

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
HUDEBNÍ A TANEČNÍ FAKULTA

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Praha, 2023

Martin Debříčka

**Akademie múzických umění v Praze
Hudební a taneční fakulta**

Jazzová hudba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**Možnosti práce s grafickou partiturou
Principy, prostředky a tvorba grafických partitur**

Martin Debříčka

Vedoucí práce: MgA. Luboš Soukup

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, červen, 2023

The Academy of Performing Arts in Prague
Music and Dance Faculty

Jazz studies

MASTER'S THESIS

Possibilities of working with a graphic score

Principles, means and creation of graphic scores

Martin Debříčka

Thesis / Dissertation supervisor: MgA. Luboš Soukup

Awarded academic title: MgA.

Prague, July, 2023

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci s názvem

Možnosti práce s grafickou partiturou

vypracoval(a) samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím pouze uvedené literatury a pramenů a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu. Souhlasím s tím, aby práce byla zveřejněna v souladu se zákonem a vnitřními předpisy AMU.

Praha, dne

.....

[Jméno Příjmení, podpis]

Abstrakt:

Tato diplomová práce je věnována grafickým partiturám jako prostředku hudební tvorby, který kombinuje hudební kompozici, improvizaci, interpretaci, performance a výtvarná umění. První část práce obsahuje teoretickou základnu – zabývá se vybranými principy, prostředky a druhy grafických partitur, které jsou v následující praktické části aplikovány v autorské tvorbě. Praktická část práce představuje autorské grafické partitury, rozebírá jejich koncepci, kompozici, hudební a výtvarné techniky, interpretační klíč a estetiku.

Annotation in English:

This diploma thesis is devoted to graphic scores as a means of musical creation, which combines composition, improvisation, interpretation, performance and visual arts. The first part of this thesis contains the theoretical basis - it deals with selected principles and means of graphic scores, which are applied in the following practical part in author's work. The practical part presents the author's graphic scores, discusses their concept, compositional intention, compositional and artistic techniques, interpretation key and aesthetics.

Obsah

ÚVOD	3
1. SPECIFIKUM GRAFICKÉ NOTACE	6
2. PRINCIPY A PROSTŘEDKY GRAFICKÝCH PARTITUR	3
2.1. Pružná časová osa, vnímání času.....	10
2.2. Možnosti pojetí hudební formy.....	10
2.3. Zoom in / zoom out.....	11
2.4. Práce s principy z jiných oborů.....	11
2.5. Limitace jako prostředek otevřených partitur.....	14
3. RŮZNÁ POJETÍ OTEVŘENÝCH PARTITUR A JEJICH KOMBINACE	16
4. TVORBA GRAFICKÝCH PARTITUR	19
4.1. Karetní systémy.....	19
4.1.1. Essence - karty nálad.....	20
4.1.2. Structures - instrukční karty.....	25
4.1.3. Shapes - karty s technikami a tvary.....	29
4.1.4. Jednorázové karty.....	31
4.2. Skladby tvořeny z karetních systémů.....	32
4.2.1. Mod Bha.....	32
4.2.2. Karetní řídicí systémy.....	34
4.2.3. For Trio.....	34
4.3. Piece for Tongu.....	37
4.4. For Braxton.....	40
4.5. Through.....	45
4.6. Kruh, přímka.....	47
4.7. Směry.....	49
4.8. Biomorph.....	50
4.9. Hudební grafiky.....	51
4. ZÁVĚR	53
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ	55

Úvod

Standardizovat notaci znamená standardizovat vzorce myšlení a parametry kreativity.

(Sylvia Smith: An Introduction to the Scribing Sounds Exhibit)

Výběr tématu této diplomové práce vznikl především z potřeby hledat jiná pojetí hudebního zápisu, než je běžně daný způsob hudební notace, a objevovat tak kreativní a procesuální způsoby kompozice jako možnost práce s hudebním ansámblem. Přitahuje mě široký a málo probádaný prostor grafických a otevřených partitur - jeho tvořivé možnosti a množství způsobů jak se vztahovat k informacím a jevům v rámci umělecké praxe. Mým zájmem je podníti **tvorbu jako způsob poznávání** a vyzdvihnout **intuici jako metodu práce** – což je postup, který vede od podvědomých tvarů, obrazů, pohybů a asociačních procesů k systematizaci zvuku (či obrazu nebo jiného fenoménu).

Henri Bergson píše: *„Systém se rozvíjí v pojmech; když jej přivádíme zpět k intuici, ze které se odvinul, semkne se do jednoho obrazu.“¹*

Tuto diplomovou práci jsem se rozhodl pojmut zejména prakticky – skrze zkoumání principů a prostředků charakteristických pro grafické partitury tak postupně směřuji k autorské tvorbě, ve které se snažím tyto principy a prostředky aplikovat. Při studiu objemu (zejména cizojazyčných) pramenů jsem si uvědomil, že psaní historicky poučené studie – snaze o katalogizování, kategorizování, chronologizaci a návaznost vývoje (byť o něm vzniklo spíše malé množství prací v českém jazyce) – by potřebovalo mnohem obsáhlejší formát a řada cizojazyčných akademických prací k němu již byla publikována (některé příklady uvádím v pozdější části práce). Spíše než o historicky poučenou studii s uváděním všech inspiračních zdrojů se tedy snažím otvírat otázky skrze pojmenování prostředků, principů a možností pojetí grafických partitur a skrze představení autorské tvorby její koncepce, stavby a záměru.

1 Citováno podle: NEJTEK, Michal. *Synestezie jako tvůrčí a percepční faktor u současných hudebně- scénických forem*. [Diplomová práce]. Brno, 2014. str.24

Skrze uměleckou praxi se snažím dojít k závěru, jsou-li grafické partitury vhodné k dosažení hudebních záměrů v okruhu hudebníků, kteří mne obklopují. Kvůli neurčitosti instrukcí jsou z mého pohledu vhodné zejména pro hudebníky, kteří kultivují své improvizální dovednosti. Většina hudebníků, s kterými spolupracuji, jsou zároveň vyspělými hudebními improvizátory. Tato práce se tak vztahuje k české improvizální scéně a jejímu současnému kontextu. Nutno zmínit, že grafickým partiturám se nevěnuji příliš dlouho, tato práce je tak spíše odrazem současného stavu mého zájmu o ně. Dalším důvodem je, že na současné české improvizální scéně znám velmi malé množství hudebníků, kteří s grafickými partiturami pracují.

V práci s grafickými partiturami se snažím přemostit oblasti kompozice, improvizace, interpretace, performance a výtvarného umění a zkoumat jejich vzájemné vztahy. Standardní rozdělení rolí skladatel–interpret zde funguje jiným způsobem, grafické partitury poskytují více prostoru pro kolektivní spolupráci a společné utváření finální podoby skladby. Vzniklá hudba s sebou nese množství autentičnosti a aktuálnosti.

„U grafických a konceptuálních partitur je však autentičnost jaksi rozdvojena: grafická partitura či koncept jsou autenticky realizovány, nejen dodrží-li se jejich litera, ale zachová-li se i duch autorův a dobový kontext. Grafické a konceptuální partitury však často vznikaly právě proto, aby byly aktuální i ve změněném kontextu. Tzn. že některá tato díla vlastně nechtějí být autentická, ale chtějí být raději aktuální.“²

2 KOFROŇ, Petr / SMOLKA. *Grafické partitury a koncepty*. Praha: Votobia, Společnost pro novou hudbu, 1996. str. 17

1. Specifikum grafické notace

Mnoho skladatelů objevilo neotřelé nápady a osobitý estetický vkus právě skrze grafické partitury (svérázné hudební notace, způsoby provedení, idiosinkratické slovníky, nové kombinace nástrojových a zvukových technik, práce s formou aj.). Vědomí nedokonalosti tradiční notace následně vedlo ke zkoumání nových systémů. Experiment a kombinace s mimohudebními systémy, například inspirací z grafiky, geometrie, malířství, fyziky apod., odvádějí skladatele od obvyklých postupů či tvarují jejich tvorbu novým způsobem. V historii se objevilo velké množství způsobů, jak zaznamenat a zprostředkovat hudební ideje, přesto však to, co považujeme za „tradiční hudební notaci“, výrazně převládá ve většině světa, přestože je pro mnoho soudobých skladatelů nedostačující, nepatřičná či příliš svazující.

*„A composer who hears sounds will try to find a notation for the sounds.
One who has ideas will find one that expresses his ideas, leaving their interpretation free, in confidence that his ideas have been accurately and concisely notated.“³*

Při úvahách nad pojetím grafických partitur jsem nutně narazil na následující otázky: Jak se k sobě vztahují hudba a výtvarné umění? Co mohou mít společného? Slovy Vasilije Kandinského: co by mohlo být jejich vnitřními principy a jak je ztotožnit? Co jsou spíše vnější rysy (znaky) a snaha je na sebe roubovat? Bereme-li tuto problematiku vážně, nutně se dříve či později musíme setkat s fenoménem synestézie.⁴ Zde bych rád odkázal na disertační práci Michal Nejtka,⁵ která je tématu věnována.

„Inspirativním vzájemným porovnáváním výrazových prostředků různých druhů umění však dosáhneme úspěchu pouze v případě, že se neomezíme jen na vnější rysy, ale soustředíme se na vnitřní principy. To znamená, že se můžeme poučit jediné na způsobech, jimiž se v jiných druzích umění zachází s jejich prostředky, a pokusit se pak principiálně analogicky, tedy v souladu s jejich principy, pracovat s prostředky vlastními.“⁶

3 CARDEW, Cornelius. *Treatise*. London: Edition Peters, 1971. ISBN 9790577009735.

4 Sdružení dvou nebo více smyslových vjemů člověka (např. barevné slyšení či zvukové vidění).

5 NEJTEK, Michal. Synestézie jako tvůrčí a percepční faktor u současných hudebně-scénických forem. [Disertační práce]. Brno, 2014.

