Osvobozených slovech* „rozkládal linearitu stránky s textem, vytvářel prostor pro neartikulované „čtení“ analogické sledování kubistického či futuristického obrazu“³. Jsou tu akcentovány typografické kvality písma, jeho možnosti rozložení na papíře, vizualita. Literatura se tak stala obrazem.

Transformace hudební partitury přišla s novými požadavky na jejich funkci. „Tradiční notace je rozdělena do systémů a čte se zleva doprava, stejně jako knihy. Ale zvuk se nechová stejným způsobem jako psané slovo.“⁴ Hledal se tedy pružnější způsob, jak zvuk na papíře zachytit, souhrnně nesou tyto nové notace označení *grafické partitury*, kterými se budu podrobněji zabývat v souvislosti s Milanem Adamčiakem. Podobu a smysl hudební partitury změnilo také objevení aleatoriky. „V hudební sféře znamenala aleatorní hudba, dovolující různé strukturální variace výchozího materiálu, otevření možnosti aktivní participace interpre-

¹ ADAMČIAK, M., MURIN, M. *Archív III. (NÔTY) notácie a grafické partitúry*. Košice: DIVE BUKI, 2012-2013, str. 22

² MURIN, M. *tamtéž*, str. 22

³ MURIN, M. *tamtéž*, str. 23

⁴ BAVELLI, M., GEORGAKI, A. *The Polymorphism of Logothetis' Notation*, překlad originálu: „Traditional notation is divided into systems and is read from left to right, like books. But since sound does not behave in the way written word does.“, oficiální webová stránka Anestise Logothetise [online]. Dostupné z <<http://anestislogothetis.musicportal.gr/>>

*ta na finální podobě uměleckého díla.*⁵ Otevřenost v zápise pak vyvrcholila dílem Johna Cage, jehož partitury jsou mnohdy pouze inspirační impulsy, na jejichž základě vznikne v rukou interpreta dílo naprosto nové. Cage se zároveň snažil o posunutí hudby směrem k jiným médiím. Touto syntézou vznikaly konceptuální partitury, které mají charakter jakýchsi návodů a jejichž realizace už nemusela být nutně hudební. Tento princip rozvíjelo hnutí Fluxus. Například George Brecht, Cagův žák a jeden z významných představitelů hnutí, používal konceptuální partitury k tvorbě svých „events“, tedy performativních situací.

V současnosti má tedy termín partitura poměrně široký rozptyl. Partiturou může být de facto jakýkoliv skripturální, grafický, malířský či tištěný záznam. Partiturou tak můžeme zaznamenat nejen hudební kompozici, ale i fónickou poezii, představení, happening, performance nebo instalaci.⁶

⁵ VALOCH, J. *Partitury - grafická hudba, fónická poezie, akce, parafráze, interpretace*, Praha: Jazzová sekce, 1980, str. 9

⁶ ADAMČIAK, M., MURIN, M. *Archív III. (NÓTY) notácie a grafické partitúry*. Košice: DIVE BUKI, 2012-2013, str. 22

1 Interpretem

1.1 Partitura v písmu: Ursonate Kurta Schwitterse

„V jazyce se dělá ledacos, mělo by se však něco dělat s jazykem.“⁷ Max Bense

Ursonate se řadí do kategorie fónické poezie. V tomto druhu poezie jsou slovo a věta objekty, které jsou především nositeli auditivní informace. „Co fonickou poezií – oproti čistě hudebním dílům či volným zvukovým kompozicím – činí jedinečnou, je její schopnost využít hudební postupy a zároveň promlouvat více či méně silně svým jazykovým obsahem. Díla balancující mezi slovem a hudbou se mohou intenzivně sytit z obou instancí a v širokém spektru využívat specifík obou sfér.“⁸

Fónická poezie tvoří odklon od sevřené a předem dané řeči (básnické i mezilidské), je to návrat ke kořenům jazyka, k prapůvodnosti slova a jeho významu, k podstatě dorozumívání. Je to snaha o nalezení čehosi původního, magického (a spousta fónických básní jako zaklínadla skutečně zní). *„Objev fonetickolettristické básně byl rozhodujícím krokem k úplnému osvobození básně od umělých pravidel rýmu, rytmu i obsahu. Fonetická báseň vnesla do jazykového výrazu iracionalitu a současně vytvořila formu básně, která se může v prostoru šířit daleko dokonaleji než stará rýmovaná či volným veršem psaná poezie.“⁹*

Tyto snahy rozvíjel dadaismus, pro který je princip dekonstrukce, koláže, montáže a intermediality naprosto zásadní (jako příklad za všechny připomenu Tristana Tzaru a jeho návod/manifest *How to make a dadaist poem*¹⁰).

Druhá vlna zájmu o fónickou poezii se udála v 50. a 60. letech v souvislosti s rozšířením magnetofonových nahrávacích zařízení, čímž se otevřely nové možnosti nejen pro básníky, ale i jiné umělce.¹¹

⁷ HIRŠAL, J. *Slovo, písmo, akce, hlas: k estetice kultury technického věku*. Praha: Československý spisovatel, 1967, str. 29

⁸ VALOCH, J. *Partitury - grafická hudba, fónická poezie, akce, parafráze, interpretace*, Praha: Jazzová sekce, 1980, str. 12

⁹ JUSTL, V. *Slyšet se navzájem: 60 hlasů o uměleckém přednesu*, Praha: Orbis, 1966, str. 228

¹⁰ Později na něj navázal William Burroughs se svou teorií cut-upů, kterým se budu věnovat v druhé části této práce.

¹¹ MILER, M. *Mluví, tedy jsem (fónická poezie Ladislava Nováka)*, almanach *Wagon* [online]. Dostupné z <http://www.almanachwagon.cz/naklad/miler_marek/w07III.htm> [cit. 1. 5. 2020]

Co se týče vizuální podoby fónické poezie, tvoří partituru buď lineární záznam textu (jehož zvuková podoba je čistě v rukou interpreta) nebo existují i takové fónické básně, kde je text organizován ve strukturách, které odpovídají způsobu přednesu – vizuální podoba tu tedy předznamenává zvukovou podobu díla. Tím se dostávám k otázce autorství, které je tu značně roztrženo. Autor je ten, kdo báseň složí, autorem je ten, kdo jí zaznamená na papír, ten, kdo jí interpretuje a v neposlední řadě ten, kdo jí poslouchá.

1.1.1 Ursonate

Ursonate je cca 40 minutová fónická báseň německého básníka a malíře Kurta Schwitterse, na které pracoval v rozmezí let 1923-1932. *Ursonate* Schwitters údajně napsal ovlivněn dadaistickou básní Raoula Hausmanna *Fmsbw (1918)*, k čemuž odkazuje i celá úvodní věta (která se v takovém znění u Hausmanna objevuje) „*Fümms bö wö tää zää Uu, pögiff, kwii Ee.*“ *Ursonate* Kurt Schwitters vytvořil na základě hudební struktury – konkrétně ji vystavěl, jak název napovídá, jako sonátu. Sonáta v hudební terminologii označuje skladbu pro sólový nástroj, který má obvykle tři nebo čtyři věty¹². V tomto případě je nástrojem jeden hlas. Ur- pak v němčině znamená předponu pra-. Pra odkazuje k čemusi původnímu, k pra-podstatě slova.

Ursonate je principiální příklad jazykových experimentů dadaismu. Se slovem je tu nakládáno jako s materiálem, slova zde nenesou význam, nejsou tu v tradičním smyslu komunikačním prostředkem. Jsou rozložena na shluky hlásek – zvuky, tyto zvuky jsou pak kladeny do celků tak, že zdánlivě připomínají řeč. Té však nelze porozumět, pokud o řeči uvažujeme v mantinelech ustálených významových norem. Dorozumívání se tu totiž neděje skrze „významy“ slov, ale prostřednictvím fonetických kvalit jednotlivých hláskových shluků. Proto se domnívám, že *Ursonate* nelze rozumět pouhým čtením, *Ursonate* se musí slyšet. I když jsem Schwittersovu báseň analyzovala v počáteční fázi z pozice čtenáře, sama jsem si jednotlivé části nahlas přeříkávala, abych dokázala lépe pochopit vztahy mezi nimi (často se totiž děje, že v rámci jednoho tématu se tu rozvíjí motiv, na který po chvíli, byť v mírně pozměněné podobě, reaguje téma jiné). Některá pravidla, týkající se tempa, dynamiky a nálady jsou v textu předem dána. I tak je však v interpretových rukou, jak se takových pravidel zhostí (např.

¹² Cambridge Dictionary [online]. Heslo: sonata. Dostupné z <<https://dictionary.cambridge.org>> [cit. 1. 5. 2020]

závěrečný pokyn „dojatě“ může existovat v několika různých provedeních). Přednesem tak vzniká osobitý komunikační systém – způsob, kterým interpret podává posluchači svůj originální příběh, svojí vlastní *Ursonate*.

1.1.2 Forma

Grafickou podobu *Ursonate* vytvořil švýcarský typograf Jan Tschichold¹³, jde tak nejen o pozoruhodné básnické dílo, ale i o poměrně zajímavé dílo vizuální. Po formální stránce je kompozice rozdělena na čtyři části (věty), což odpovídá i klasickému členění sonáty – i názvy jednotlivých vět využívají hudební slovník (Largo, Scherzo, Presto). Kompozice obsahuje 18 témat, přičemž každé téma tvoří specifický rytmický celek. Partitura neobsahuje noty ani jiné hudební specifikace. Jsou zde pouze čisté řady slabik, které určují rytmus. Střídají se zde i malá a velká písmena, ty lze číst jako akcenty. Text by se měl vyslovovat v němčině. Součástí kompozice jsou Schwittersovy instrukce týkající se přednesu (př. *vigoroso* = energicky; slabiky „*Jüü-Kaa*“ v druhém tématu mají být vždy zpívané atd.). Melodie je však naprosto libovolná.

1.1.2.1 Introdukce

V první části se otevírají čtyři hlavní témata.

tema 1: Fümms bö wö tää zää Uu, pögiff, Kwii Ee.	1
tema 2: Dedesnn nn rrrrr, li Ee, mpiff tillff too, tillll, Jüü Kaa?	2
tema 3: Rinnzekete bee bee nnz krr müü? ziiuu ennze, ziiuu rinnzkrrmüü,	3
rakete bee bee,	3a
tema 4 Rrumppff tillff toooo?	4

¹³ OX, J. *Creating a Visual Translation of Kurt Schwitters's "Ursonate"*, Leonardo Music Journal, 1993 [online]. Dostupné z <https://www.academia.edu/785284/Creating_a_Visual_Translation_of_Kurt_Schwitterss_Ursonate> [cit. 1. 5. 2020]

Kromě prvního tématu, které zároveň tvoří i úvodní větu celé básně, obsahují všechna tři témata otazník (v případě tématu 3 i odpověď: „*Rakete bee bee*“ se v průběhu kompozice používá mnohdy jako tečka). Když se čtenář podívá na další stranu, zjistí, že tyto čtyři úvodní věty se ve zbytku první části různě varíjí, komunikují mezi sebou. Přirozeně jsem tak začala číst celou první část jako dialog čtyř postav, přičemž každá z postav (témat) má svou vlastní charakteristiku a stanovisko (rytmus). Téma 1 je stoik, jehož argumentační strategie spočívá v polopatickém výkladu; téma 2 je empatické, v mé hlavě představoval ženský hlas; protipólem je mu maskulinní téma 3, jehož vpády působí v textu paličatě, dostává se nejčastěji do konfrontací a věty většinou uzavírá umanutým „*Rakete bee bee*“; téma 4 je pak poměrně neprůbojně, když už se dostane do střetu, řeší ho neotesaně – křikem. Čtyři ústřední témata se proplétají v různých obměnách celou kompozicí až do konce.

Jak jsem již zmínila, témata spolu navzájem interagují, najdeme tu například repetitivní argumentační přestřelku tématu 1 a 3, nebo velice expresivní výměnu názorů tématu 3 a 4, v které se na otazníky odpovídá vykřičníkem. Poměrně zajímavý moment ve vztahu k celé kompozici nastává s jedním ze závěrečných řádků první části: „*Rattatata tattatata tattatata*“, který přerušuje text tématu 1.

Fümms bö fümms bö wö Fumms bö wö tääää?	1
Fümms bö fümms bö wö Fumms bö wö tää zää Uuuu?	1
Rattatata tattatata tattatata	
Rinnzekete bee bee nnz krr müüüü?	3
Fümms bö	1

Každý rytmický celek je v kompozici označen číslem tématu, ke kterému odkazuje (podél pravého okraje). I když se tento řádek nevztahuje k ani jednomu z předchozích témat, není označen žádným dalším číslem, které by predikovalo nové téma. Ve zbytku skladby už se tento jev nikdy nezopakuje. Já jsem tento konkrétní řádek vnímala jako déšť kulek, citoslovce výstřelu, násilný vpád předznamenávající změnu (která později s druhou větou přijde).