6 NEJTEK, Michal. *Synestézie jako tvůrčí a percepční faktor u současných hudebně- scénických forem*. [Disertační práce]. Brno, 2014 str.48

K tématu souvislostí a vztahovosti mezi zvukem a obrazem se hromadí řada otázek. Velkou roli zde hraje subjektivita autora, interpreta i posluchače. Je zjevné, že spojitosti mezi výtvarným uměním a hudbou (popř. mezi jinými druhy umění či druhy společenských věd) nemusí být běžnému způsobu chápání jasné (a tedy nejsou jednoduše vysvětlitelné), přesto však mohou fungovat k dosažení uměleckých záměrů. V takových případech pak nevzniká nutně potřeba pojmenovat jakým způsobem se k sobě vztahují. Jednotlivé druhy umění se tak mohou např. stavět modulárním způsobem vedle sebe a vytvářet tak plnohodnotné interdisciplinární dílo, či se vzájemně inspirovat, aniž by bylo zjevné jak nebo čím toho bylo docíleno.

Dominantním jevem, který osobně chápu jako jednu z očividných spojitostí mezi obrazem a hudbou je **pohyb**. Vnímání hudby i obrazu je jev dynamický (neustále se proměňující a pohybující). Pohyb je inherentní všem smyslům a zároveň je velmi tělesným elementem. *Společným jmenovatelem všech smyslů jmenuje Teige⁷ – s trochou opatrnosti – pohyb, fenomén, který je všem inherentní.*⁸ Jednoduchým příkladem, jak se může pohyb promítat do tvorby grafické partitury může být např. v tahu či náčrtu gesta - gesta vycházejícího z pohybu a energie, která jej ztvořila - energie, která ztvořila tvar či hybnost hudební fráze a podvědomý proces, který tyto jevy provází. Celá řada umělců či teoretiků umění se shoduje na důležitosti pohybu a zároveň významu tělesnosti v hudbě. „*Obhajuji ideu, že tělo musí být znovu umístěno do samého jádra hudební zkušenosti. Hudba je zřejmě převážně fyzická reakce na tělo.*“⁹ Jedním z (jazzových) hudebníků, kteří záměrně pracovali s elementem pohybu je i saxofonista a skladatel Ornette Coleman. Ve své hudebně-filozofické metodě zvané *Harmolodics*, pracuje s pohybem a časem jako směrodatnými jevy pro vytváření, tvarování a rozmístění melodií, harmonií, rytmů a dalších hudebních složek. Vnímání pohybu je součástí percepce (jakéhokoliv) uměleckého díla.

7 Karel Teige – český výtvarný umělec

8 NEJTEK, Michal. *Synestezie jako tvůrčí a percepční faktor u současných hudebně- scénických forem*. [Disertační práce]. Brno, 2014. str.44

9 Ze stejného zdroje str.72, Nejtek cituje Fausta Romitelliho

2. Principy a prostředky grafických partitur

V této části práce se snažím uchopit vybrané principy a prostředky, které jsou charakteristické pro grafické partitury. Tento výběr je spíše výsledkem mého estetického vkusu než snahou všechny tyto principy a prostředky pokrýt. Některé z uvedených bodů (či témata, která z nich vycházejí) podrobněji rozebírám v následujících podkapitolách. Jejich zkoumáním se postupně přibližujeme k samotné tvorbě a stavbě interpretačních klíčů grafických partitur v praktické části práce, kde se je snažím znázornit na konkrétních příkladech autorské tvorby.

- **tvar či obraz jako podvědomý spouštěč kreativního procesu**¹⁰ – intuice a smyslovost. Tvar, který si „pamatujeme“ jako pocit (jako „obraz“ či jako „vůni“). Vizuelní znázornění (jako výchozí bod), které nás může „vézt“ (inspirovat) k hudebním výsledkům.
- **estetická hodnota** - mnoho grafických partitur se (například ve snaze o nové uchopení hudebního systému) stalo svébytnými výtvarnými díly, jejich hodnota tak může stát i „vedle“ hudby, tj. nemusí přímo determinovat hudební výsledek (například konkrétním interpretačním klíčem), přesto jej však výrazně ovlivňovat
- **zobrazení „flow“¹¹, hybnosti, agogiky¹²** – pomocí grafických, výtvarných či fyzikálních principů (například změnou hustoty (nahuštěné x řídké) apod.)
- **vnímání času a pružná časová osa**¹³ (podrobněji v následující podkapitole)
- **gesto a energie**¹⁴ – náčrt gesta a energie (pohybu), která jej stvořila
- **zvýrazněná role přítomných procesů** – zahrnuje konkrétní situace, prostor i lidi. Intenzita přítomných procesů roste s větším poměrem improvizace.

¹⁰ Příkladem mohou být karetní systémy na straně 19 či hudební grafiky na straně 51.

¹¹ Anglický termín pro hybnost a agogiku určité hudební fráze či části hudby.

¹² Příkladem může být skladba *Piece for Tongu* na straně 37, či skladba *For Braxton* na straně 40.

¹³ Příkladem může být většina autorských partitur v praktické části práce.

¹⁴ Příkladem může být karetní systém *Shapes* na straně 30.

- **kolektivní utváření tvaru hudby** – vzájemné vnímání a schopnost reagovat na ostatní, kolektivní záměrnost i vzájemné doplňování individuálních interpretací
- **spontánní rozhodování**
- **limitace**¹⁵ (podrobněji rozepsána v podkapitole níže)
- **abstraktnost, aktuálnost a autentičnost, překvapivost interpretací** – opakovaná aktualizace hudby, rozmanitost představ individuálních interpretací, zvýšená a zvýrazněná role jednotlivých interpretů
- **možnost plynulého a postupného přecházení mezi zobrazením konkrétních instrukcí**¹⁶ – možnost grafického znázornění přecházení mezi patterny například pomocí morfování či transformace (viz tvorba partitury v páté kapitole)
- **možnost procesualního způsobu komponování** – grafické partitury mohou být díky své nejednoznačnosti a otevřenosti přeměňovány a upravovány při procesu nácvičky jejich provedení

2.1. Pružná časová osa, vnímání času

Grafická partitura může zobrazovat jednotlivé události ve skladbě tak, že nejsou přesně ohraničeny = jejich délka není přesně určena. Přestože sled dílčích hudebních částí je daný (například tím, jak se střídají jednotliví hudebníci, nebo tím, jak se proměňuje instrumentace), jejich nástup a délka není přesně (chronometricky) definována.¹⁷ Můžeme tedy říct, že časová osa, do které jsou zasazeny, je **pružná**. V rámci menších hudebních částí se může pružná časová osa promítnout do hybnosti a dynamiky motivů či melodií nebo do průběhu tónů či tónů. V širším časovém měřítku pak do hudební formy celé skladby.

¹⁵ Příkladem může být skladba *For Braxton* na straně 40.

¹⁶ Příkladem může být skladba *Piece for Tongu* na straně 37, či skladba *For Braxton* na straně 40.

¹⁷ Příkladem může být většina skladeb od strany 34 dál (počínaje skladbou *For Trio*)

Pružná časová osa úzce souvisí s otázkou vnímání času. Pro jednoduchý příklad se můžeme opřít o starořecké dělení času: *chronos* – čas měřitelný, přesně určený a uspořádaný – a *kairos* – čas, jak ho vnímáme, neurčitý, závisející na okolních podmínkách, příhodném okamžiku, zahrnující v sobě všechno, co se „může stát“ a „má se stát“. Současnější terminologií můžeme tyto časy nazvat jako *čas konceptuální* (chronometrický) a *čas perceptuální* (psychologický). To, jak vnímáme čas, výrazně ovlivňuje nejmenší hudební prvky, dílčí části i celkovou formu skladby – inspirativní rozdělení na *kostru*, *maso* a *kůži* (a to jak vnímáme jejich čas a délku v hudbě) nabízí ve své eseji s názvem *Tempus ex Machina*¹⁸ Gerard Grisey.

2.2. Možnosti pojetí hudební formy

Mnoho grafických partitur zamýšlím pro konkrétní zkušené improvizátory. V případě, že hudebníci improvizují bez jakéhokoliv rámce, kontrolu nad výsledným tvarem hudby (utváření hudební formy v reálném čase) mnohdy vnímám jako úskalí improvizované hudby (hodnotíme-li ji kompozičním myšlením). V rámci improvizované hudby je časté, že vzniknou krásné dílčí části (témby, barvy, zvukové plochy, melodické nápady atd.), existuje však riziko, že nám unikne kontrola nad výsledným tvarem celého pásma hudby (formou skladby) a integritou jeho dílů. Grafické partitury mohou poskytovat mnoho prostoru pro improvizaci a zároveň ohraničit (či naznačit) formu specifickým způsobem – rozvrhnout sled jednotlivých událostí (hudebních dílů, nástrojů, hudebníků aj.) neobvyklým způsobem či například formou hry (náhodnosti).

Grafické partitury mohou mít různou míru otevřenosti formy – tedy forma je buď přesně definována, nebo si můžeme za chodu vybrat, kterým směrem se chceme vydat, kudy pokračovat či kde skončit. V grafických partiturách se často objevuje více možností čtení zápisu, než je obvyklý způsob čtení zleva doprava – v některých případech můžeme jednotlivé údaje na grafických partiturách číst i všemi směry.¹⁹

18 GRISEY, Gerard. *Tempus ex Machina: A composer's reflection on musical time*. Harwood Academic Publishers, GmbH, 1987s.

19 Jednoduchým příkladem může být skladba *For Trio* na straně 34.

2.3. *Zoom in / zoom out*

Vidíme-li před sebou na grafické partituře celou skladbu,²⁰ existuje možnost být v konkrétním bodě skladby a zároveň vidět celý její tvar. Máme tak možnost „přizoomování“ na konkrétní detail a zároveň nejsme nuceni „uvíznout v určitém bodě skladby“ (jak se tomu lehce může stát ve standardním typu lineární notace). Stále tak máme povědomí o tvaru celé skladby. V takzvaném zoom-outu si můžeme snadněji představit kombinace jednotlivých dílů a jejich návaznosti. Lépe tak můžeme uvažovat nad integritou jednotlivých dílů i celé skladby, což je podle mne něčím, co má po odeznění dané hudby silný (podvědomý) vliv na to, jak ji vnímáme. Přehledný náčrt skladby je také obvyklou metodou hudebních skladatelů v počátku procesu komponování. Představa celkového tvaru a kostry skladby (jinak řečeno celkového obrazu díla či jeho celkového smyslu) je také výtvarným či grafickým zpracováním silně umocněna.

Za zmínku také stojí, že existuje-li vizuální znázornění tvaru celé skladby, nabízí se možnost podělit se o něj s potenciálním divákem (recipientem), což má určitý dopad na percepci uměleckého díla.

2.4. *Práce s principy z jiných oborů*

V této podkapitole se snažím nastínit některé výtvarné, grafické, geometrické či fyzikální principy, které mohou inspirovat hudební tvorbu. Aplikace mimohudebních systémů za účelem vybočování z vlastních (opakujících se) postupů jsou obvyklou metodou hudebních skladatelů.

20 V mém případě je tímto způsobem záměrně vypracována většina skladeb v praktické části práce od strany 34 dál (počínaje skladbou *For Trio*), partitury nejsou rozdělovány do individuálních partů.

V mé dosavadní tvorbě jde zejména o vzájemné přiřazování vnějších znaků z různých oborů (převádění hudebních prvků do grafického zápisu a naopak),²¹ vzájemné působení jednoho oboru na druhý či pouhé postavení druhů umění „vedle“ sebe. Příklady se objeví zejména při vytváření grafických slovníků a vysvětlivek k daným skladbám.

Výběr principů a prostředků z jiných oborů, kterými se inspiroji:

- **grafické a geometrické prvky** – bod, linie, plocha (dvojměrný tvar)
různé seskupení bodů či malých ploch, tvarů a grafických patternů
možnosti zacházení s linií (čárou) (která je mimo jiné základem notové osnovy) –
linie může například spojovat, uspořádat, oddělovat, směřovat, skládat i rozhýbat
další objekty, rozšiřovat se či zužovat, dotýkat se, protínat se, opisovat různé tvary,
může být rovná či se kroutit ad
tvary a linie a jejich působení na naše vnímání – například jak vnímáme linku
vedenou svisle a jak vnímáme linku vedenou vodorovně, nebo jak působí měkké
tvary (kruh) či jak působí ostré tvary (trojúhelník), různé další druhy tvarů (sextagon,
hexagon ad.), kombinace tvarů, tvary biomorfní, sevřenější x otevřenější tvary, tvary
které ohraničují, tvary které někam směřují ad.
- **statičnost x dynamičnost grafických prvků**²² – např. jejich kontrast
- **jednota x rozmanitost grafických (či výtvarných) prvků**²³
- **fyzikální transformace či morfování**²⁴ – postupné přecházení z jednoho grafického
patternu do druhého (např. postupné zkracování linie (čáry), které přes tečky
postupně přechází např. do čtverců apod.)
- **exploze, fragmentace**²⁵ – rozdrobení na menší části
- **modularita**²⁶ – záměrná kombinace nesourodých či nijak nesouvisejících složek
- **kontradikce, kontrast**²⁷

21 Příkladem může být skladba skladba *For Braxton* na straně 40.

22 Příkladem může být skladba skladba *Kruh, přímka* na straně 47.

23 Příkladem může být skladba skladba *For Braxton* na straně 40.

24 Příkladem může být skladba *Piece for Tongu* na straně 37.

25 Příkladem může být skladba *For Trio* na straně 34.

26 Příkladem mohou být karetní systémy na straně 19.

- **prázdnost, čistý prostor**
- **práce s prostorem - dělení prostoru, vyplňování prostoru, pohyb v prostoru a dimenze prostoru**
- **hustota, proximita** - seskupování elementů dohromady tak, aby vedly k různým aspektům vizuálního sdělení²⁸
- **pravidelnost, nepravidelnost grafického (či výtvarného) zpracování**
- **rozšiřování x zkracování grafického (či výtvarného) zpracování**
- **napodobování či následování grafického (či výtvarného) zpracování**
- **přizoomování x odzoomování**²⁹
- **prvky náhody a překvapení**³⁰

Základní hudební parametry, na které můžeme tyto principy a prostředky aplikovat :

- **trvání, délka, rytmus** – členění hudebního pohybu (zvuku a ticha)
- **tempo** – rychlost hudebního pohybu
- **uspořádání tónových výšek** – rejstřík (poloha), harmonicko-melodická struktura
- **intenzita, hlasitost, dynamika** – charakteristika síly, gradace, kontrastu
- **témbr**
- **hudební forma**

²⁷ Příkladem může být skladba *Kruh, přímka* na straně 47.

²⁸ Příkladem může být skladba skladba *For Braxton* na straně 40.

²⁹ Příkladem také může být skladba skladba *For Braxton* na straně 40.

³⁰ Příkladem mohou být karetní systémy na straně 19.

2.5. Limitace jako prostředek otevřených partitur

Konkrétnějšími formotvornými instrukcemi vzniká v grafických partiturách (zejména v takových, které poskytují hodně prostoru pro hudební improvizaci) kombinace limitací a spontánních (improvizovaných) prvků. Limitace jsou důležitou součástí každé hudebně-improvizační činnosti. Dalo by se říci, že jimi vnášíme do hudby určitou míru kompozice – tedy řádu, struktury a integrity – a zároveň vytváříme prostředí pro kreativitu a koncentrovanost. Rád bych v této souvislosti zmínil inspirativní myšlenku Petera Ablingera, který ve své úvaze o nezáměrnosti a vztahování k okolnostem cituje chilského biologa Humberta Maturanu:

*Free is he who has no choice. (Kitaro Nishida put it this way:
the will, faced with a choice, has already lost its freedom.)
On the concept of intentionlessness.³¹*

Výhodou otevřené partitury tedy je, že může vyvážit poměr mezi improvizací a kompozicí podle aktuální potřeby (například dané situace či konkrétních hudebníků a jejich možností) a to i operativně (například pomocí momentálního pojetí partitury či použitím nahodilosti karetních systémů)³². Grafická partitura tak může spíše „rámovat“ improvizaci, a tedy fungovat více jako improvizací koncept. Můžeme říci, že pomáhá k ustanovování společného systému.

*„Burkhard Beins obhájí zavedená improvizací tělesa a tvrdí, že ustanovení společného systému vede k tomu, že jeho drobné narušování (v knize *Echtzeit Musik Berlin* toto Beins nazývá *disruptions*³³) vytváří silný improvizací materiál, kterého jinou cestou nedosáhneme.“³⁴*

Burkhard Beins je autorem řady otevřených partitur, které pracují s limitačními instrukcemi. Limitace je obsažená již v samotné improvizované hudbě. Michal Wroblewski ve své

31 ABLINGER, Peter. *Now!: Writings 1982-2021*. Deiningen: Edition MusikTexte 019, 2012. ISBN 978-3-9813319-8-1. str.15.

32 Příkladem mohou být instrukční karty *Shapes* na straně 28.

33 BEINS Burkhard, NEUMANN Andrea, KESTEN Christian, NAUCK Gisela, (ed) *Echtzeit Musik Berlin*, Wolke Verlag Hoffheim, 2011, str. 195.

34 WROBLEWSKI, Michal. *Improvizace jako druh muzikogeneze*. [Disertační práce]. Praha, 2022. str.40.

disertační práci³⁵ rozlišuje dva druhy limitace v rámci improvizované hudby, a sice limitace na individuální úrovni (introspektivní – vědomá i nevědomá) a limitace na základě *kolektivní záměrnosti* (rozhodnutí vznikající mimo záměr jednotlivce). Otevřená partitura může z těchto limitací vycházet (rozvíjet je) nebo přinášet limitace další a zároveň stále zachovávat mnoho prostoru pro hudební improvizaci.

Mezi známé hudební osobnosti, jež pracují s limitací, bych v souvislosti této práce zmínil amerického saxofonistu a skladatele Anthonyho Braxtona. Je autorem řady unikátních grafických partitur a věnoval jsem mu jednu z mých grafických partitur,³⁶ která je jednoduchou poctou jeho technice takzvaných *language types*.³⁷ Braxton tuto techniku poprvé použil na albu *For Alto* pro sólový saxofon, kde s ní pracuje jako s limitací konkrétní hudebně-výrazové techniky nástroje. Výsledkem omezení na určitou techniku mají ideálně být nové nápady či jiný způsob zacházení s vývojem dané hudby. Později metodu aplikuje i na rozsáhlejší skladby pro větší obsazení. Díky srozumitelnosti a popisnosti její legendy se stala oblíbenou mezi hudebními improvizátory či v oblasti dirigované hudební improvizace.

Zároveň se v tomto místě zdá patřičné zmínit amerického skladatele a hudebního teoretika Johna Cage, jehož myšlenky a kompoziční systémy silně evokují úvahy o hudebních limitacích a který je na poli grafických partitur výraznou postavou. Cage byl známý tím, že se určitým způsobem vymezoval vůči improvizované hudbě – tvrdil, že necháme-li hudebníkům úplnou volnost, vztáhnou se ke svým zvykům, opakují postupy, které již mají zažitě, a není tak prostor pro vznik nové hudby. John Cage vydal jednu z prvních známých sbírek obsahující četné množství (přibližně 300 stran) otevřených a grafických notací.³⁸

35 WROBLEWSKI, Michal. *Improvizace jako druh muzikogeneze*. [Disertační práce]. Praha, 2022.

36 Viz. str. 40.

37 Viz. obr.č.11 na straně 40.

38 CAGE, John / KNOWLES, Alison. *Notations*. New York: Something Else Press, 1969. [ISBN0871100002](https://www.isbn-international.org/product/9780871100002).

3. Různá pojetí otevřených partitur a jejich kombinace

Při snaze třídit druhy grafických partitur bychom se mohli opřít o dělení, které ve své eseji *Grafické notace a hudební grafiky* navrhuje Julia H. Schröderová:

„Musical graphic notation is a written representation of music that uses none or only few of the elements of traditional staff notation. Graphic notation is often an indeterminate, ambiguous type of notation whose symbols and interpretations are explained in a legend or in annotations.

Musical graphics, on the other hand, has its own aesthetic value as a visual art and does not have to be defined through its translatability into music. Like visual scores—that is, images instead of graphics—musical graphics is composed not with the intent of producing concrete music; it may, however, be translated into music.“³⁹

Základním rysem určujícím druh grafické partitury je míra popisnosti interpretačního klíče a konkrétní legendy (vysvětlivek). S takovým způsobem dělení partitur pracuje celá řada autorů. Jana Matulová ve své diplomové práci⁴⁰ odkazuje na různé zdroje zabývající se kategorizací grafických partitur a mapuje zejména české prameny. Obdobně Russell Wimbish nabízí ve své disertační práci srovnání toho, do jaké míry jsou instrukce grafických partitur předepsány a jak moc je zachován vztah k obvyklému způsobu notace.⁴¹ Tuto problematiku dále ilustruje na historickém vývoji grafických partitur, což by se sice na tomto místě v práci velmi nabízelo, ale jak jsem již vysvětloval v úvodu, historicky poučená studie by se bohužel nevešla do formátu této práce a k názornosti a příkladům se dostaneme v následující kapitole.