1.1.2.2 Largo

Druhá věta Largo působí lyricky, táhlé samohlásky se tu mísí s částmi textu tématu 3, je pro mě tak jakousi ozvěnou, která se vztahuje k promluvě nejradikálnější „postavy“ (rytmu) z první věty. Název Largo označuje táhlé, pomalé tempo.

Intonace se má v průběhu snižovat, tudíž je třeba první samohlásku nasadit na vysokém tónu.

Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
Rinnzekete - - - - - bee- - - - bee - - - -
Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
Enn ze - - - - - änn ze - - - - -
Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

1.1.2.3 Scherzo

Scherzo (italsky žert) se objevuje v klasické sonátě zpravidla jako veselejší, rychlejší, odlehčenější věta¹⁴. Oproti předešlým dvou větám se tu pro mě nearticulují vztahy, nýbrž prostředí. „*Pe pe pe pe pe, Ooka ooka ooka ooka*“ mi připomínají ptačí zpěvy. V Triu, které je součástí Scherza, se mají pomalu vyslovovat slabiky „*Ziiuu iiuu, ziiuu aauu*“, v těch zase slyším vlny. Celá třetí věta je pro mě tak procházka krajinou.

Lanke trr gll
pe pe pe pe pe
Ooka ooka ooka ooka

Lanke trr gll
pii pii pii pii
züüka züüka züüka züüka

1.1.2.4 Presto

Presto je termín pro rychlé tempo. Čtvrtá věta je tedy především o rychlosti – přírodu střídá město. Důležitá je repetitivnost, díky které nabývají zvuky konkrétní tvar, při hlasitém čtení slyším auta i přeplněné ulice. Postupným bobtnáním textu hlas začíná působit dojmem stroje (v tomto směru je skvělá interpre-

¹⁴ Cambridge Dictionary [online]. Heslo: scherzo. Dostupné z <<https://dictionary.cambridge.org>> [cit. 1. 5. 2020]

tace Michaela Schmida¹⁵, který vyslovuje „*Grimm glimm gnimm bimbimm*“ s takovou rychlostí a pregnaností, že působí jako startující auto).

tema 11:

Grimm glimm gnimm bimbimm
Grimm glimm gnimm bimbimm
Grimm glimm gnimm bimbimm
Grimm glimm gnimm bimbimm
Grimm glimm gnimm bimbimm
Grimm glimm gnimm bimbimm
Grimm glimm gnimm bimbimm
Grimm glimm gnimm bimbimm

Pro mě nastává nejzajímavější část s táhlou samohláskou „Ooooooooooooooooooooooooooooooooooooo“ označenou písmenem X, tato část se objevuje i v *Introdukcí* hned za úvodní větou. Tvoří tedy jakýsi oblouk – po X se totiž objevují opět čtyři hlavní témata a čtenář tuší, že směřuje k závěru. V samotném *finale* se pak stane překvapivá věc, poprvé za celou sonátu tu zvuky utvoří opravdová slova: „*Zätt üpsiilon iks*“. Celou kompozicí se podél textu chronologicky táhnou písmena abecedy, logicky by tedy kompozici mělo uzavírat písmeno Z. Ovšem zmiňované opačné pořadí v několika posledních verších („*Zätt üpsiilon iks*“) mě vede k myšlence, že celá sonáta ve skutečnosti nekončí závěrečnou otázkou „*Gee äff Ee dee zee beeee?*“ (Z), nýbrž odpovědí v podobě samohlásky o (X). Ta je pro mě v tomto případě citoslovcem údivu.

1.1.3 Interpretace

Na následujících řádcích bych chtěla rozebrat svéráznou interpretaci *Ursonate* Pavla Novotného a Jaromíra Typlta. Rozbor stavím především na rozhlasové verzi, kterou připravili pro pořad *Radiocustica*, ale vycházím i z dostupných videí, které kolují internetem. Citované promluvy v této kapitole jsou z emailového rozhovoru o *Ursonatě* s Pavlem Novotným.

¹⁵ *URSONATE - Kurt Schwitters performed by Michael Schmid*, kanál uživatele schrankievronger, 10. 10. 2011, Youtube [online]. Dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=PXT-DkAnJx7o>> [cit. 30. 4. 2020]

Ursonate veřejně představili poprvé v roce 2006 v Liberci¹⁶, od těch dob jí prezentují pravidelně doteď. V roce 2009 pak vznikla zmiňovaná rozhlasová verze, která však musela být pro potřeby pořadu zkrácena na 30 minut. Za normálních okolností přednášejí báseň téměř celou (vypouštějí akorát dlouhou repetici v závěru). *Ursonate* se v podání Novotného a Typlta liší od ostatních interpretací řadou věcí. Zaprvé ji přednáší ve dvou, jejich kompozice má tak charakter dialogu, čímž v textu rozkrývají nové vztahy a souvislosti. Jak jsem již psala, četla jsem první část jako dialog, který mezi sebou vedou všechna 4 témata (jednotlivé promluvy však zůstaly konzistentní v rámci vyznačeného celku). Novotný s Typltem ovšem vedou rozhovor i v rámci jednoho tématu a přehazují si verše jako ping-pongový míček. „*Původní Schwittersův přednes byl takřka akademicky suchý - mělo to samozřejmě svoje důvody, ale my jsme si to prostě pojali po svém: jako živý dialog.*”

Zadruhé je jejich verze daleko expresivnější, živelnější, hrají si nejen se střídáním jednotlivých veršů, ale i s barvou hlasu, dynamikou, vytvářejí nevšední polohy, v některých částech tvoří disharmonie, v jiných spolu zase zpívají. Ptala jsem se v rozhovoru Pavla Novotného, zda-li za touto pestrou paletou nálad vězí nějaké asociace, významy, které si během zkoušení vytvořili. Ty se jim ale prý vytváří zcela samovolně a vždy jinak. „*Oba jsme vedeni hlavně rytmikou a melodií, význam nám to pak automaticky generuje: hláska sama v sobě nese barvy, nálady, ba taky různé významy – ostrost, temnotu, světlost atd. A tím se necháme nést, vždy jinudy.*” Předem nacvičená je rytmická struktura, systém, jakým se mezi sebou střídají a jestli přednášejí nebo zpívají spolu, ale i tyto části nemají definitivně ukotvené¹⁷. S každou novou interpretací tak nachází nové možnosti přednesu, čímž může kompozice zůstat stále organická, proměnlivá a překvapující.

Další důležitou změnou je fakt, že *Ursonate* inscenují. V jejich interpretaci je důležité tělo, z dostupných záznamu lze vyzorovat, jak si při vyslovování pomáhají různými pohyby a gesty. Statický přednes (s kterým jsem se setkala u jiných interpretů) tu střídají téměř až taneční kreace, zkrátka mluví celým tělem. Novotný s Typltem mají při živých vystoupeních *Ursonate* montérky. Vnímala jsem toto gesto jako demonstrování vztahu slovo=materiál – interpret je tedy

¹⁶ TYPLT, J. *Ursonate* [online]. Dostupné z <<http://www.typlt.cz/inscenace/ursonate/>> [cit. 25. 4. 2020]

¹⁷ ŠTRAUB, J. *Kurt Schwitters – Ursonate – Text si tě najde* (rozhovor s Pavlem Novotným a Jaromírem Typltem), zpravodaj *Přemostění*, 2014 [online]. Dostupné z <https://pavelnovotny.net/_files/200000331-9980b9a6e0/zpravodaj%205_komplet.pdf> [cit. 20. 4. 2020]

dělník, který ho variuje, obrábí, dává mu melodii i tempo. Pavel Novotný mi přítomnost kostýmu vysvětlil takto: „*Jedná se o čistý dadaistický akt, který dává vnímateli naprostou svobodu interpretace. Ale mnozí dadaisté se jako umělci 'montéři' (viz montáž-koláž) oblékali do modrých pracovních obleků (podle literatury tedy hlavně Grosz, Hearfield), a může to sloužit jako možná narážka.*“

Ursonate je ze všech tří partitur, které budu rozebírat rozhodně nejtechničtější, vyžaduje interpretovu maximální připravenost. Zdůrazňuje fonetickou stránku řeči, nejdůležitější je tedy její podoba v mluveném projevu. Stojí na pregnantním vyslovování hlásek, tempu, rytmu i náladě, s kterou se ji interpret rozhodne zpracovat. Rozebírala jsem sonátu z pozice čtenáře, i v takovém případě jsem si ale většinu partů musela nahlas přeříkávat, aby ke mně promlouvaly ve výše popisovaných asociacích.

Dílo tedy nabývá úplnosti až s jeho ústním provedením. K jeho dovršení dojde až s vkladem interpreta-performera, který se rozhodne s materiálem svébytně naložit. Jak odlišně mohou vypadat přístupy ke stejnému materiálu dokládají jednotlivé interpretace. Schwittersova původní *Ursonate* byla čistě technická, bez emocí, šlo o naprosté odosobnění textu, dominantou se stal zvuk. Podobně technicistní přístup v interpretacirazil i Timo Korkohen¹⁸, jehož verze *Ursonaty* je přístupná na Youtube. Naproti tomu skladba v provedení Michaela Schmidasměří k větší expresivitě, výraznému zapojení těla. Nejdál od původní nahrávky pak vykročili Novotný s Tylptem, kteří nechali text rezonovat celým tělem, roz-pohybovali ho.

Pro mě jsou všechny zmiňované interpretace především důkazem toho, že Schwitters zkomponoval poměrně pevnou formu, ale s podstatně velkou možností improvizace. I přes předepsaná témata, instrukce i návodnou grafickou podobu nabízí velké pole pro interpretovo originální pojetí. Tato formální otevřenost, nové smýšlení o vztahu autora a recipienta, jsou principy, ze kterých vychází i grafické a konceptuální partitury, kterým se budu věnovat v následujících kapitolách.

¹⁸ Kurt Schwitters: *Ursonate oder Sonate in Urlauten*, z kanálu uživatele Timo Korhonen, 10. 7. 2015, Youtube [online]. dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=F4A6NMRfjQs&t=106s>> [cit. 29. 4. 2020]

1.2 Grafické partitury: Trio Milana Adamčiaka

Grafické partitury se začaly objevovat ve 20. letech minulého století. Vznikly jako reakce na nové hudební myšlenky, nové výrazové prostředky i způsoby chápání hudby, pro které již zápis pomocí tradiční notace nebyl dostačující. Toto nové hudební podhoubí a jeho potřeby daly vzniknout grafickému způsobu notace, který je syntézou hudebního a výtvarného umění. Právě v onom „grafickém způsobu“ však vzniká paradox, každá partitura je totiž už sama o sobě vizuální¹⁹. Termín „grafická partitura“ je tak poněkud zavádějící (stejně jako grafická či vizuální notace)²⁰.

Partitura už nemusela znázorňovat pouze hudební myšlenku (soused zvuků), ale mohla obsahovat i jiné skladatelovy myšlenky a požadavky, nebo mohla mít podobu čistě asociační. Pro interpreta to znamená, že jeho hlavní úkol není snaha co nejvěrněji zahrát noty a naplnit tak skladatelovu vůli. S novým pojetím notace se mu otevírá svobodné pole možností, jakým způsobem si jednotlivé partitury vykládat a jak je hrát. Michael Nyman píše, že pro experimentální skladatele není zajímavé pracovat s notací jako s předem vypočítaným a definitivně uspořádaným materiálem, kde jsou struktura i vztahy jasně definované. Daleko víc je láká „...načrtnutí situace, v které se zvuky mohou vyskytnout, procesu produktivní akce (ve zvukovém, ale i jiném smyslu), pole vymezené určitými kompozičními pravidly.“²¹

Kategorie grafických partitur

Petr Kofroň v knize *Grafické partitury a koncepty* rozděluje grafické partitury do tří skupin, podle toho, s jakými vizuálními prvky pracují. Jelikož se budu později zabývat partiturou *Trio Milana Adamčiaka*, rozhodla jsem se zmíněné kategorie demonstrovat na Adamčiakových dílech.