39 SCHRÖDER, Julia. *Graphic notations and Musical Graphics*. Art, 2011 [cit. 14.5.2023]. Dostupné z: http://mumia.art.pte.hu/mami/tartalom/oktatasi_anyagok/notacio/cikkek/Graphic%20Notation.pdf.

40 MATULOVÁ, Jana. *Mezi obrazem a zvukem/ Grafické partitury a jejich význam v současném audiovizuálním umění*. [Diplomová práce]. Praha, 2012. str.9.

41 WIMBISH, Rusell. *From Sight to Sound: Exploring creativity, improvisation and interactivity in graphic composition and performance*. [Disertační práce]. Edinburgh, 2020.

V mnohosti způsobů pojetí a kombinování druhů konceptuálních partitur nacházím otevřený prostor ke kreativnímu a osobitému uchopení dnešního autora. Tímto mícháním a kombinováním různých prostředků dochází k hybridnosti a modularitě jednotlivých složek, které spolu mohou a nemusejí souviset. Mohou se vzájemně podmiňovat a mít společné znaky či principy, ale také mohou být záměrně kontrastní, kontradiktorní či nezávislé. Vzniklá polyfonie různých druhů umění umožňuje četné individuální perspektivy a více prostoru pro představivost a imaginaci.

Výsledek vzniklý kombinováním technik a prostředků různých druhů otevřených partitur ovlivňuje nejen jakým způsobem jejich prostředky uchopíme, ale například i od kterého druhu partitury či uměleckého oboru začneme. Je-li počáteční technikou (výchozím bodem) například spontánní malba (to, co by Vasilij Kandinskij při jeho dělení malby na kompozici, impresi a improvizaci pravděpodobně označil jako improvizaci), která následně inspiruje vznik a podobu hudební složky nebo naopak. Nebo jde-li například o malbu (či hudební grafiku) doplněnou textem v podobě konkrétní hudebně-formotvorné instrukce. Standardní hudební notace zasazená do výtvarného či grafického zpracování může na interpreta působit úplně jiným dojmem a zároveň být obohacena o specifika grafické notace. Unikátním druhem, který kombinuje prvky grafických a textových partitur, mohou být různé karetní systémy,⁴² které například danému vizuálnímu dílu přiřazují autorem předem neurčený interpretační systém. Dále lze aplikovat různé další principy nahodilosti a otevřenosti v konceptuálních partiturách. Možností kombinací samozřejmě existuje obrovské množství, a jak jsem již zmiňoval, mým zájmem není snaha je kompletně pokrýt, ale spíše podnítit a stimulovat kreativitu k nacházení nových kombinací a jejich využití v tvorbě.

Pro přehlednost a shrnutí přidávám pojmenování některých druhů otevřených partitur:

- **grafické notace** – s různou mírou interpretačního klíče,
- **částečně notované partitury**⁴³ – kombinace standardní notace a otevřených partitur
- **graficky notované**⁴⁴ – přesně nebo přibližně určující tónové výšky (popřípadě jejich rozptyl) například grafickým znázorněním (či malbou) do notových osnov či užitím různých principů nahodilosti v notové osnově

⁴² Karetní systémy na straně 19.

⁴³ Příkladem může být skladba *Piece for Tongu* na straně 37.

- **textové partitury** – různé instrukční a limitační systémy ⁴⁵ – závislost, podmíněnost a způsob dalších reakcí - kroků ve skladbě, dále například omezení počtu dalších kroků, časová omezení a mnohé další, také třeba. části prózy nebo poezie
- **kombinace textové a grafické partitury** – například kombinace výtvarného zpracování a textových instrukcí ⁴⁶ nebo výtvarně či graficky zpracovaný text
- **karetní systémy** ⁴⁷
- **dirigované (řídící) systémy** ⁴⁸ – systémy gest
- **různé kombinace zmíněných druhů**
- **hudební grafiky** ⁴⁹

O partiturách s větší mírou otevřenosti (například různé hudební grafiky),⁵⁰ které mají interpretační klíč určený jen velmi málo či spíše přibližně, můžeme říci, že umožňují více prostoru pro :

- **zvýšenou (či zvýrazněnou) roli interpreta a přítomných procesů** – otevřenost interpretům a přizpůsobování konkrétním hráčům, prosotům a situacím
- **aktuálnost výsledné hudby** – zaručená výraznou složkou hudební improvizace
- **prvky náhody, překvapení a nahodilosti**
- **vzájemné vnímání a schopnost reagovat na ostatní**
- **spolupráci s hudebníky i nehudebníky**
- **možnost rozličného zpracování a interpretace** – například nehudebníky či umělci z jiných uměleckých oborů (formou jiného perforativního umění)

⁴⁴ Příkladem může být skladba *Piece for Tongu* na straně 37.

⁴⁵ Příkladem mohou být instrukční karty *Structures* na straně 25.

⁴⁶ Příkladem mohou být karty *Essence* na straně 20, či karetní systémy na následujících stranách.

⁴⁷ Viz str. 19.

⁴⁸ Viz str. 34.

⁴⁹ Viz str. 51.

⁵⁰ Příklady autorských hudebních grafik najdeme na straně 50.

4. Tvorba grafických partitur

Následuje praktická část práce, která obsahuje několik autorských skladeb a improvizčních konceptů z oblasti grafických partitur. Zobrazuje tak možnosti práce s grafickou partiturou skrze uměleckou praxi, neboť aplikuje prostředky a principy popsané v předchozích kapitolách, ilustruje příklady některých druhů otevřených partitur a odkazuje na vybrané inspirační zdroje. Spojuje tak tvůrčí výstup s analytickými poznatky a rozebírá kompoziční proces grafických partitur, jejich koncepci, kompoziční záměr, techniky, interpretační klíč, výtvarné techniky a estetiku. Zde uvedené skladby představují současný (stále spíše počáteční) stav mé práce s grafickými partiturami, u kterého věřím, že se bude dále rozvíjet.

4.1. Karetní systémy

Tyto karetní systémy kombinují různé principy a formotvorné prostředky hudby (v podobě konkrétních instrukcí) s výtvarným zpracováním. Používám je jako důležitou součást grafických partitur (několik z nich je uvedeno dále) či mohou fungovat jako grafická partitura samy o sobě. Jednotlivé karty jsou tvořeny stručnými textovými instrukcemi v kombinaci s malbami, kresbami a kolážemi.

Karetní systémy používám zejména ke stimulaci kreativity a za účelem vnášení nahodilosti do sledu událostí v konkrétních hudebních situacích či kompozicích. Mohou vézt například k „osvěžení“ hudebního materiálu, vybočování ze zažitých postupů, limitaci na určité hudebně-výrazové prostředky či vyvarování se nedostatku nápadů („vyhoření“). Jejich hlavním funkčním principem je losování, ale mohou být také vybírány z balíčku podle potřeby či je častá kombinace obou zmíněných způsobů.

Některé z případů, jak mohou být karetní systémy použity:

- samy o sobě, například mohou být seskládány v různých kombinacích
- v rámci grafických partitur jako vnášení prvků náhody do určitých částí

- pro různé způsoby práce s hudební improvizací – vnášení limitací a formotvorných prostředků do hudební improvizace (například losování karty pro sebe samotného v rámci kolektivní hry /nebo jen v rámci individuálního cvičení/ nebo společné losování karet pro celý hudební ansámbl atd.)
- mohou být použity pro řízenou improvizaci
- mohou být vkládány do tradiční notace
- jako samotný základ kompozice (viz skladby tvořené z karetních systémů) či jako inspirace ke vzniku skladby

V této práci uvádím následující druhy karetních systémů (jejich současnou podobu) –

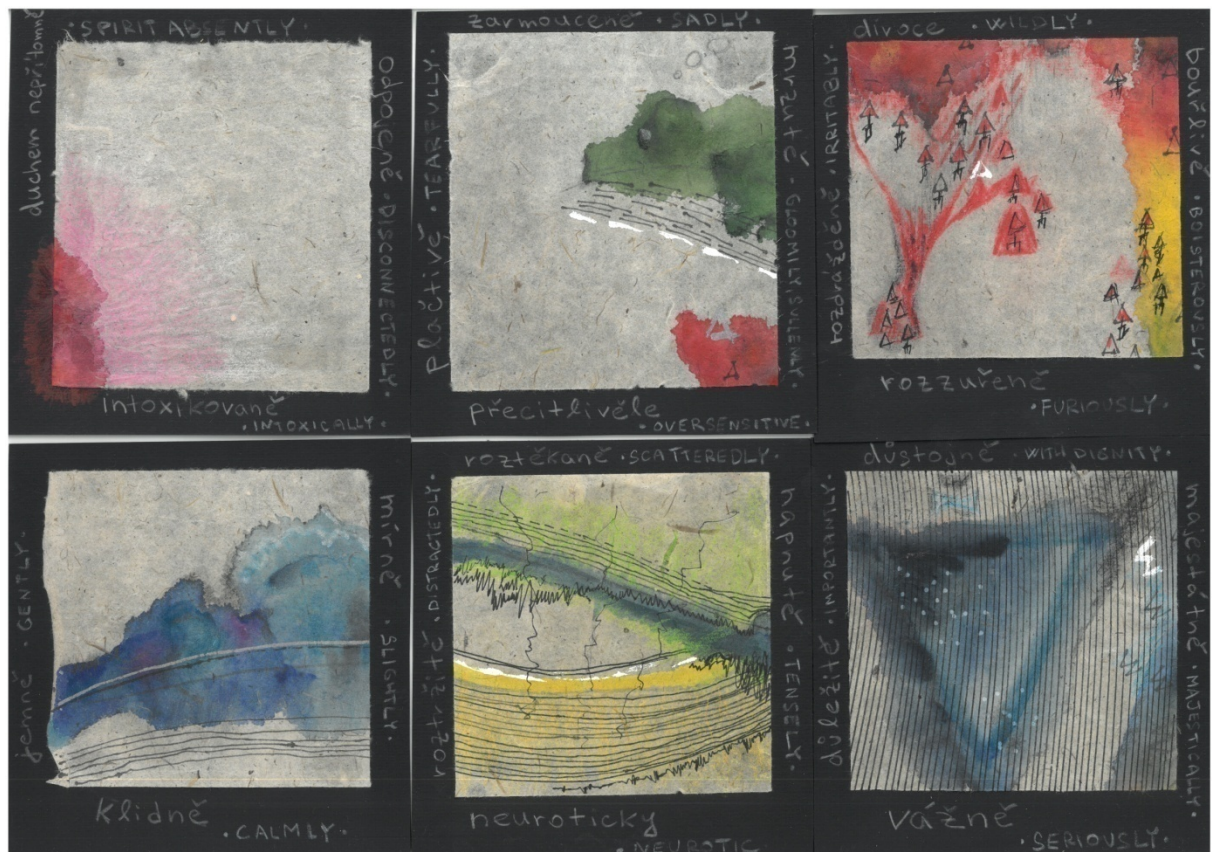
- **Essence** –karty nálad – obsahují určitý náladový a výrazový příkaz (návrh)
- **Structures**– instrukční karty – obsahují instrukci, která ovlivňuje hudební formu a strukturu
- **Shapes** – karty s tvary a technikami – karty obsahující návrh pro tvarování tónu či hudební fráze, popřípadě techniky pro práci s tónem či melodií
- **jednorázové karty** – pouze pro konkrétní hudební situace

4.1.1. *Essence – karty nálad*

Karty *Essence* navrhují určitou náladu. V tradiční notaci se označení přednesového výrazu (toho, s čím budeme v rámci tohoto karetního systému pracovat jako s „náladou“) obvykle nachází v levé horní části strany, zapsáno kurzívou. Tyto karty navrhují náladu vycházející z dojmu konkrétního obrazu, která je zapsána formou instrukce na okraji čtvrtky. Tvoří je malba akvarelem na strukturovaný, nebělený rýžový papír kombinovaná s kresbou tuší, pastelovými tužkami a dalšími technikami, která je vystřihována z velkého kusu malby a následně vleповána na černou akvarelovou čtvrtku menšího formátu (cca 15x15cm).

Jednou z inspirací pro vznik těchto karet je staroindická teorie umění *teorie rasa*, která by se dala považovat za předchůdce hudební estetiky. To, co v naší hudební terminologii obvykle

nazýváme a chápeme jako označení výrazu (či nálady), pojmenovává klasický indický koncept spíše jako estetickou „příchuť“ či jako „přisadu“. S touto přísadou pracuj jako se základním prvkem jakéhokoli scénického umění či například literárního díla. Tato estetická příchuť může být podle *teorie rasa* pouze navrhnutá, ne přesně definována a popsána a týká se zejména subjektivní interpretace a percepce.



Obr. č.1.: Ukázka šesti vybraných karet *Essence*

Indický koncept odlišuje dva základní stavy mysli – takzvané *bhavas* a *rasas*. *Bhavas* bývá uváděno 33 druhů a jsou popisovány jako stav mysli – pocit, emoce nebo nálada – prožívaný (tvořený) interpretem. *Rasas* (bývá uváděno osm druhů) mají být esenciálním duševním stavem, který je důsledkem *bhavas*, například reakce vyvolaná v recipientovi. Doslovný překlad slova *rasa* (ze sanskrtu) je „esence“, „chuť“ nebo doslova míza“, „džus“. Internetový zdroj *Navarasa*⁵¹ uvádí následujících osm druhů *rasas* –

51 *The Navarasa* [online]. [cit. 16.6.2023]. Dostupné z: <https://www.thenavarasa.com/flash/>.

Śṛṅgārah (शृङ्गारः): Romantika, láska, přitažlivost. Předsedající božstvo: Vishnu. Barva: světle zelená

Hāsyam (हास्यं): Smích, veselí, komedie. Předsedající božstvo: Shiva. Barva: bílá

Raudram (रौद्रं): Zuřivost. Předsedající božstvo: Shiva. Barva: červená

Kāruṇyam (कारुण्यं): Soucit, milosrdenství. Předsedající božstvo: Yama. Barva: šedá

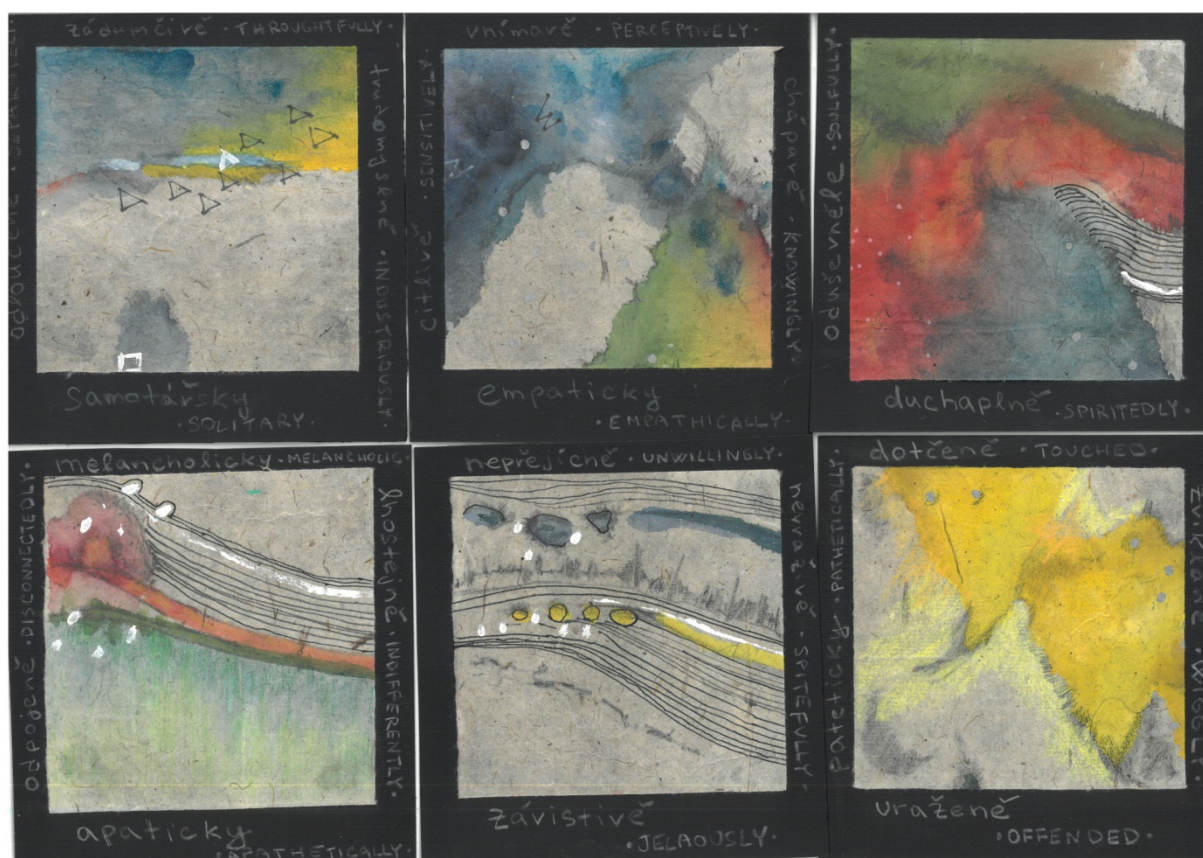
Bībhatsam (बीभत्सं): Znechucení, odpor. Předsedající božstvo: Shiva. Barva: modrá

Bhayānakam (भयानकं): Hrůza, hrůza. Předsedající božstvo: Yama. Barva: černá

Veeram (वीरं): Hrdinství. Předsedající božstvo: Indra. Barva: šafránová

Adbhutam (अद्भुतं): Úžas. Předsedající božstvo: Brahma. Barva: žlutá

Essence obsahují celkem 33 karet (číslo je odvozeno od počtu *bhavas*) s popisem nálady (stavu mysli) plus jednoho „žolíka“ (prázdnou kartu bez jakéhokoliv obrázku či instrukce). Každý popis nálady je přiblížen několika dalšími výrazy (často užívám až čtyři názvy nálad – z každé strany čtverce jednu).