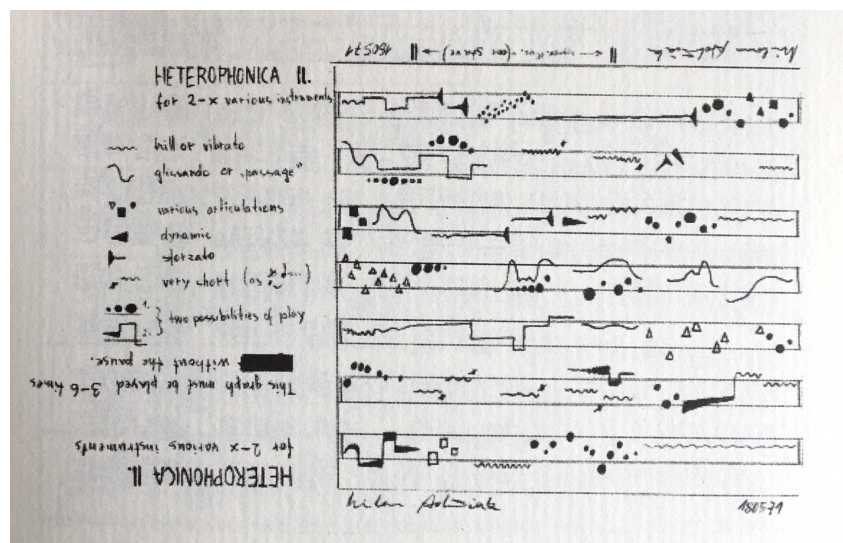
První skupinou jsou partitury, kde jsou vizuální prvky symboly, kterým skladatel přiřkl význam, jsou to tedy partitury, které většinou obsahují i autorovy vysvět-

¹⁹ ADAMČIAK, M., MURIN, M. *Archív III. (NÔTY) notácie a grafické partitúry*. Košice: DIVE BUKI, 2012-2013, str.

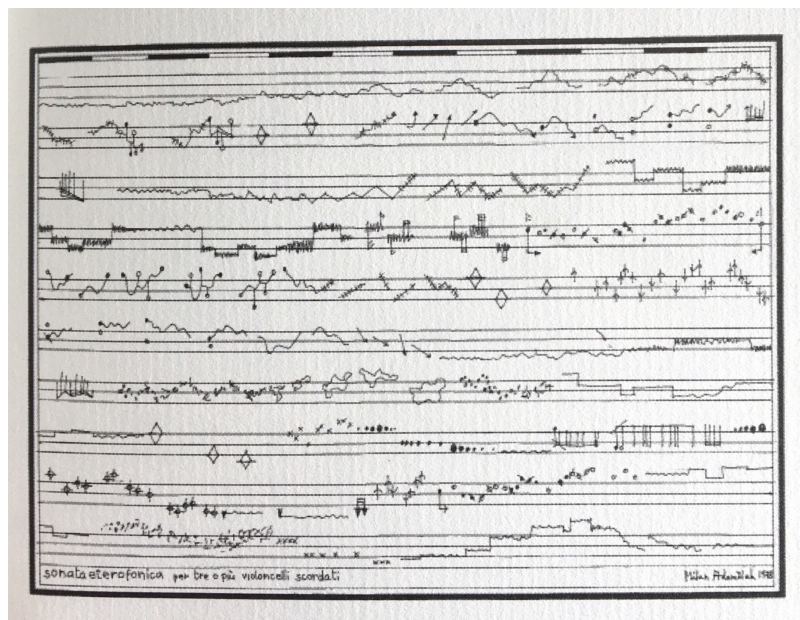
²⁰ Milan Adamčiak například nenazývá svá díla partiturami, nýbrž hudebními, hudebně-prostorovými projekty.

²¹ NYMAN, M. *Experimentálna hudba: Cage a iní*, Bratislava: Hudobné centrum, 2007, str. 24

livky. Příkladem je například partitura *Heterophonica II* (1971). Ta na začátku obsahuje rejstřík použitých symbolů a jejich význam.

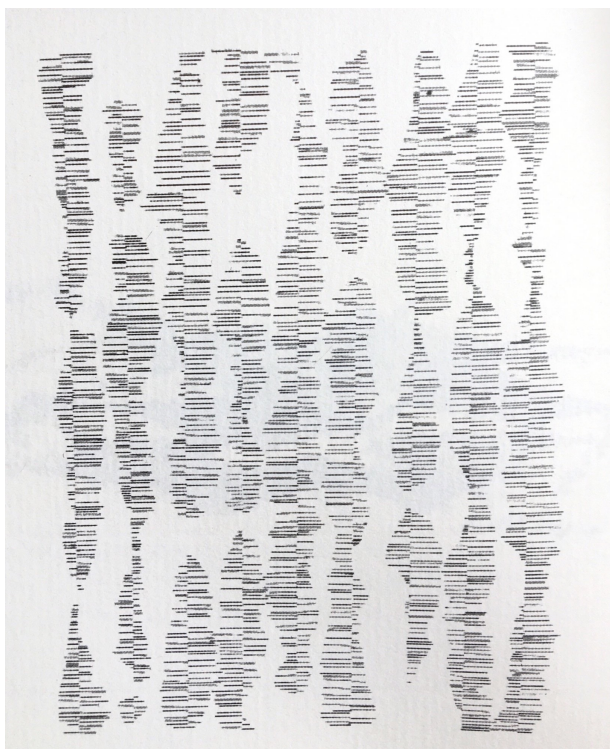


Druhou skupinou jsou ty partitury, kde jsou grafické tvary zároveň znaky, které k něčemu odkazují. Vizuální tvar je sice návodný, počítá už však s interpretovým asociativním přístupem. Příkladem je třeba *Sonata eterofonica* Milana Adamčiaka z roku 1978. Vlnovky mohou odkazovat například k trylkům, shluky teček zase ke staccatu.



Poslední skupinou jsou abstraktní partitury. Pro jejich čtení je zásadní to, co ve mně jako v interpretovi vyvolávají, jaké podněty a vnitřní procesy ve mně probouzí. Interpretace takových partitur je ryze individuální, každému totiž stimulují

jiné myšlenky a asociace, každý v nich vnímá jiné vztahy a impulsy. Příkladem je například partitura *Kontúry pro 1-x klávesových nástrojov* z roku 1966, která mi vzdáleně připomíná skvrnu z Rorschachova testu.



Podobné kategorie využívá i Jiří Valoch, podle něj lze vizuální záznamy rozdělit s jistou nepřesností do několika skupin. „První z nich představuje grafická hudba ve vlastním slova smyslu, tedy nové metody notace, využívající nejrůznějších vizuálních prostředků, ale umožňující přesnou zvukovou interpretaci. Jejich protipólem je hudební grafika, vizuální záznamy, vytvářené skladateli, kteří neočekávají zvukovou realizaci a chtějí své ideje prezentovat přímo divákovi. Nevyžadují znalost tradičních ani nových notací, počítají s bezprostředním působením na diváka, schopného přijímat hudební vjemy také ve vizuální podobě. Často mají podobu lyrického záznamu, blízcích se kresbám tvůrců abstraktní lyrické nebo expresivní malby. Svěbytnou skupinu tvoří expresivní skici nebo zápisy, které mají často východisko v tradiční notaci, ale nejsou určeny k interpretaci, blíží se podnětům z oblasti skripturální malby nebo vizuální poezie a jejich důraz je zřejmě v oblasti autorské exprese.“²²

²² VALOCH, J. *Partitury - grafická hudba, fónická poezie, akce, parafráze, interpretace*, Praha: Jazzová sekce, 1980, str. 10

Rozdíl mezi „grafickou hudbou“ a „hudební grafikou“ se snaží pojmenovat i Anestis Logothesis, jeden ze zásadních průkopníků nové grafické notace. Grafická hudba znamená systémy znaků a symbolů, zatímco hudební grafikou se míní svébytná kresba či malba. Důležitým rozdílem je skutečnost, že hudební grafika nesděluje významy skrze znaky a symboly, ale skrze své specifické estetické kvality, zatímco grafická hudba komunikuje skrze vizuální sémiotiku.²³

Grafické partitury lze číst zcela spontánně, některé však poskytují vodítka, na základě kterých si lze udělat představu o tempu, dynamice či výšce tónu. Ať už jde o partituru konkrétnější nebo abstraktnější, vždy záleží na interpretově představivosti a způsobu, kterým se rozhodne systém číst. Interpretace je tak individuální a výsledek nelze nikdy jednoznačně určit.

1.2.1 Trio

„Mým záměrem je mít nekonečně mnoho záměrů.“²⁴

Milan Adamčiak (1946-2017), vystudovaný muzikolog, violoncellista, autor experimentální poezie a výtvarník byl zásadní osobností slovenské umělecké scény. Soustavně se zabýval vztahem mezi výtvarným uměním a hudbou, za svůj život vytvořil zhruba 400 grafických partitur. Adamčiakovo rozsáhlé dílo v této oblasti zmapoval jeho kolega Michal Murin²⁵, společně pak sestavili publikaci *Archív III*²⁶, která dává nahlédnout do širokého spektra přístupů, s kterými Adamčiak ve své tvorbě pracoval.

Vedle grafických partitur, které byly napsány pro hudební realizaci, tvořil i ty, kde šlo především o prostor, pohyb herců nebo dokonce hereckou akci, přiblížil se

²³ BAVELLI, M., GEORGAKI, A. *The Polymorphism of Logothetis' Notation*, oficiální webové stránky Anestis Logothetis [online]. Dostupné z <<http://anestislogothetis.musicportal.gr/>> [cit. 15. 4. 2020]

²⁴ Adamčiakova reakce na větu Johna Cage, kterou pronesl v televizi při návštěvě Československa roku 1964 : „Mým záměrem je nemít záměr“.

²⁵ Michal Murin (1963) je také autor grafických partitur, od roku 2005 působil společně s Adamčiakem v Transmucic comp. a založili spolu Společnost pro nekonvenční hudbu. Murin byl Adamčiakův kolega, přítel, kurátor i mecenáš.

²⁶ *Archív III* je v pořadí třetí knihou, která rekapituluje dílo Milana Adamčiaka a kterou sestavil Michal Murin. První dva svazky se zabývají Adamčiakovou tvorbou na poli literatury. Svazek *Archív III* přibližuje jeho tvorbu skladatelskou, hudební a intermediaální. *Archív IV* je věnovaný jeho výstavám, koncertům a přednáškám.

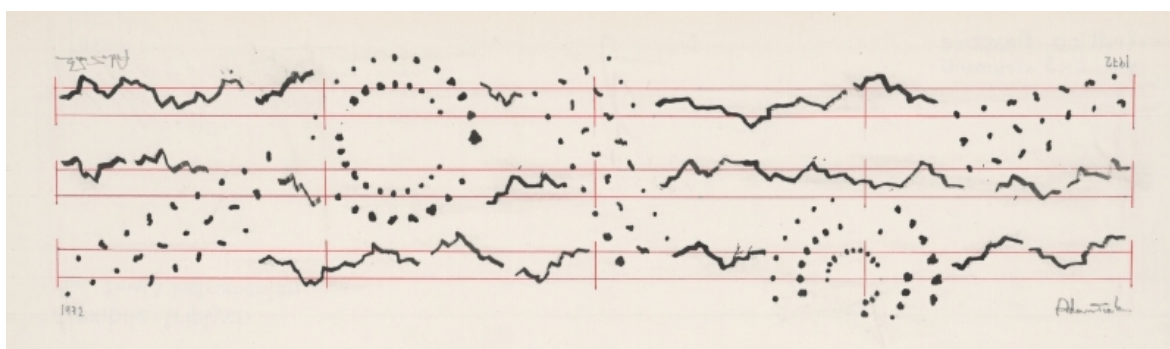
tak konceptuálním partiturám Johna Cage, který mu byl velkou inspirací²⁷. Partitury nezaznamenával pouze na papír, ale například i na objekt (válec, kterým se musí točit) nebo se samotný objekt partiturou stal (ve smyslu partitura jako socha).

Adamčiakova tvorba na poli partitur prošla pochopitelně vývojem. Nejprve měl potřebu ke svým dílům dopisovat návody na realizaci, vysvětlivky k použitým znakům apod. Později však došel k uvědomění, že pro interpreta jsou dlouhé návody spíš zátěží. Opustil od vysvětlujících poznámek a snažil se tak co nejméně limitovat potenciální interprety svých partitur. „*Přenechám jim úplnou svobodu v přístupu k jednotlivým typům partitur a vůbec záznamům – s diskrétním orientačním minikomentářem. Tak, jako výtvarníkovi postačuje dílo a název, tak dnes už i mně. Domnívám se, že čtenáři si svůj vlastní přístup k předkládaným partiturám najdou.*“²⁸

Pro Adamčiaka není podstatné, zda-li je interpretem jeho partitur profesionální hudebník či nikoliv. Podstatné je pouze to, aby interpretovo „*hudební cítění vyrůstalo z ducha hudby 20. století a aby byla zachována ‚pravidla hry‘,*“ která měl při grafické realizaci hudební myšlenky na mysli.²⁹ Těmito pravidly se například míní užité symboly nebo rozmístění kompozice na papíře.