Obr. č.2.: Ukázka dalších šesti vybraných karet *Essence*

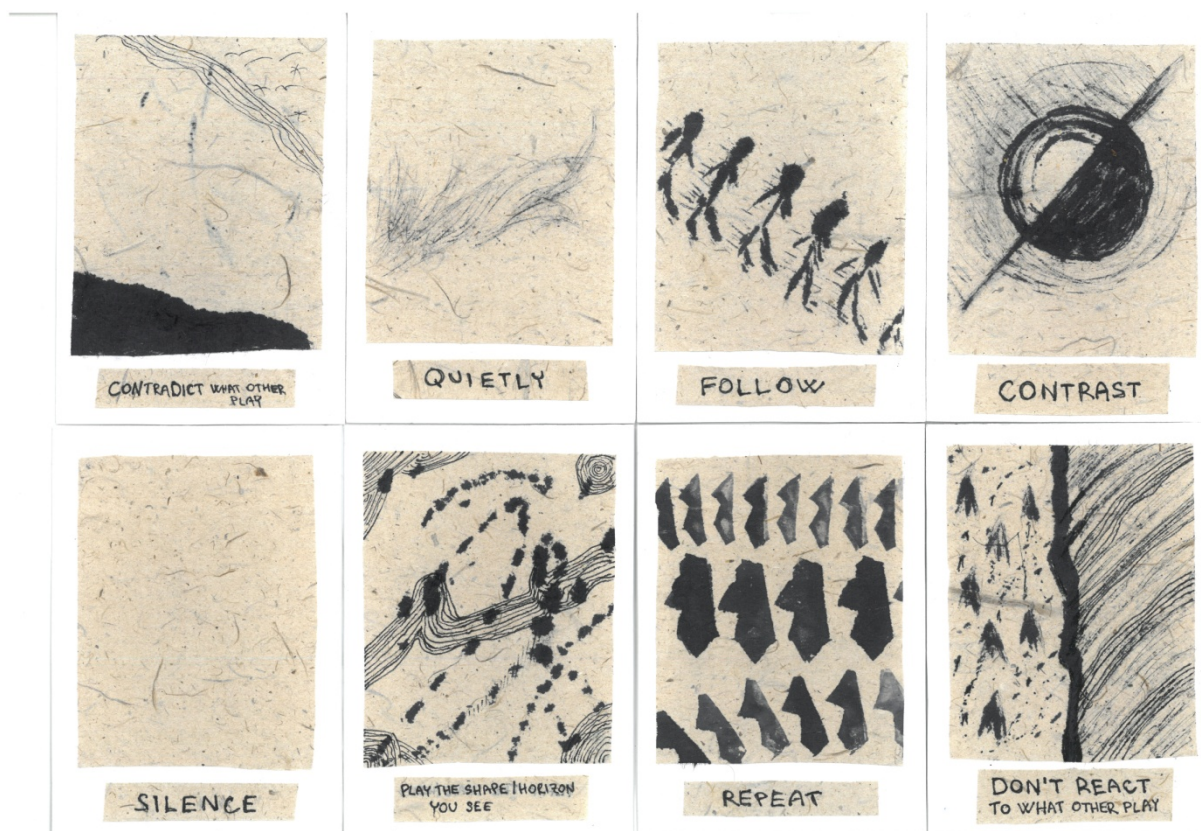
Následuje výčet nálad, které na kartách používám. Inspiroval jsem se mnoha různými seznamy výrazových nálad v hudbě, psychologickými seznamy emocí a pocitů či několika z 33 *bhavas* z indické *teorie rasas*. Pojmenování jednotlivých nálad (až čtyři na jednu kartu) jsem psal primárně v českém jazyce (zejména kvůli jeho pestrosti a barevnosti) a následně jsem je přímo na kartě doplnil jejich anglickými překlady (uvádím v závorce).

- *vzrušeně, exaltovaně, rozechvěle, excitovaně* (excitedly, gushingly, shivered, excitedly)
- *znuděně, chladně, blazeovaně, netečně* (bored, coldly, jaded, indifferently)
- *humorně, groteskně, žertovně, srandovně* (humorously, grotesquely, jokingly, funily)
- *rozzuřeně, rozdrážděně, divoce, bouřlivě* (furiously, irritably, wildly, boisterously)
- *fascinovaně, oslněně, uchváceně* (fascinated, dazzled, captivated)
- *duchaplně, oduševněle* (spiritedly, soulfully)
- *zmarově, ošklivě, ponuře, hrozně* (vainly, ugly, grimly, terribly)
- *dovádivě, rozpustile, bujaře, radostně* (playfully, loosely, exuberantly, joyfully)
- *empaticky, citlivě, vnímavě, chápavě* (empathically, sensitively, perceptively, knowingly)
- *agresivně, urážlivě, surově, sprostě* (aggressively, offensively, ruffianly, vulgarly)
- *odhodlaně, odvážně, hrdinně, chrabře* (resolutely, daringly, heroically, bravely)
- *chorobně, bolestně, mdle, ochable* (sickly, painfully, lifelessly, flabbily)
- *samotářsky, odloučeně, záдумčivě, tvrdomyslně* (solitary, separately, thoughtfully, industriously)
- *báječně, oprostěně, uvolněně, překrásně* (wonderfully, acquitted, relaxed, beautifully)
- *dojemně, tklivě, sentimentálně* (movingly, stickly, sentimentally)
- *láskyplně, něžně, jemně* (lovingly, tenderly, gently)
-

- *magicky, tajemně, oduševněle, tajuplně* (magical, mysteriously, soulfully, uncanny)
- *urazeně, pateticky, dotčeně, zviklaně* (offended, pathetically, touched, wiggly)
- *labilně, těkavě, vrtkavě, rozháraně* (labile, volatile, capriciously, disorderedly)
- *závistivě, nepřejícně, nevraživě* (jealously, unwillingly, spitefully)
- *apaticky, odpojeně, melancholicky, lhostejně* (apthetically, disconnectedly, melancholically, indifferently)
- *svobodně, odpoutaně, neomezeně, nezávisle* (freely, loosely, unlimited, independently)
- *svůdně, vábivě, vyzývavě, vášnivě* (seductively, enticingly, defiantly, heatedly)
- *užasle, pohlceně, konsternovaně, ohromeně* (wonderingly, devouringly, dismayed, amazed)
- *přecitlivěle, plačtivě, zarmouceně, mrzutě* (oversensitive, tearfully, sadly, gloomily, sullenly)
- *intoxikovaně, duchem nepřítomně, odpojeně* (intoxically, spirit absently, diconnectedly)
- *neuroticky, roztržitě, roztěkaně, napnutě* (neurotic, distractedly, scatteredly, tensely)
- *mírumilovně, umírněně, krotce* (peacefully, in moderation, tamely)
- *vážně, důležitě, důstojně, majestátně* (seriously, importantly, with dignity, majestically)
- *ustrašeně, zranitelně, fóbicky, úzkostně* (fearfully, vulnerably, phobic, anxiously)
- *depresivně, znechuceně, zoufale, beznadějně* (depressingly, disgustedly, desperately, hopelessly)
- *velebně, důstojně, úctyhodně* (magnificiently, with dignity, respectfully)
- *klidně, jemně, mírně* (calmly, gently, slightly)
- *prázdná karta (prázdný rýžový papír vlepený na černou čtvrtku)*

4.1.2. Structures - instrukční karty

Karty *Structures* obsahují různé instrukce, z nichž většina výrazně ovlivňuje hudební formu a strukturu. Textové instrukce jsou kombinované s grafickým znázorněním (grafikami) z černého tuše (kresba redisperem, nanášení tuše kaligrafickými štětci nebo tisknutí monotypů). Grafiky jsou tvořeny na strukturovaný, nebělený rýžový papír a vlepovány na tvrdou čtvrtku, která má rozměry přibližně standardní hrací karty.



Obr. č.3.: Ukázka osmi vybraných karet *Structures*

Velká část těchto instrukcí vychází z principů a prostředků, kterými se v práci zabývám. Jsou postavené nejen z obecně známých hudebně-výrazových a formotvorných prostředků, ale i dalších nápadů, které mohou výrazně ovlivnit hudební formu a strukturu. Počet karet (a zároveň tedy jednotlivých instrukcí) vyšel na 40 kusů. Může se stát, že tento výběr časem rozšířím nebo naopak zredukuji.



Obr. č.4.: Ukázka dalších osmi vybraných karet *Structures*

Následuje seznam všech instrukcí, které jsem pro karty *Structures* shromáždil (na kartách jsou instrukce zapsané v anglickém jazyce, v seznamu níže uvádím v závorkách české překlady). Nutno zmínit, že význam jednotlivých instrukcí je v mnoha případech snazší pochopit v souvislosti s grafickým znázorněním, proto v následujícím seznamu instrukcí nemusí být tak patrný jako na samotných kartách.

- *half time* (poloviční tempo)
- *double time* (dvakrát rychlejší tempo)
- *walk somewhere* (někam jdi)
- *gradual crescendo* (postupně zesilovat)
- *body movement – grooving, dance* (pohyb těla – „groovování“⁵², tanec)
- *body movement – “classical phrase”*(pohyb těla – „klasická“ fráze⁵³)
- *listen to sounds not made by musicians & react to them* (poslouchej zvuky, které nehrají hudebníci, a reaguj na ně)
- *loop, longer* (smyčka /repetice/, delší)
- *loop, shorter* (smyčka /repetice/, kratší)
- *follow (play with) the motion* (následuj /hraj s/ pohybem)⁵⁴
- *play sounds, but not on your instrument* (hraj zvuky, ale ne na svůj nástroj)
- *“sense” others, play with others* (vnímej, „naciť se“ na ostatní, hraj s ostatními)
- *play like you practice* (hraj, jako když cvičíš)
- *do something unexpected* (udělej něco nečekaného)
- *play the horizon you see* (hraj podle horizontu, který vidíš)⁵⁵
- *don't react to what other play* (nereaguj na to, co hrají ostatní)
- *static body position* (statická pozice těla)
- *develop idea* (rozvíjej myšlenku)⁵⁶
- *create tension* (vytvoř napětí)
- *bright sounds* (jasné, ostré zvuky)
- *silence* (ticho)
- *loop* (smyčka, repetice)

52 Pohybování se do rytmu.

53 Myšlen pomalý pohyb těla za strany na stranu jako při hraní takzvané klasické hudby.

54 Viz úvahy na straně 7.

55 Myšleno podle linie, která obkresluje horizont, popřípadě nějaké linie, která obkresluje objekt v interiéru.

56 Mám na mysli zejména hudební myšlenku (melodii či motiv), případně i jinou než hudební, může jít o myšlenku vlastní či o myšlenku spoluhráče.