Trio, 1972

pro 3 různé nástroje



²⁷ V roce 1992 uspořádal Adamčiak v Bratislavě výstavu partitur Johna Cage. Ten ho posléze pozval jako interpreta svých skladeb na festival do Perugie.

²⁸ ADAMČIAK, M., MURIN, M. *Archív III. (NÔTY) notácie a grafické partitúry*. Košice: DIVE BUKI, 2012-2013, str. 68

²⁹ ADAMČIAK, M., MURIN, M. *Archív III. (NÔTY) notácie a grafické partitúry*. Košice: DIVE BUKI, 2012-2013, str.

„Siluety – kontury jsou hranice, po kterých možno kráčet, ale to, co označují, je prostorem, v kterém je možno se hýbat, tancovat, vymýšlet si svoje vlastní cesty. Siluety určují rámeček, v kterém se smíme (můžeme, chceme, musíme anebo nesmíme, nechceme) pohybovat. Pro mě z toho vznikly rámcové partitury, které vyznačují hranice odkud-kam.“³⁰

Tak zní komentář Milana Adamčiaka ke kapitole *rámcových partitur*, kam spadá i *Trio*, kterým se budu zabývat podrobněji.

Partituru tvoří tři vodorovné řádky (party), v kterých (a mezi kterými) jsou vyznačené 3 druhy *siluet*. První je roztřesená linka, průběžně stoupající a klesající. Druhou siluetou jsou řady teček, které směřují různými úhly. Třetí druh pak využívá formální jazyk teček, seskupený je však do tvaru kruhu. Každá ze siluet sděluje částečně informace o rytmu či dynamice. Partituru lze číst i převráceně (z obou stran je podepsána i odatováno, to se objevuje v mnohých Adamčiakových partiturách), směr i způsob čtení je tak na interpretovi.

1.2.2 Interpretace

Partitura je psaná pro libovolné tři nástroje. K její realizaci jsem požádala o pomoc přátelé Emila Rothermela a Eliáše Jeřábka. Nástroje, které jsme použili byli následující: příčná flétna (já), kontrabas (Emil), kytara (Eliáš). Každý měl za úkol si najít princip, na základě kterého se bude v partituře orientovat, podle kterého bude hrát. To jsme před samotným hraním ovšem nediskutovali. Jediné, co jsme si předem vyjasnili byl fakt, že partituru lze hrát z kteréhokoliv bodu i strany a že siluety lze hrát jednotlivě i dohromady. Taky jsme si stanovili čas. Partituru tvoří čtyři části, přičemž každou část budeme číst jako jednu minutu, finální skladba bude tedy trvat 4 minuty.

1.2.2.1 Pokus I

Bylo zajímavé, že i když jsme si stanovili, že partituru lze hrát odkudkoliv, zcela přirozeně jsme ji automaticky začali číst zleva doprava. Já jsem se pak v průběhu pokusila o opačný směr, zprava doleva. Eliáš hrál partituru po partech odshora dolů a hrál jenom informace, které byly uvedené v lince (tvary jdou i mimo

³⁰ tamtéž, str. 145

červené linky, ty ale ignoroval). Emil hrál partituru zespoda a já zase odprostřed. Aniž bychom se předem domluvili, všichni jsem tak intuitivně zvolili jeden výchozí part (čímž tak obsáhli všechny). Kluci hráli od začátku všechny siluety, já hrála nejprve roztřesené kontury a postupně přidávala další. Všichni tři jsme tečkované linky hráli jako staccato. Pro Emila každá tečka znamenala notu, snažil se je tedy hudebně naplnit podle toho, v jaké pozice na „hudební osnově“ stály.

Nejspíš proto, že siluety mají na pozadí linie, všichni tři jsme okamžitě začali partituru dešifrovat jako klasickou notaci (způsob čtení zleva doprava, tvary byly automaticky noty apod.). Shodli jsme se, že kdyby tam ony linky nebyly, otevřelo by nám to možná prostor k větší abstrakci, jít za hranice známého, vnímat siluety víc jako podněty a *rámce*, v kterých je možné se pohybovat, rozvíjet je, nikoliv se je snažit dogmaticky naplnit. Zmatečné nám přišlo také vnímání času (a s ním i sebe navzájem). Bylo by šťastnější, kdybychom měli velké stopky, na kterých všichni vidíme, v které minutě se pohybujeme. S tímto vědomím jsme zkusili druhý den další pokus.

1.2.2.1 Pokus II

Ve druhém pokusu byla zásadní změnou kontrola času. Tentokrát jsme také nevstupovali do úplně neznámého, partituru jsme si nejen zahráli, ale také o ní diskutovali. Pojmenovali jsme si mantinely, které jsme cítili a snažili se s nimi pracovat. Specifikovali jsme i jednotný systém čtení. Rozdělili jsme si jednotlivé party (tentokrát vědomě): Emil hrál vrchní, Eliáš prostřední a já poslední. Partituru jsme četli zleva doprava a hráli jsme všechny siluety, které v jednotlivých partech byly uvedené. Zároveň jsme se snažili brát ohled na fakt, že siluety jsou tu ve vzájemných vztazích, navazují na sebe, a to nejen lineárně, ale i vertikálně. Měli jsme pod partiturou velké stopky, díky kterým jsme měli přehled v které minutě či vteřině skladby se nacházíme.

Skladba měla v druhém případě daleko větší dynamiku, celkově působila organizovaněji. Jednotlivé siluety na sebe tentokrát daleko lépe navazovaly a docházelo k souhrám. Stanovením přesnějších pravidel jsem měla vědomí společného rámce, což mi paradoxně dovolilo se v partituře pohybovat svobodněji a zároveň poslouchat své kolegy.

Trio je naprosto otevřené dílo. Nabízí možnost čtení skrz konkrétní grafické zpracování, nicméně toto čtení není definitivní. Dílo dává interpretovi-autorovi podstatnou tvůrčí volnost, určitě největší ze všech tří partitur, které v práci rozebírám. Partituru lze číst jako hudební kompozici, ale i jako obraz. Roztřesená kontura tvoří obrysy hor, tečky uspořádané do kruhu zase vypadají jako slunce, partituru lze tedy číst i jako odraz krajiny. Právě tato otevřenost mě vedla k přesvědčení, že bude dobré nechat první pokus náhodě. Nechat každému prostor, ať se rozhodne pro svůj vlastní interpretační klíč. Tento postup se však v našem případě ukázal nefunkční. Nejenom že jsme spolu v tomto složení hráli poprvé (tudíž výzvou nebyla pouze partitura, ale i schopnost se na sebe naladit), ale i samotným promítnutím partitury na obrazovku se osekalo možné pole perspektiv, z kterých ji lze číst. V druhém pokusu nastala výrazná změna. Stanovením společné výchozí pozice, přesnějšimu formulování pravidel a vědomím času jsme začali partituru skutečně vnímat jako rámeček. Zároveň jsme byli schopni reagovat na ostatní, poslouchat se, což se pozitivně odrazilo i na výsledku.

1.3 Konceptuální partitury: Water Walk Johna Cage

Konceptuální partitury nekomunikují skrz obraz jako partitury grafické, ale skrz návod, který může být textový, ale například i matematický. Jak jsem již zmiňovala v první kapitole, jejich interpretace nemusí být nutně pouze hudební.

Průkopníkem konceptuálních partitur byl John Cage. Jeho zájem o náhodné procesy, ale i formy směřující od hudby k události, pohybu, gestu (což vyvrcholilo zrodem happeningů), podnítil vznik nového způsobu zápisu. Partitura musela obsahovat nové parametry, které souvisely s pohybem performerů, uspořádáním prostoru nebo soupisem aktivit. Zdrojem hudby tu také nemusely být tradiční hudební nástroje (a pokud ano, hrálo se na ně většinou jinak – Cage hledal nové možnosti užití klasických nástrojů: např. preparovaný klavír), nýbrž objekty, ruchy a šumy. Pro Cage totiž, a to je zásadní, mohly být všechny zvuky hudbou. Cageův novátorský pohled na hudbu předefinoval stávající hudební paradigma a výrazně ovlivnil a inspiroval hudebníky i umělce druhé poloviny dvacátého století.³¹

Velkou inspirací mu bylo východní náboženství, konkrétně zen buddhismus. Při tvorbě svých kompozic využíval princip náhodných operací, k čemuž ho dovedl staročínský matematický traktát *I-ťing (Kniha proměn)*. „Jejích 64 znamení bylo vytvořeno ze dvou různých čar nesoucích dva antagonistické významy (ano – ne). Ze znamení ano (plná čára) a ne (přerušovaná čára) byly vytvořeny vzorce o třech řadách ve všech možných kombinacích. tak vzniklo 8 vzorců, které se kombinovaly mezi sebou na soubory 6 čar, čímž bylo vygenerováno 64 hexagramů. Příslušná čísla hexagramů sloužila skladateli k formování parametrů pro náhodné operace.“³² Podle I-ťingu netvořil Cage pouze skladby, společně s Alison Knowles stejným způsobem sestavil knihu *Notations*, která je sbírkou a průřezem autory i díly, kteří s novým způsobem notace pracovali a rozvíjeli ho. I-ťing určoval, kolik slov má být o každém díle napsáno, výsledkem náhodných operací ale byla třeba i tloušťka či velikost písmen.³³

³¹ ZUDOVÁ, H. *Sound Art - umělecký směr 20. století*, Brno, 2009 [online]. Dostupné z <<https://is.muni.cz/th/qkmp/>> [cit. 30. 4. 2020]

³² SPOUSTA, V. *Hudebně-literární slovník: hudební díla inspirovaná slovesným uměním*, Brno: Masarykova univerzita, 2013, str. 60

³³ CAGE, J. *Notations*, New York: Something Else Press, 1969, str.4

V případě Cage se hudba stává komplexním zážitkem, díky zapojení těla (pohybu či akce) a prostoru dochází k dalším vrstvám, skrze které můžeme skladbu jako recipient vnímat. Dochází tedy k jakémusi zdivadelnění hudby. Cage vykročil směrem k divadlu například v akci *Happening at Black Mountain College* (1952). Tato akce je považována za první poválečnou multimediální událost.³⁴ Spolupracoval na ní společně s tanečníkem Mercem Cuninghamem, klavíristou Davidem Tudorem, výtvarníkem Robertem Rauschenbergem a s básnířkou M. C. Richards a básníkem Charlesem Olsonem³⁵. „Cage pro tuto hvězdami nabitou akci připravil rytmickou strukturu, řád časových jednotek či oddělení (compartments), jak je nazval Michael Kirby. Když interpret dostal signál na spuštění svého oddělení, mohl v rámci něho dělat libovolně dlouho cokoliv. Jednotlivé oddělení byly uspořádány tak, že se překrývaly, a vznikl tedy komplex různě dlouhých, celkem nezávislých aktivit, z kterých každá probíhala ve vlastním čase a prostoru.“³⁶

1.3.1 Water Walk

Water Walk složil Cage v roce 1959 a o rok později s ní vystoupil v populární americké show *I've Got A Secret*.³⁷ Jde o třiminutovou skladbu pro jednoho hudebníka. Hudebními nástroji jsou tu především objekty, které při mechanické manipulaci produkují zvuk. Potřebné objekty se většinou týkají vody (vana, tlakový hrnec, gumová kachnička, kostky ledu, sklenice). Jediným tradičním hudebním nástrojem je tu klavír, na který se však hraje způsobem, který zvládne i nehudebník (glissando, drnknout na basovou strunu, položit na klaviaturu obě ruce atd.). Mezi dalšími potřebnými objekty je také pět rádií, která mají být na konci shozena ze stolu. Z toho důvodu Cage v instrukcích zmiňuje dva způsoby, jak je ve skladbě využít: pokud budou nefunkční, hraje na ně interpret udeřením; v případě že budou funkční, má být každé rádio nalazeno na jinou stanici nebo chrčít. Důležitou součástí je také nahrávka s názvem *Water Walk*, která by měla vzniknout pro tuto konkrétní kompozici a kterou si interpret předem vytvořil. Hudebník/performer si musí hlídat čas, po začátku (který si odstartuje sám) by se měl snažit naplnit požadované časové rozpětí jednotlivých akcí.

³⁴ NYMAN, M. *Experimentální hudba: Cage a iní*, Bratislava: Hudobné centrum, 2007, str.

³⁵ PERLOFF, N. *Postmodernism and the Music of John Cage*, 2002 [online]. Dostupné z <http://www.ubu.com/papers/perloff_nancy.html> [cit. 9. 5. 2020]

³⁶ NYMAN, M. *Experimentální hudba: Cage a iní*, Bratislava: Hudobné centrum, 2007, str. 91

³⁷ *John Cage "Water walk"*, kanál uživatele Nave for Eva, 2. 10. 2014, Youtube [online]. Dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=gXOIKT1-QWY>> [cit. 8. 5. 2020]

Samotná kompozice sestává ze seznamu potřebných objektů k její realizaci a pokynů pro jejich manipulaci, z nákresu rozmístění objektů v prostoru a ze tří stran časové osy (každá mapuje jednu minutu), které tvoří partituru. Na časové ose jsou zaznamenány jednotlivé akce buď pomocí zkratky (např. *steam*=produce steam by opening cap-valve of pressure cooker and reclose) nebo doplněné obrázkem. Skladba *Water Walk* je především o organizaci objektů (nástrojů), akcí, prostoru a času – spojením všech těchto elementů pak dochází k hudbě.

Zásadní roli hraje i fyzická přítomnost interpreta s všemi jeho individuálními dispozicemi. Způsob chůze, pohybu, razance, s kterou s předměty zachází, jak se u toho tváří, ale i to, s jakou delikátností akce provádí – do jaké míry ctí i v časovém omezení samotný zvuk objektů. Z interpretací, které jsem mohla vidět, byl tento individuální aspekt velmi podstatný. Každý jednotlivý interpret díky tomu tvořil jinou skladbu, byť výchozí „manuál“ měli všichni stejný.

Důležité je, že partitura směřuje k akci, hudba se tvoří především mechanickým zacházením s objekty. To vede nejenom k individuálnímu přístupu v provádění akcí jednotlivých interpretů, ale díky zvoleným objektům a časovému omezení i k nepředvídatelným náhodám-nehodám, které mají vliv na průběh i výsledek skladby. To se stalo například i samotnému Cageovi při zmiňované realizaci skladby roku 1960. Nefungoval mu tenkrát mixér, který měl rozdrtit ledové kostky.

1.3.2 Interpretace

Jelikož jsem partituru realizovala z domu a v době karantény, vystačila jsem si pouze s tím, co jsem našla doma. Některé věci ze seznamu jsem měla, jiné jsem musela nahradit (největší změna byla asi výměna tlakového hrnce za kohoutek, dále například místo konfet míček, místo mixéru kafemlýnek, apod.) a některé, jako třeba rádia, jsem úplně vyškrtla. Zachovala jsem pouze *radio 1*, místo kterého jsem použila rychlovarnou konvici (kterou jsem na konci ovšem nerozbila). Důležité pro mě bylo, abych si kompozici vyzkoušela sama na sobě a aby objekty, kterými jsem ty původní nahrazovala, měly stále akustickou kvalitu.

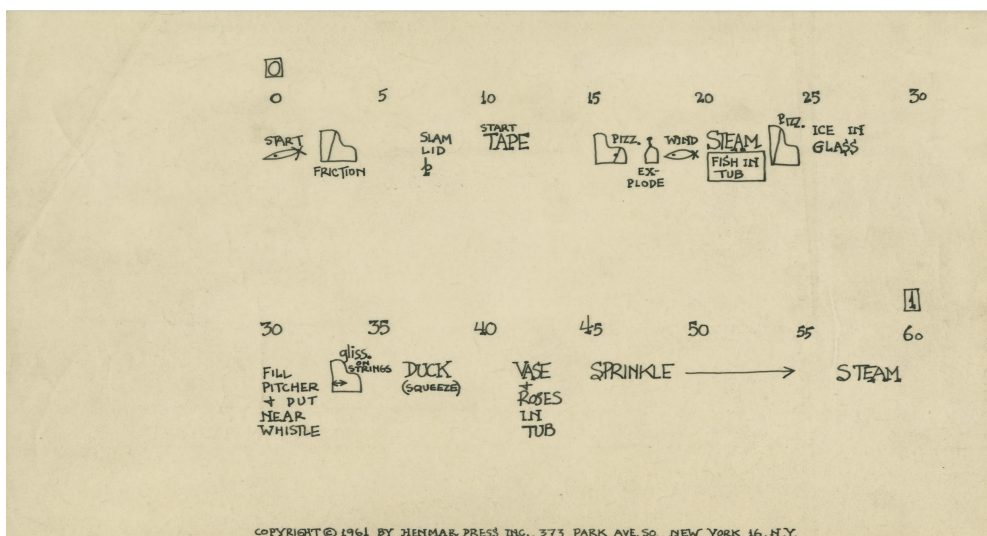
PROPERTIES AND INSTRUMENTS USED IN WATER WALK

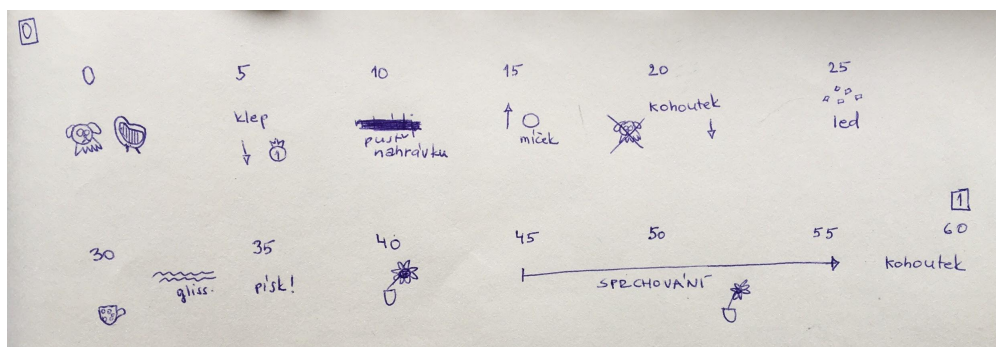
- 1 Chronometer (Stop-watch)
- 2 Tables 6' x 2' (approx. 2' - 3' high)
- 1 Table large enough for a tape-machine
- 1 Bath tub 3/4 filled with water
- 1 Toy Fish (automotive in water; i.e. mechanical and to be wound up, having movable tail fins; or preferably electrical, battery-run, the fish made of rubber with movable tail fins, activated by connecting wires which are attached to it)
- 1 25¢ piece (optional)
- 1 Grand Piano with lid removed so that there is free access to the strings, having a keyboard lid not hinged, so that it may be effectively slammed closed; no piano bench; arrange pedal with weight or other means so that resonance is not stopped by dampers
- 1 Tape Machine running at 7 1/2 i.p.s.
- 1 Tape recording entitled Water Walk made especially for this composition
- 1 Explosive Paper Bottle (exploded by pulling a string) which ejects confetti (not bits of paper, but streamers), obtained in party shops; several will be needed for rehearsal
- 1 Electric Hot Plate
- 1 Pressure Cooker with hot water having removable cap or valve at center of lid
- 1 Supply of Ice Cubes and means for containing them (Ice Bucket or Insulated Paper Bag)
- 1 Ordinary Drinking Glass (approx. 8" high)
- 1 Pitcher (approx. 12" high with an opening at least 6" in diameter) with handle
- 1 Whistle (nondescript)
- 1 Toy Rubber Duck which sounds when squeezed
- 1 Vase (approx. 18" high) with water if fresh roses are used
- 1 Dozen Red Roses (fresh or artificial)
- 1 Garden Sprinkling Tin Can with handle and water
- 1 Chinese Gong 12"-16" in diameter with gong beater (yarn-covered) and having string for holding it suspended
- 1 Bottle of Campari
- 1 Electric Mixer (with ice cubes in it) capable of breaking up ice
- 1 Iron pipe (at least 12" long, 1" in diameter)
- 5 Portable radios of inferior quality
- 1 Turkish cymbal approx. 12" in diameter with handle
- 1 Soda Syphon (a second will be required for rehearsal)
- 1 Quail Call activated by squeezing a rubber bulb
- 1 Goose Whistle

FOR SUGGESTED PLACEMENT OF ABOVE PROPERTIES AND INSTRUMENTS, SEE DIAGRAM.

UMYVADLO Z 1/2 NAPLNĚNĚ VODOU
 PES NA BATERKY
 MINCE
 HARFA
 NAHRÁVKA "WATER WALK"
 MÍČEK
 KOHOUTEK NA VODU (FUNKČNÍ)
 KOSTKY LEDU
 SKLENICE
 PÍSKACÍ HRÁČKA
 VAŽA S UMĚLOU SLUNEČNICÍ
 SPRCHA
 ŽINEL
 VÍNO
 KAFEMLYNEK
 NŮŽ
 RYCHLOVARNÁ KONVICE
 HRNEČEK
 MOBIL

Co se týče uspořádání, nemohla jsem se striktně řídit předepsaným plánem, aby se kompozice v podmínkách bytu dala vůbec realizovat. Náš byt má poměrně netradiční dispozice, kuchyně je zároveň i koupelnou, tudíž volba místa vzhledem k potřebným proprietám (kohoutek, umyvadlo, sprcha, rychlovarná konvice) padla logicky na tento prostor. Pro manipulaci s objekty jsem se řídila předepsanými instrukcemi, stejně jako jsem se snažila dodržet předepsaný časový plán. Pro lepší orientaci jsem si nakreslila vlastní osu, kde jsem zakreslila objekty a zkratky k akcím tak, jak jsem je pozměnila. Čas jsem si řídila stopkami na mobilním telefonu.





Moje realizace byla poměrně zběsilá. Nedokázala jsem dodržet časovou osu, jednotlivé objekty představovaly překážky, a soustředit se na zvukové kvality každého z nich (nebo dokonce celek vnímat jako kompozici) bylo za daných podmínek téměř nemožné. Uvědomila jsem si, jak dlouze musel samotný Cage i všichni interpreti této partitury cvičit a trénovat. To je podobný předpoklad, jako vyžaduje *Ursonate*. Narozdíl od grafické partitury se tyto dvě kompozice tak jednoduše „nestanou“.

Ke Cagova partituře jsem přistupovala jako ke hře. Systém i pravidla zůstala zachována, pozměnila jsem pouze hrací prvky. Tím jsem k formě přistupovala otevřeněji. Formálně ale není *Water Walk* tak svobodná, jako například grafické partitury. Komponenty, s kterými pracuje, jsou konkrétní, „čitelné“. Zatímco u Adamčiaka si každý hráč může siluety vysvětlit po svém a podle toho přizpůsobit interpretaci, tady se díky předem daným a jasně formulovaným pravidlům nemůže stát to samé. *Water Walk* se svým jazykem daleko více přibližuje *Ursonate*, která uspořádáním textu i témat představuje návod na její provedení. Ani v tomto případě však neznamená, že každé provedení téhož návodu je stejné. Cagova partitura sice tvoří jasně dané instrukce, na základě kterých ovšem interpret sestavuje dílo vlastní. Způsob, jakým se pohybuje v prostoru a jak s věcmi manipuluje, je naprosto individuální a zásadní součástí díla. Podobně jako *Ursonate* ožívá až s fyzickým zapojením interpreta, který ji „rozmluví“, je i skladba *Water Walk* kompletní až s performerem, který ji „rozehraje“.

2 Autorem

2.1 Slyšel jsem

*Slyšel jsem*³⁸ je voicebandová kompozice, která vznikla na základě povídky *Alef* od Luise J. Borgese. Borgesův text se pro mě vrstvil, rozpadal a opět skládal dohromady, číst vzpomínky viděné v *Alefu* pro mě bylo jako skládat a rozkládat Rubikovu kostku. Rozhodla jsem se tak přistupovat i k textu. Vybrala jsem 6 slov – 6 barev, které pro mě tvořily jádro povídky i následné kompozice a pracovala s nimi jako s refrény. K nápadu destilovat význam textu do skupiny slov mě inspirovala zkušenost z workshopu s chicagským souborem ATOM-r, kteří mě seznámili s metodou cut-up³⁹. Ačkoliv se proces „vyřezávání“ neudál náhodně, v principu mi to přišlo podobné.

Důležité pro mě bylo, aby výsledná kompozice byla co do obsahu i formy stále svědectvím o textu a jeho sdělení, tak jak jsem ho pochopila já. Při tvorbě kompozice jsem si nejčastěji kladla otázku, jak nejlépe zaznamenat (a tím i předat), co slyším. S výsledkem však nejsem spokojená. Samozřejmě lze hercům předzpívat rytmus, říct, kde cítím důrazy a kde pauzy a ti si to pak zapíší podle svého uvážení. Do jisté míry jsme to takto dělali i my. Pokusím se prostřednictvím této práce vytvořit partituru, která kombinuje text s grafickými elementy, a která je z mého pohledu ideálnějším zápisem tohoto konkrétního projektu. Věřím, že správně napsaná partitura může pomoci týmu ve vzájemném porozumění. Zároveň může pomoci při případném opakování kompozice v budoucnu, kdy významy značek, které má každý ve svém textu individuálně poznamenané, mohou být zapomenuty.