- *short attacks* (krátké útoky – zvuky)
- *follow* (následuj)⁵⁷
- *contrast* (kontrastně)⁵⁸
- *trade with others, reply and listen* (obchoduj /střídej/ se s ostatními, odpovídej a čekej)
- *reprise A, AABA* (opakuj A, AABA)⁵⁹
- *dark sounds* (temné /tmavé/ zvuky)
- *high sounds* (vysoké zvuky)
- *play solo with 4 notes* (hraj sólo s použitím pouze čtyř not)
- *faster* (rychleji)
- *play with max 3 notes* (hraj s maximálně třemi notami)
- *play from different place/angle/room* (hraj z odlišného místa, úhlu či pokoje)
- *repeat* (opakuj)
- *quietly* (tiše)
- *drone*⁶⁰
- *disrupt* (narušit)⁶¹
- *low sounds* (zvuky v nízkém rejstříku)
- *slow down* (zpomal)
- *imitate some famous musician* (imituj nějakého slavného hudebníka)
- *contradict what other play* (hraje něco kontradiktorního k tomu, co hrají ostatní)

57 Zejména ve smyslu následuj hudební myšlenku.

58 Vytvořit kontrast k předchozímu hudebnímu materiálu.

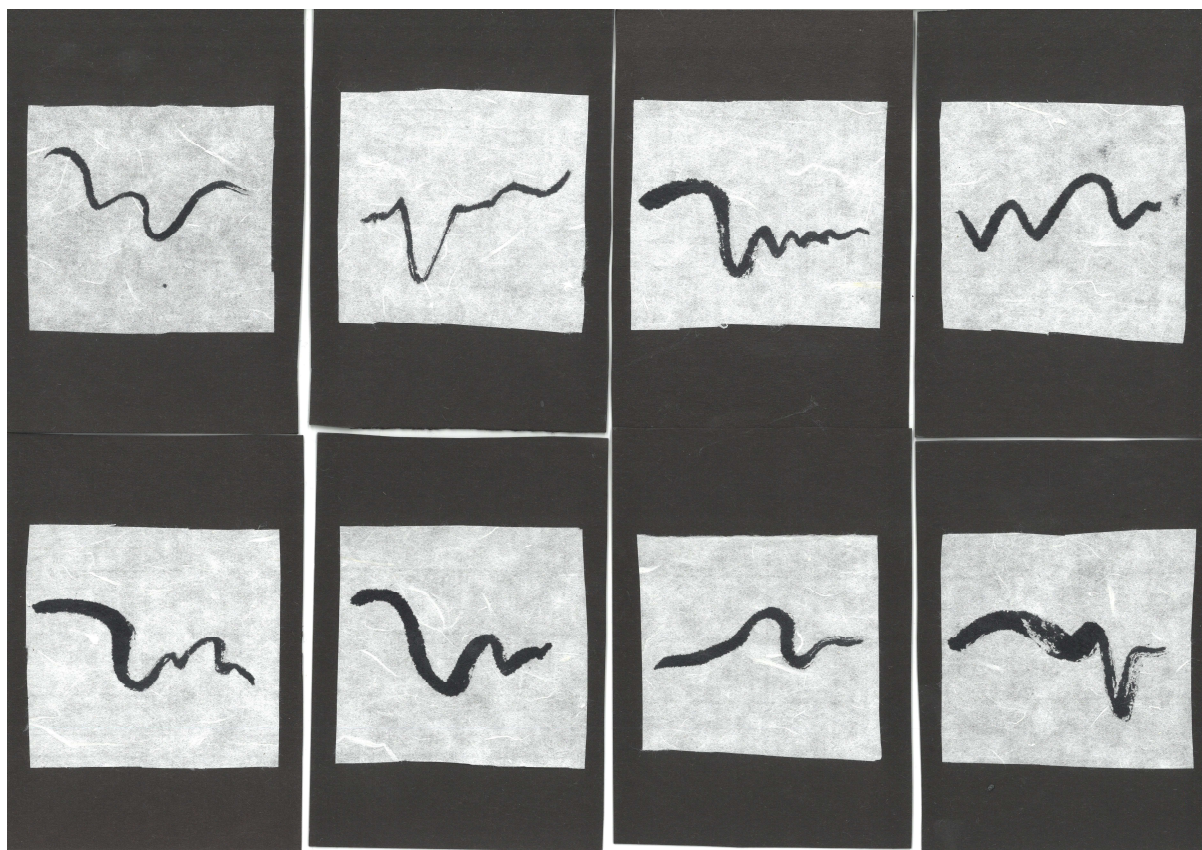
59 Myslet na reprízu pomyslné hudební formy.

60 Dlouhý souvislý zvuk, prodleva.

61 Ve smyslu narušit hudební tok například velmi odlišnou dynamikou.

4.1.3. *Shapes – karty s technikami a tvary*

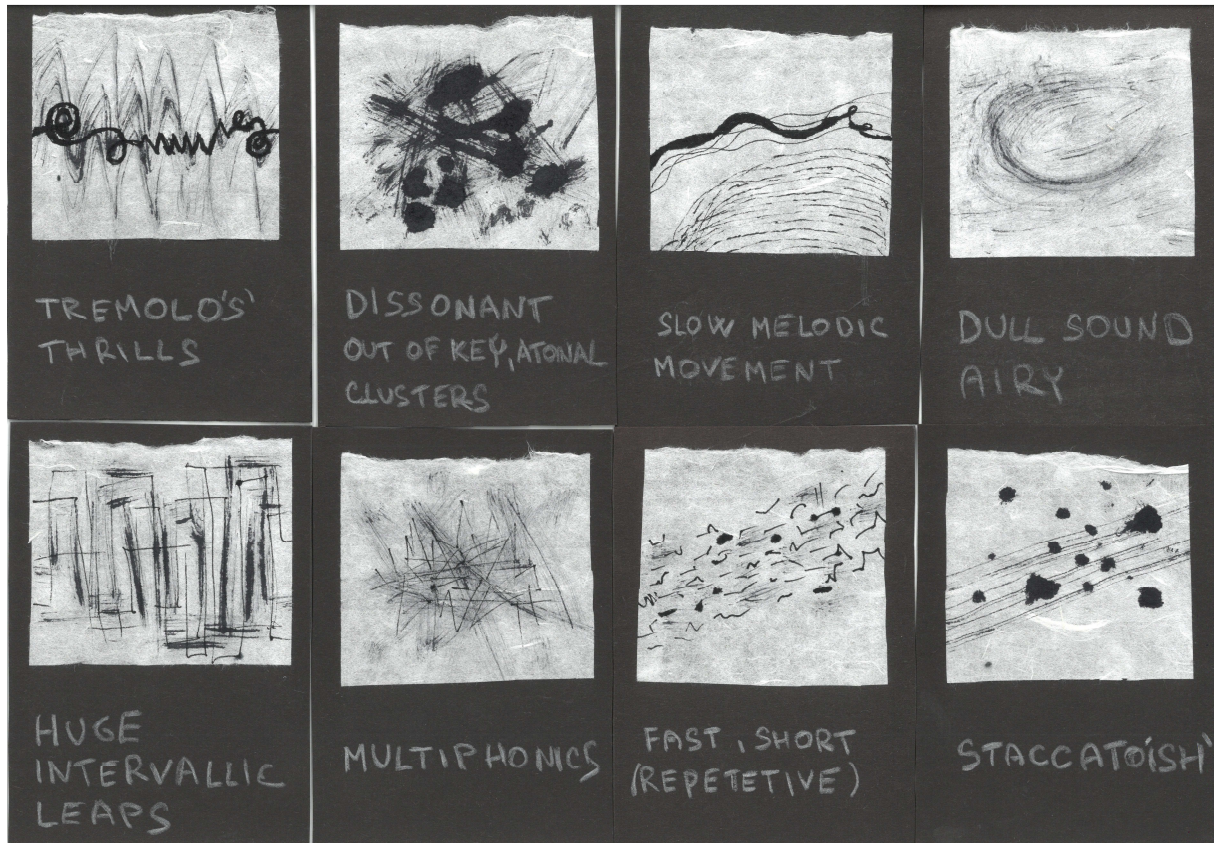
Karty *Shapes* obsahují textové instrukce tvořené konkrétnějšími hudebně-výrazovými prostředky, které jsou znázorněné či doplněné grafikou tvořenou z černé tuše. Mezi tyto prostředky patří různé techniky pro práci s hudebním materiálem či návrhy pro tvarování tónu či hudební fráze. Jde převážně o techniky, které lze aplikovat na notový part či hudební myšlenku – melodii či konkrétní tóny. Tento nápad původně vychází z mého osobního cvičení na nástroj a jedním z prvotních záměrů použití těchto karet jsou etudy pro sólové nástroje s možností ohýbání tónu (například dechové či strunné).



Obr. č.5.: Ukázka osmi vybraných karet *Shapes* zobrazujících tvary pro práci s melodií či hudební frází

Tvarování tónu či hudební fráze jsou znázorněny náčrtem tvarované linie. Zdroji volné inspirace jsou například neumatická notace paleobyzantském chorálu či křivočaré znázornění hudebních gest, které bylo hojně užívané v mnoha starověkých kulturách (tibetském chorálu či japonské tradici šomio).

Výtvarnou technikou je kresba či malba tuší (redisperem nebo štětcem) na bělený rýžový papír, který je následně vystřihován a vlepován na tvrdou hnědou čtvrtku rozměrů menší hrací karty.



Obr. č.6.: Ukázka osmi vybraných karet *Shapes* zobrazujících dalšími techniky pro práci s hudebním materiálem

Dalšími použitými techniky pro práci s hudebním materiálem (kromě různých tvarů hudební fráze či tónu) jsou následující instrukce (na karty jsem je zapsal pouze v anglickém jazyce, v závorkách uvádím české překlady)

- *tremolo*, *thrills* (tremola, trylky)
- *glissando*
- *vibrato* _ *deep x shallow*, *fast x slow* (hluboké x mělké, rychlé x pomalé)
- *staccato*

- *microtonal, out of tune* (mikrotonálně, rozladěně)
- *rhythmical, „groove loops“* (rytmicky, rytmické smyčky)
- *multiphonics* (multifonika)
- *fast, short, (repetitive)* (rychle, krátce, /repetitivně/)
- *slow melodic movement* (pomalý melodický pohyb)
- *dull sound, airy* (tupý /prázdný/ zvuk, vzdušný)
- *distortion, growl, frullato* (zkreslení, growl, fruláto)
- *huge intervallic leaps* (velké intervalové skoky)
- *dissonant, atonal, clusters, out of key* (disonantně, atonálně, klastry, mimo tóninu)
- *sforzando and sudden decrescendo, long notes* (sforzando a náhlé decrescendo, dlouhé tóny)
- *transpose to highest register* (transponuj do nejvyššího rejstříku)
- *transpose to lowest register* (transponuj do nejnižšího rejstříku)

4.1.4. Jednorázové karty

Za zmínku také stojí možnost použití jednorázových karet různého druhu. Takové karty vznikají přímo pro konkrétní skladby či hudební situace. Obsahují například konkrétní tónové výšky (vkládané do grafických partitur), instrukce různého druhu či mohou navodit představivost hudebního výrazu formou metafory. Jednorázové karty je možné vyrobit i přímo na místě, například pro účely řízené hudební improvizace či pro účely vkládání do grafických partitur (po zkušebním zaznění určité grafické partitury).

4.2. Skladby tvořeny z karetních systémů

4.2.1. Mod Bha

Mod Bha je hudebně-improvizačním konceptem ve formě hudebně-výtvarné karetní hry. Kombinuje grafické partitury (karetní systémy), úryvky standardní hudební notace a hudební estetiku. Skladba vznikala souběžně s konceptem karet s náladami⁶² a její princip v podstatě podnítl vznik tohoto karetního systému.