2.1.1 Původní partitura

Původní textová kompozice je rozdělena do čtyř částí, přičemž každá má svojí specifickou náladu. První pro mě představovala prolog. V místy téměř až medita-

³⁸ tvůrčí tým: Kateřina Bejčková, Sára Vosobová, Matěj Šíma, Matěj Šumbera, Zuzana Šklíbová, prezentace proběhla na klauzurním festivalu *Proces*

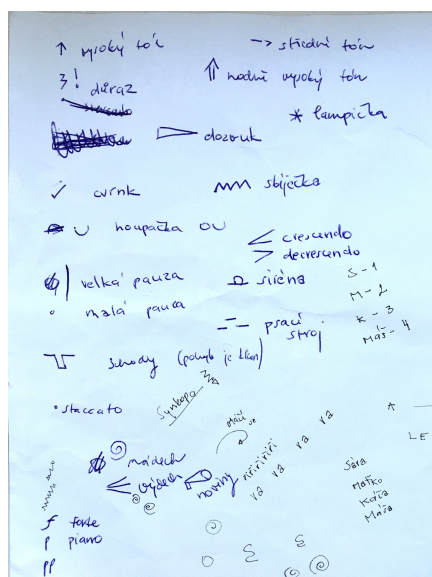
³⁹ Cut-up je metoda při které William Burroughs doslova rozřezával pasáže textu a pak je náhodně seskládal zpět dohromady, jedná se tedy o jakousi literární koláž. Tento koncept se objevil už ve 20. letech v souvislosti s dadaisty. Cut-upy jsou doslova „vyříznuté“ části textu, které jsou dávány za sebe, čímž vytváří nová slovní seskupení a obsahová sdělení, jde svým způsobem o osvobození se od konvenčního chápání jazyka a jeho smyslu. Burroughs tuto techniku v 50. letech aplikoval i na jiná média, jako film a zvukové nahrávky.

do partitury vlastním rejstříkem značek, stejně jako jsem se je já snažila zaznamenat do původní textové kompozice.

Ještě se krátce zmíním o prostoru. Herci byli rozmístěni v prostoru tak, že tvořili pomyslné rohy čtverce, uprostřed kterého seděli diváci. Zvuk se tak kolem diváků mohl obtáčet a vlnit. *Slyšel jsem* jsme hráli po tmě, zdrojem světla byly pouze malé lampičky, které měli herci připevněné na svém notovém stojanu.

2.1.2 Zápis 2.0

Při novém zápisu jsem chtěla využít princip notové osnovy, aby přechody a návaznosti jednotlivých slov a celků byly čitelnější. Postup byl následující, nejprve jsem vytvořila základní rejstřík symbolů, jako důraz, výška tónu, pomlka atd. Ty jsem v průběhu doplňovala o další, které náležely jedné konkrétní části a které měly vystihnout charakter zvuku (siréna, megafon).



Do partitury jsem zapisovala mluvený text, ale i dozvuky v klavíru. Měla jsem potřebu vše přesně zaznamenat s cílem vytvořit ideální záznam. Nicméně to se mi ani s pomocí rejstříku nedařilo. Partitura působila spíš jako chaos než materiál, s kterým by se hercům dobře pracovalo.

Kompozici jsem vytvářela paralelně s touto prací, což její výslednou podobu značně ovlivnilo. Když jsem začala své náčrty přepisovat do odevzdatelné podoby, zkusila jsem všechny značky vynechat a přepsat pouze text. Tam, kde zvuk slova charakterizoval symbol, jsem zkusila nakreslit slovo tak, aby se poža-

Okleštění partitury od vysvětlujících značek, které by interpret musel nepohodlně luštit, celku z mého pohledu pomohlo. Do popředí se totiž dostalo typografické zpracování textu. Nemá v sobě sice veškeré informace, které jsem původně zamýšlela, na druhou stranu konečně *zní*. A záznam zvuku a jeho pohybu bylo to nejdůležitější, co mi v původní partituře chybělo.

Současná partitura funguje jako notace, je na ní daleko lépe vidět, jak na sebe jednotlivá slova či věty navazují, kde dochází k vícehlasům, kde je naopak sólo. Domnívám se, že různými druhy písmen a jejich velikostí či tvarem sděluje partitura interpretovi dost potřebných informací k její realizaci.

2.2 Kovbojové a diktátoři

Projekt *Kovbojové a diktátoři*⁴⁰ vznikl jako výsledek týdenního workshopu metody kung-fu⁴¹. Úkol spočíval v utvoření týmů, přičemž každý tým dostal jednu náhodně vylosovanou *Černou knihu*⁴² některého ze spolužáků. Tu jsme pak měli během následujících dvou dnů volně zpracovat.

V týmu jsme si vylosovaly *Černou knihu* Sáry Vosobové. Z ní jsme vybraly pět charakterů: Kovboje, Diktátora, Múzu, Rimbauda a Revizora a následně hledaly vztahy, které by mezi sebou tyto postavy mohly mít. Na základě toho jsme vytvořily seznam dvojic a akcí/konfliktů, které by se měly mezi charaktery odehrát. Zároveň jsme hledaly pro každou z postav atribut, který by pro ni byl typický a tomu pak přizpůsobily masky. Vytvořil se nám tak hustě popsaný papír plný informací a zkratek. V tu chvíli přišel nápad, zda-li by šlo celek poskládat jako hudební kompozici.

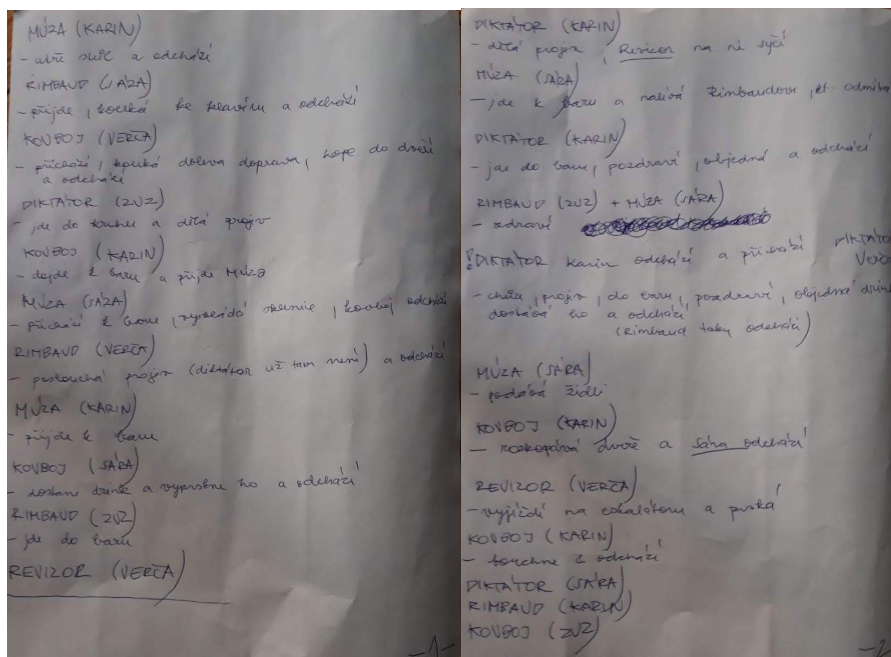
2.2.1 Původní zápis

Chtěly jsme, aby se mezi sebou setkaly všechny postavy. Vytyčily jsme si proto jedno prostředí, kde k tomu dojde – tím byl Bar. Pohyb postav se točil v loopu, přičemž každé postavě přibyla s každým opakováním jedna nová akce. Abychom se v charakterech mohly střídat, bylo nutné vytvořit neutrální prostředí, v kterém si masky můžeme vyměnit. K tomu nám posloužil klavír, který jsme využily jako fiktivní eskalátory. Postava dolů „sjižděla“, čímž mizela ze scény, a místo ní „přijížděla“ postava nová. Výsledek tehdy trval asi 8 minut a zápis celého výstupu se vešel na dva papíry. Nutno však dodat, že všechny kroky jsme v té době uměly nazpaměť a zápis sloužil jen jako první pomoc, kdybychom se ztratily a potřebovaly zjistit, kdo zrovna vstupuje na scénu. Nebyl zdaleka přesný, postavy byly sice vypsány chronologicky tak, jak šly za sebou, nicméně většinu času se prolínaly a na scéně bylo simultánně více postav. Tento podstatný údaj ve scénáři chyběl.

⁴⁰ tvůrčí tým: Karin Vápeníčková, Sára Vosobová, Veronika Traburová, Zuzana Šklíbová, prezentace proběhla na klauzurním festivalu *Proces*

⁴¹ Kung-fu je metoda, při které se s náhodně vylosovaným zadáním, které má ve výsledku podobu např. Hnědé – Shakespeare – „*Norští ministři natočili tanec se sociálním odstupem*“, musí v omezeném čase sestavit krátká etuda, minipředstavení. Kung-fu je skvělý nástroj pro generování nápadů.

⁴² Černá kniha je zásobárnou inspirace a vědění, kterou si vede každý student 3. ročníku Miskatonické univerzity.



Po workshopu jsem o této formě přemýšlela a chtěla ji prozkoumat podrobněji, zkusit vytvořit složitější šifru. Zbytek týmu s nápadem souhlasil. Oproti zkušenosti z minule jsme si tentokrát vystačili pouze se čtyřmi charaktery. Bylo poměrně náročné najít systém, v kterém by se dalo o celku uvažovat komplexně. Potřebovaly jsme kompozici vidět před sebou a ve stejný čas ji být schopné přeskládat do nových souvislostí.

Nejprve jsem tedy vytvořila kartičky, na kterých byly odděleně napsány postavy, naše jména, akce, které se postupně dějí a zároveň akce, u kterých chceme, aby se dvě či více postav potkalo ve stejný čas. Takový postup byl ideální pro zkoušky, mohly jsme tak dobře vidět, v jaké souslednosti si bereme tu kterou postavu a zároveň jsme mohly kartičky na časové ose okamžitě posouvat. Tato kompozice však většinou zabírala šířku celého ateliéru, bylo nutné vytvořit systém, který by byl menší a mohl nám sloužit jako scénář. Zkusila jsem tedy informace z kartiček zaznamenat do zmenšené časové osy, která měla sloužit jako scénická partitura.

Příklad toho, jak vypadala 1. část. První obrázek končí tam, kde je ve druhém obrázku uvedena **zlost**



Verča ■ Kája ■ Sára ■ Zuz ■

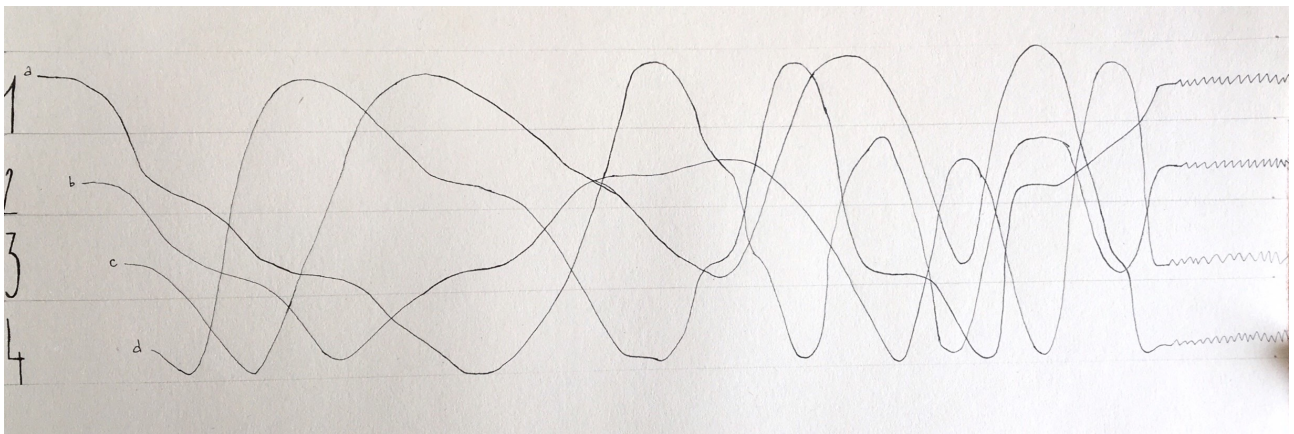
	K+T: KLAPKA					K+D: WESTERN			
M	úřt (pravo)	ruka	lahev	schovka	úprava K				
D	pozdrav	proslav	western	zlost	odhod	dve pozdrav	vybození		
K	dveře	ciga	ruka	střelba	napije se	úprava M			
T	bar	metr	klapka	kabina	uvídl D	vytáhl	předva		

Písmena na začátku řádků odkazují k postavám: M jako Múza, D jako Diktátor, K jako Kovboj a T jako Technik. Naše jména jsem rozřadila podle barev, to mi přišlo jako nejčitelnější způsob, jak zaznamenat, kdo koho hraje. Slova, která jsou v partituře uvedena, odkazují k jednotlivým akcím, fungují jako hesla: slovo=akce. Každá z postav měla rejstřík 10-11 kroků, přičemž každý krok obsahoval novou akci, která navazovala na předešlý loop. Každá jsme tak musela znát kompletní rejstřík postav, ale zároveň vědět, o který konkrétní krok rozšiřujeme ten který loop – k tomu slouží právě uvedené zkratky, návodná slova.

Tímto způsobem se dal zapsat obsah, výměny postav a zároveň zaznačit místa společného setkání. Tento zápis jsme však nakonec stejně nepoužily. Intenzivním zkoušením jsme nakonec došly k tomu, co se stalo i v prvním případě – jednotlivé kroky jsme se naučily nazpaměť.

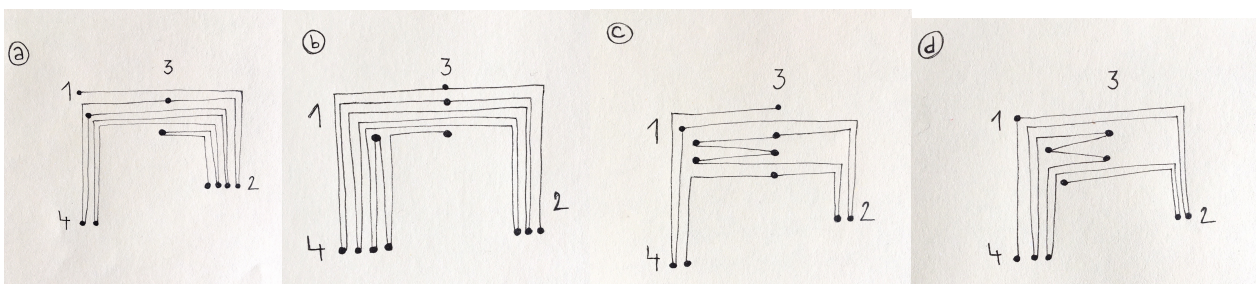
2.2.2 Zápis 2.0

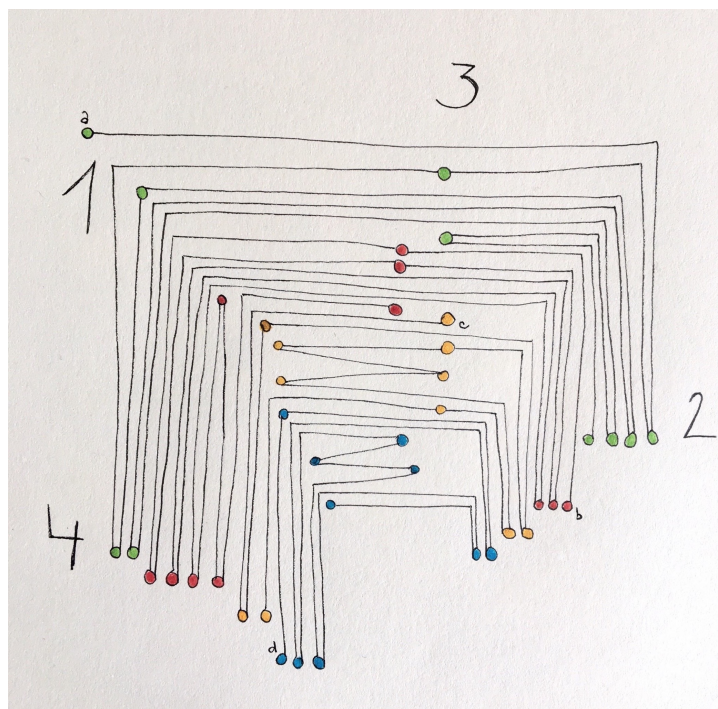
Mým cílem tentokrát nebylo zaznamenat obsah, který byl v podstatně banální a sloužil formě, nýbrž systém, na základě kterého jsme se pohybovaly a střídaly. Jako první jsem se pokusila překreslit časovou osu do křivek. Pořadí postav odshora dolů je stejné jako v předchozí časové ose (1-Múza, 2-Diktátor, 3-Kovboj, 4-Technik), tentokrát však jednotlivé řádky nenesou zkratky postav ale čísla (jak už jsem poznamenala výše, nejde mi o reprodukci *Kovbojů*, ale o zachycení systému, na kterém fungují, v budoucnu tedy za čísla může být jakákoliv jiná postava). Každá křivka pak náleží jedné z nás: a-Veronika, b-Karin, c-Sára, d-Zuzana. Touha zakreslit osu do křivek pramenila z potřeby vidět vzájemné vztahy a prolínání obrazově. Tabulka s jednotlivými akcemi byla stále poměrně nepřehledná, nešlo se v ní rychle zorientovat a především vidět jednotlivé výměny.



Z křivky je lépe vidět, jakým způsobem jsme se navzájem prolínaly, kde pohyb hutněl a zrychloval se. Křivka na konci u každé z nás směřuje dvakrát nahoru-dolů. To byl moment, kdy Karin se Sárrou zafixovaly jeden z loopu a v něm setrvaly, zatímco jsme já s Veronikou střídavě rozvíjely loop Diktátora. Vlnovka na konci pak značí otevřené pole možností, zrušení formy loopu. U nás měla tato část podobu hromadné přestřelky, která se ve finále taky zaloopovala. Celek pak končil příchodem Múzy, tedy opět další zacyklení.

Kovbojové fungují v rytmu loopu, který je poháněn nekonečnou smyčkou výtahového jazzu. Orientace v prostoru vzniká na základě pohybu jednotlivých postav. Ten je nejdůležitější a klíčový. Pohyb jednotlivých postav jsem se snažila zaznamenat nejprve jednotlivě. Každý bod náleží jedné výměně, přičemž linka se čte z vnějšku do středu. Tyto „cesty“ jsem pak zakreslila dohromady.





Partitura *Kovbojů* funguje podobně, jako *Water Walk* Johna Cage. Je svým způsobem návodem. Kdybych dodala seznam akcí, které se s každou barevnou tečkou pojí, princip hry by byl zachován. U *Kovbojů* bylo důležité vidět, že na papíře může pohyb, který jsme si stanovily fungovat. Že je systém dobře čitelný.

Závěr

Slovo-obraz-zvuk-pohyb

Tato práce je pro mě především výzkum vztahu mezi slovem, obrazem a zvukem, který vzbudil můj zájem v posledním ročníku. Chtěla jsem prozkoumat, jak se tyto tři elementy dokážou propojit ve vztahu k zápisu divadelního tvaru. Nejprve jsem si vybrala tři partitury, která každá využívá jiný komunikační jazyk – první text, druhá obraz a třetí systém. Tyto partitury jsem se rozhodla prožít, bylo pro mě podstatné, jakým způsobem se je rozhodnu dešifrovat. Následně jsem se získané zkušenosti snažila uplatnit na projektech *Slyšel jsem* a *Kovbojové a diktátoři*, které výrazně pracovaly s rytmickou složkou, a u kterých jsem narážela na mantinely v jejich dosavadních zápisech. Zpětně jsem k nim vytvořila partitury, které z mého pohledu lépe odpovídají požadavkům obou projektů. Partitura *Slyšel jsem* funguje jako notace, obsahuje informace k její zvukové realizaci, *Kovbojové* jsou naproti tomu záznamem pohybu. *Slyšel jsem* směřuje svým zápisem a úpravou k principům fónické a vizuální poezie. *Kovbojové* tvoří schéma a svým vizuálním charakterem jsou blíže grafickým partiturám.

Zkušenost z prožitých partitur Schwitterse, Adamčiaka i Cage byla důležitá zejména pro partituru *Slyšel jsem*. Uvědomila jsem si, že přílišná sevřenost není nutná, ba co víc, nemusí být ani žádoucí. V průběhu práce vystřídal počáteční frustraci z neschopnosti postihnout v grafickém záznamu vše, zájem a nadšení nad možnou proměnou kompozice v další rukou. Od myšlenky zapsat ideální partituru jsem se na základě získané zkušenosti začala soustředit na to, co mi přijde u obou projektů nejdůležitější. V prvním pro mě bylo nejpodstatnější postihnout zvukovou myšlenku, zatímco v druhém případě myšlenku pohybově-prostorovou. Právě spojením těchto dvou přístupů a jejich vizuálním záznamem je možné se přiblížit tomu, co stálo na úplném začátku této práce – touha vytvořit ideální scénickou partituru. Zatímco zvuk, obraz i text jsou v otázce záznamu poměrně prozkoumaná oblast, velký potenciál vidím ve způsobech grafického zachycení pohybu.

Můj zájem o partitury vychází z přesvědčení, že vizualizace, akcentování estetických a hudebních kvalit scénáře a jeho případná transformace do partitury může být přínosným nástrojem pro proces tvorby a možnost, jak v týmu lépe artikulovat jednotlivé představy a jak je následně zapsat. Díky zkušenosti ze všech tří rozebíraných partitur jsem si dokázala lépe zformulovat, jakými cestami v zápise možno jít a jak lze jednotlivé kódy číst. Stále budu hledat ideální možnosti, jak v průběhu zkoušení efektivně

formulovat myšlenky a jak výsledek kolektivního hledání zaznamenat. Syntéza textu-zvuku-obrazu-pohybu pro mě v současnosti tvoří ideální systém, na základě kterého komunikovat proces i finální dílo.

Zdroje

Literatura

ADAMČIAK, M., MURIN, M. *Archív III. (NÔTY) notácie a grafické partitúry*. Košice: DIVE BUKI, 2012-2013

CAGE, J. *Notations*, New York: Something Else Press, 1969

HIRŠAL, Josef. *Slovo, písmo, akce, hlas: k estetice kultury technického věku*. Praha: Československý spisovatel, 1967

JUSTL, V. *Slyšet se navzájem: 60 hlasů o uměleckém přednesu*, Praha: Orbis, 1966

NYMAN, M. *Experimentálna hudba: Cage a iní*, Bratislava: Hudobné centrum, 2007

SPOUSTA, V. *Hudebně-literární slovník: hudební díla inspirovaná slovesným uměním*, Brno: Masarykova univerzita, 2013

VALOCH, J. *Partitury - grafická hudba, fónická poezie, akce, parafráze, interpretace*, Praha: Jazzová sekce, 1980

JUSTL, V. *Slyšet se navzájem: 60 hlasů o uměleckém přednesu*, Praha: Orbis, 1966

Internetové zdroje

BAVELLI, M., GEORGAKI, A. *The Polymorphism of Logothetis' Notation*, oficiální webové stránky Anestise Logothetis [online]. Dostupné z <<http://anestislogothetis.musicportal.gr/>> [cit. 15. 4. 2020]

MILER, M. *Mluví, tedy jsem (fónická poezie Ladislava Nováka)*, almanach *Wagon* [online]. Dostupné z <http://www.almanachwagon.cz/naklad/miler_marek/w07III.htm> [cit. 1. 5. 2020]

OX, J. *Creating a Visual Translation of Kurt Schwitters's "Ursonate"*, Leonardo Music Journal, 1993 [online]. Dostupné z <https://www.academia.edu/785284/Creating_a_Visual_Translation_of_Kurt_Schwitterss_Ursonate_> [cit. 1. 5. 2020]

PERLOFF, N. *Postmodernism and the Music of John Cage*, 2002 [online]. Dostupné z <http://www.ubu.com/papers/perloff_nancy.html> [cit. 9. 5. 2020]

ŠTRAUB, J. *Kurt Schwitters – Ursonate – Text si tě najde* (rozhovor s Pavlem Novotným a Jaromírem Typltem), zpravodaj *Přemostění*, 2014 [online]. Dostupné z <https://pavelnovotny.net/_files/200000331-9980b9a6e0/zpravodaj%205_komplekt.pdf> [cit. 20. 4. 2020]

TYPLT, J. *Ursonate* [online]. Dostupné z <<http://www.typlt.cz/inscenace/ursonate/>> [cit. 25. 4. 2020]

ZUDOVÁ, H. *Sound Art - umělecký směr 20. století*, Brno, 2009 [online]. Dostupné z <<https://is.muni.cz/th/qkmpp/>> [cit. 30. 4. 2020]

Kurt Schwitters: Ursonate oder Sonate in Urlauten, z kanálu uživatele Timo Korhonen, 10. 7. 2015, Youtube [online]. dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=F4A6NMRfJs&t=106s>> [cit. 29. 4. 2020]

John Cage "Water walk", kanál uživatele Nave for Eva, 2. 10. 2014, Youtube [online]. Dostupné z <<https://www.youtube.com/watch?v=gXOIkT1-QWY>> [cit. 8. 5. 2020]

<https://dictionary.cambridge.org>

<https://vltava.rozhlas.cz/milan-adamciak-v-mych-partiturach-je-svoboda-5681550>

<http://www.merzmail.net/ursonatepdf.pdf>

<http://www.bbc.co.uk/radio3/cutandsplice/ursonate.shtml>

https://www.webumenia.sk/cs/dielo/SVK:SNG.K_18674

<http://exhibitions.nypl.org/>

<https://johncage.org/>

Obrazová příloha

Slyšel jsem (Alef), původní kompozice

I.

Sára: a-----

Mat'ko: le-----

Káča: F

Máša: **ve** spodní části schodu

Sára: jsem uviděl **malou** duhovou **kouli**

Mat'ko: vydávající skoro nesnesitelnou zář

pauza

zesilování

Káča: a-----

Sára: le-----

Máša: F

Káča: Zprvu jsem myslel, že se **otáčí**. (*pauza*) Potom jsem pochopil, že ten **p h b j e k a**
o y l m

Mat'ko: klamm---- *ostatní se dokola postupně přidávají. (ammm jako ohm)*

Sára: (*vstupuje*) vyvolaný (*ohm přestat na zá*) **závratnou** podívanou uvnitř **koule** (*cvrnk*)

sakrální

Máša: a-----

Mat'ko: le-----

Káča: F

Sára: d v a nebo t ř i

Káča: dva nebo tíííííííííí-i (*držet ř*)

Máša: dva va va va va va va va va -----

Mat'ko: tři tři tři tři tři tři tři tři tři tři -----

Sára: dvaaa---- nb ř ř ř ř ř ř - i

(*1,5 minuta*)

Káča: **centimetry**

Mat'ko: a-----

Máša: le-----

Sára: F

Káča: obsahoval celý nezmenšený kosmický prostor

Mat'ko: KAŽDÁ VĚC (!) (například zrcadlo)

Sára: zrr----- zrr----- zrr-----

Káča: ca ca ca ca ca ca

Máša: dlo

Sára: byla zároveň nekonečný počet věcí

!! Sára, *Káča* velký nádech, třeba vydržet dlouhou dobu

Mat'ko: [: z r c d l:]

Káča: a----- (*držet tón*)

Sára: o----- (*držet tón*)

holky drží, zvuk postupně slábne a Máša vstupuje

Máša: viděl jsem ji ze **všech** vesmírných zorných úhlů (*návaznost Z, paprsky*)

Sára, Káča: [: z--- c c c z--- c c c z--- c c c :]

Mat'ko: o-l a---r

Máša: D

pauza

.

.

.

II.

Sbor: VIDĚL JSEM

do vln

Mat'ko: Hustě obydlené moře

Káča, Sára: úsvit i soumrak

Máša: lidské zástupy v Americe ("*kupte si noviny!*")

Mat'ko: stíííííííí (*sbíječka*)

Sbor: ibřítou pavučinu ve (*vysoko, jemně*)

Mat'ko: stíííííííííí

Sbor: edu černé pyramidy

Mat'ko: byl to Londý-----n (*siréna*)

Káča, Sára: úsvit i soumrak

Máša: lidské zástupy v Americe

Sára: [:stří stře boř:]

Káča: **stří**řítou pavučinu ve **středu** černé pyramidy **rozbořené** bludiště (*kuřákis*)

Mat'ko: byl to Londý-----n

šeptem

Máša: nekonečné

loop

Káča: oči

Mat'ko: oči

Sára: oči

do toho vstupuje Máša (už nešeptá)

Máša: nekonečné oči, které byly přímo u mne a pátravě se ve mně zhlížely jako v **zrcadle**

Káča: nekonečné oči, které byly přímo u mne a pátravě se ve mně zhlížely jako v **zrcadle**

Mat'ko: nekonečné oči, které byly přímo u mne a pátravě se ve mně zhlížely jako v **zrcadle**

Sára: nekonečné oči, které byly přímo u mne a pátravě se ve mně zhlížely jako v **zrcadle**

Máša: [: z r c d l :]

Káča: a----- (držet tón)

Sára: o----- (držet tón)

Mat'ko: a o a o

Káča: všechna **zrcadla** na zeměkouli a v žádném jsem se **neodrážel**

odrazy, střídavě

Sára, Máša: [: kl kl kl kl kl :]

Káča, Mat'ko: [: am am am am am :]----- *rozbití*

Sbor: VIDĚL JSEM

Máša: na zadním dvorku v Solerově *ulici*

pauza
(*šeptem, kuňkat pro stojan*)

Sára: stejné dlaždice

Káča: jaké jsem před třiceti lety

Máša: uviděl v průjezdu

Mat'ko: jednoho domu

pauza

Sára: ve Fray Bentos

Káča: [: hrozny, snih, tabák, žily, páru :]

pauza

Mat'ko: každé **písmeno**

3x

Káča: p

Máša: í

Mat'ko: s

Sára: m

Káča: e

Máša: n

Mat'ko: o

Máša: na pláži Kaspického moře koně s vlající hřívou

Sára **VÝDECH**

Sára: rakovinový [**na na na**] **NÁDECH**

Káča: **dor** na prsu

Sára: zároveň každé jednotlivé **písmeno** na každé stránce

Káča: překlad od Philomena Hollanda **P**

Máša: í

Mat'ko: s

Sára: m

Káča: e

Máša: n

Mat'ko: o

Sára: pouště písku, ženu vlasů, tělo dvorku

pauza

.

opakovat 3x?

Máša: vy

Mat'ko: POUK

Sára: lé--- (*ztíšování, vlnky*)

Káča: a-----

Sára *vstupuje později* le-----

Máša: **F**

Mat'ko **VÝDECH**

Mat'ko: rovníkové pouště a na nich každé

Káča: ZRNK

Sára: o

Mat'ko: písku

Máša: v Iverness ženu, na kterou nezapomenu

Káča: divokou hřívou vlasů i hrdé tělo

Mat'ko: rakovinový [**na na na**] (*jako zaseknutý stroj*) **NÁDECH**

Sára: **dor** na prsu

pauza

.

.

.

III.

Sbor: VIDĚL JSEM *naléhavě*

Máša: na cestě kruh vyschlé půdy, kde dřív rostl **strom**

vzpomínky

Káča: moře, úsvit, soumrak, **lidské**, stříbřitou, černé, rozbořené, nekonečné, Adrogué, Plinia (*nádechy*)

Káča: a-----

Máša: le-----

Mat'ko: **F**

pauza

.

.

Káča: jkchlpc jsmsčs tdvijk tšsvzv řnknzp smnpřs ncnsmdh jn
pztr cjjkchl pcjsms čstavl jktžsv zvřnkn zpsmnp řsncns

Máša: [: a o a e e e a o i i a o e e e e i e i a e o e i a e o a e i a o a e :]

Sára: [: pad zá pad zá pad zá :]

Mat'ko: Querétar!

Máša: rů-----ž

Sára: rů-----ž

Mat'ko: Bengálsko

Sára: noC

pauza

Máša: (*šeptem*) jako chlapec jsem se často divil, jak to, že se v zavížené knize písmena přes **noc** (*vstupuje Sára noC-----3x*) nesmíchají a nepoztrácejí (*želva*)

jako noční měra

Mat'ko: Alkmaa o a e e e a o i i a o e e e e i e a e o e a **R**

Sbor: VIDĚL JSEM

Káča: tygry, píсты, bizony, vlnobití, vojska, mravence, kapradí, karty, ruku (*stupnice*)

Sára: zrcadla, která je bez konce rozmnožovala (*šilenství*)

Máša: ef ef ef ef ef

Mat'ko: alalalalal

Sbor: VIDĚL JSEM

Káča: **V** jednom kabinetu **V**

Máša: Alkmaaru
Mat'ko: globus mezi dvěma **zrcadly**

zippy

Sára: Z c d y r a l

Máša: r Z l c a d y

Káča: c d y Z r d l

Mat'ko: d y r l c z a

Sbor: VIDĚL JSEM

Sára: kl kl kl kl kl kl kl kl kl (*slábně*)

Káča: v zásuvce psacího stolu

ND

Máša: obscénní

Sára: neuvěřitelné

Mat'ko: zřetelné

Káča: dopisy které Beatriz psala Carlosu Argentínovi

Máša: při pohledu na to

oči

Sára: P

Mat'ko: *í píp*

Káča: s

Máša: m

Sára: o

Máša: jsem se zachvěl. (*bránice*)

pauza

.
.
.

IV.

Sbor: (*výdech*) Aaaaalef

Sára: viděl jsem zbožňovaný pomník **na** ústředním hřbitově

Máša: [:na na na na na:]

Sbor: VIDĚL JSEM

Mat'ko: děšivé ostatky toho, co kdysi rozkošně bylo Beatriz Viterbovou (*tenze*)

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **Viděl jsem** (*přednáška*)

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **ze všech stran**

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **Viděl jsem**

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **zemí a na zemí**

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **opět a v**

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **viděl jsem**

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **svou tvář**

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **tvou tvář**

Sbor: (*výdech*) Alef

Máša: **pocítil jsem závrat'**

Sbor: (*výdech*) Alef + *Káča Alef*

Máša: **dal se do pláče**

Sbor: (*výdech*) Alef + *Káča Alef*

Máša: **mé oči spatřily**

Sára: (*výdech*) Alef + *Káča Alef* + *Mat'ko se přidává*

GRADACE

Máša: **ten tajný**

Sbor

Máša: **zdánlivý předmět**

Sbor

Máša: **jehož jména**

Sbor

Máša: **se lidé zmocňují**

Sbor

Máša: **jejž žádný člověk neviděl**

Alef Alef Alef Alef Alef Alef

pauza

.
.
.

Sbor: **nepochopitelný
vesmír**

postupný rozpad

Sára
Káča
Mat'ko

Máša

tma_konec

Sára
Matko
Kača
Mája

Noc NOC NOC

Križe glámena přes noc

nesmichají a nepo-

Sára
Matko
Kača
Mája

alkmazoneEEEAIIAODEEIEAAEOEA - R

zvrácejí

VIDEL JSEM

ROZMNŮŽOVAL^A

Sára
Matko
Kača
Mája

hygry přísty bicony vlnobiti vojko kapradl ruku

ZEGADLA, KTEBA JEJ BEZ KONCE

EF!EF!EF!

Sára
Matko
Kača
Mája

alalalalalalalala

VIDEL JSEM

EF!EF!EF!EF!EF!EF!

V jednom kabinetu V

globus mezi dvěma zrcadly

alkmaaru

Sára
Matko
Kača
Mája

Z cdyraLZ cdyraLZ cdyraL

cdyZ r d L c d y r

rZ LcadyrZ LcadyrZ Lcadyr

VIDEL JSEM

Sára
Matko
Kača
Mája

KIKIKI KIKIKIKIKI

OBSCENNÍ - NEUVĚŘITELNÉ

ZŘETELNÉ

v zásuvce pracovního stolu

Sára
Matko
Kača
Mája

do - pi - sy | které Beatriz psala Carloseu Argentinovi

při pohledu nato

P 0
III
S
M

jsem se zanechal

IV.

Sára
Matko
Kača
Mája

A - LE - F Viděl jsem A - LE - F ze všech stran A -

Sára
Matko
Kača
Mája

- LE - F Viděl jsem A - LE - F zemi a na zemi A - LE - F

Sára
Matko
Kača
Mája

Opet a v A - LE - F Viděl jsem A - LE - F svou tvář A - LE - F

Sára
Matko
Kača
Mája

tvou tvář A - LE - F pocítil jsem závrátí

A LEFALEFALEF ALEFALEFALEF ALEFALEFALEF A

LE F dal se do práce

Sára
Matko
Kača
Mája

LE - F

ALEFALEFALEF

me oči spatřily

A - LE - F

A L E E F A L E E F A

ALEFALEFALEF ALGFALEFALEF

ten tajný

L E F A

A L E F A L E F A

A L E F A L E F A

zdanlivý předmět

L E F A L E F

A L E F A L E F

jehož JMENA

-6-