Tématem této skladby je zpochybnit způsob, kterým jsme zvyklí vnímat a chápat to, co označujeme jako hudební výraz – tedy popis způsobu hry z hlediska myšlenkového či pocitového.

Mezi volné inspirace patří:

- Indická teorie umění *teorie rasa*,⁶³ která (jak již bylo zmíněno) pracuje s *bhavas*, jež navrhuje určité „estetické přísady“, které mohou či mají podnítl reakce v potenciálním recipientovi.
- Esej s názvem *Smrt autora*, kterou napsal Roland Barthes. V rámci úvah o výrazu v hudbě se vyjadřuje například následující větou: *Výraz nikdy nebyl inherentní vlastností hudby, je jen tichou hlubokou zakořeněnou dohodou.*⁶⁴
- Známý jazzový standard *Summertime* interpretovaný americkým freejazzovým saxofonistou Albertem Aylerem na jeho albu *My Name is Albert Ayler* (nahrávka z živého vystoupení v Kodani z roku 1963). Zaujal mne způsob saxofonové hry Alberta Aylera, který zahrnuje velké množství disonance, mimotonálních postupů, velmi výrazného vibráta, glissanda a intuitivní mikrotonality v kombinaci s velmi umírněným doprovodem kapely (Niels Brosted – klavír, Niels-Henning Ørsted Pedersen – kontrabas, a Ronnie Gardiner – bicí nástroje), zejména jemnou klavírní hrou Nielse Brosteda. To, co by v obvyklém způsobu chápání hudebního výrazu mohlo působit jako „kvílivý“, „explozivní“ či dokonce „agresivní“ způsob hry na saxofon, podle mého názoru v daném kontextu a tím, jak Albert Ayler daný hudební materiál používá, působí úplně jiným dojmem.

62 Viz karetní systém *Essence* na str. 21.

63 Tamtéž.

64 BARTHES, Roland. "The Death of the Author." *Image, Music, Text*, translated by Stephen Heath, Hill and Wang, 1977. ISBN 0006861350 str.

Název tohoto hudebně-improvizačního konceptu je odvozen od slov modularita (Mod) a *bhavas* (Bha). Funkční princip spočívá v kombinování různých (ideálně kontradiktorních) přednesových výrazů na jednotlivých kartách *Essence*⁶⁵ (jejich stavění vedle sebe – modularitě) a v kombinaci těchto karet s hudební notací (zejména takovou hudební notací, která obsahuje hudebně-vyjadřovací prostředky, které jsou kontradiktorní k danému hudebnímu výrazu).

Příklad konkrétního použití může vypadat tak, že z karetního systému *Essence* vybereme určitý počet karet, na kterých jsou protikladná určení přednesového výrazu. Následně každou z těchto karet přiřadíme jednomu konkrétnímu hudebníkovi. Kombinace těchto karet může být jednoduše postavena vedle sebe či rozdělena do jednotlivých partů (tím, že si každý hudebník ponechá svojí kartu /popřípadě karty/ u sebe). Tento postup může fungovat sám o sobě jako volnější forma limitace hudební improvizace či být různými způsoby aplikován na konkrétní skladbu nebo její část (jako je tomu například ve skladbě *For Trio*).⁶⁶

Na hudební skladbu či etudu může být aplikován také tak, že jednotlivé karty *Essence* budeme přiřadovat ke konkrétním místům či partům. V konceptu *Mod Bha* je zajímavé hledat kontradiktorní spojení vyjadřovacích prostředků hudebního materiálu (notovaného standardním či jiným způsobem) a konkrétního přednesového výrazu. Při osobním cvičení můžeme zkoušet přiřadovat různé karty *Essence* (a tedy různé přednesové výrazy) ke konkrétním etudám či skladbám (nebo jejich konkrétním částem), a zkoumat tím možnosti jejího provedení či popírat a měnit původní vyznění dané hudby.

65 Viz strana 20.

66 Viz strana 34.

4.2.2. Karetní řídicí systémy

Za zmínění určitě stojí také různé možnosti řízení hudební improvizace pomocí karetních systémů. Kombinací druhů karet (karet nálad, instrukčních karet, karet s tvary a technikami a případně i různých jednorázových karet) vzniká celá řada možností, jak karty nejen seskládat v novou grafickou partituru (jak tomu je například u konceptu *Mod Bha*) či je různě kombinovat s hudebními skladbami, ale i jak na místě a za chodu (podle toho, co konkrétní situace vyžaduje) řídit hudební improvizaci.

Nemusí jít přímo o způsob hudebního dirigování pomocí ukazování karet, různých gest či znamení (i když tato možnost se samozřejmě také velmi nabízí), ale také o rozdávání karet jednotlivým hudebníkům na jejich notové pulty, čímž vznikne určitá dočasná grafická partitura. Jednotlivé karty můžeme hudebníkům ponechat, jak dlouho uznáme za vhodné (často například podle směřování hudebního toku). Rozdáním karet na notové pulty může více působit estetická hodnota grafického a výtvarného zpracování karet na jednotlivé hudebníky. Zároveň je důležitý jejich počet (kdyby bylo karet méně, jednoduše nám při rozdávání brzy dojdou). Jako ideální varianta se jeví kombinace rozdávání karet s občasným dirigováním jednoduchých domluvených znamení (například hraj či nehraj apod.) či s ukázkou konkrétní karty celému ansámblu nebo jeho části.

4.2.3. For Trio

Tato skladba je kombinací grafické partitury a dvou zmiňovaných karetních systémů – instrukčních karet *Structures* a karet nálad *Essence*. Jedním z hlavních prostředků, s kterým tato grafická partitura pracuje, je ohraničení hudební formy – tedy rozvržení a střídání sledu jednotlivých hráčů, hudebních událostí a zakončení skladby (závěrečná koda). Skladba poskytuje hodně prostoru k improvizaci a pracuje s grafickým znázorněním, které může být interpretováno volně podle individuality daného hudebníka. Hudebník se může, ale nemusí (a právě jiná pojetí jsou velmi žádoucí) rozhodnout převádět vnější znaky grafického znázornění na hudební parametry takovým způsobem, který je podobný principům užívaným ve standardní hudební notaci – například rozšiřování grafického zobrazení tvaru převádět na růst dynamiky nebo délku konkrétních tvarů převádět na délku hudebních

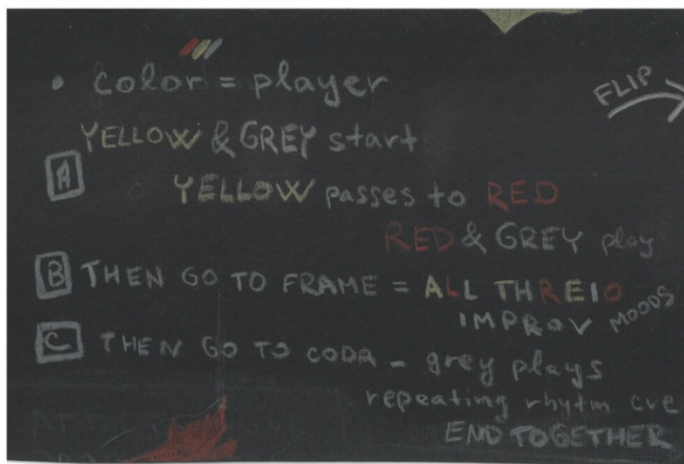
myšlenek (podobné převádění vnějších znaků grafického znázornění na hudební parametry je použité napříkladve skladbě *For Braxton*).⁶⁷



Obr. č.7.: Grafická partitura *For Trio*

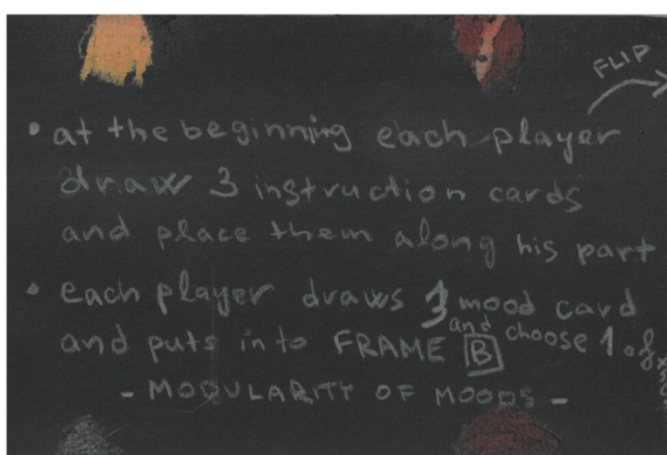
Jak již název partitury napovídá, je míněna pro tři hráče – každý z nich si vybere jednu barvu, které se drží od začátku až do konce svého partu. Existuje tak i více variant rozvržení partů v rámci jednoho ansámblu. V momentě, kdy žlutý hráč dohrává, vystřídá jej hráč červený. Všichni tři hráči tria společně hrají až v ohraničeném rámu ve tvaru čtverce, po kterém následuje koda, kterou naznačí šedivý hráč pomocí dokola se opakujícího zvuku (může jít o tón, témbur či motiv) – na poslední tři opakování se k němu na závěrečnou kodu přidají hudebníci hrající červený a žlutý part. Výtvarnou technikou je kresba pastelovými tužkami na tvrdou akvarelovou čtvrtku černé barvy formátu A3.

67 Viz strana 38.



Obr. č.8.: Vysvětlivka grafické partitura *For Trio*, 1. strana

Aplikace dvou karetních systémů probíhá následovně: na začátku si každý hráč vylosuje tři instrukční karty *Structures* a libovolně je rozmístí okolo svého partu (rozmístění se může odvíjet podle konkrétně vylosovaných instrukcí a hráč si může zvolit, v které části skladby chce s danými instrukcemi pracovat). Karty se rozloží okolo partitury tak, aby je všichni viděli a dostali přehled o průběhu skladby. Každý hráč si zároveň vylosuje tři karty nálady *Essence*, z nichž si vybere jednu a umístí do hranatého rámu, kde se poprvé začne odehrávat improvizace celého tria (první místo kde hraje celé trio dohromady). Zde se ideálně odehrává „modularita nálad“, jejíž vychází z principu skladby *Mod Bha*.⁶⁸

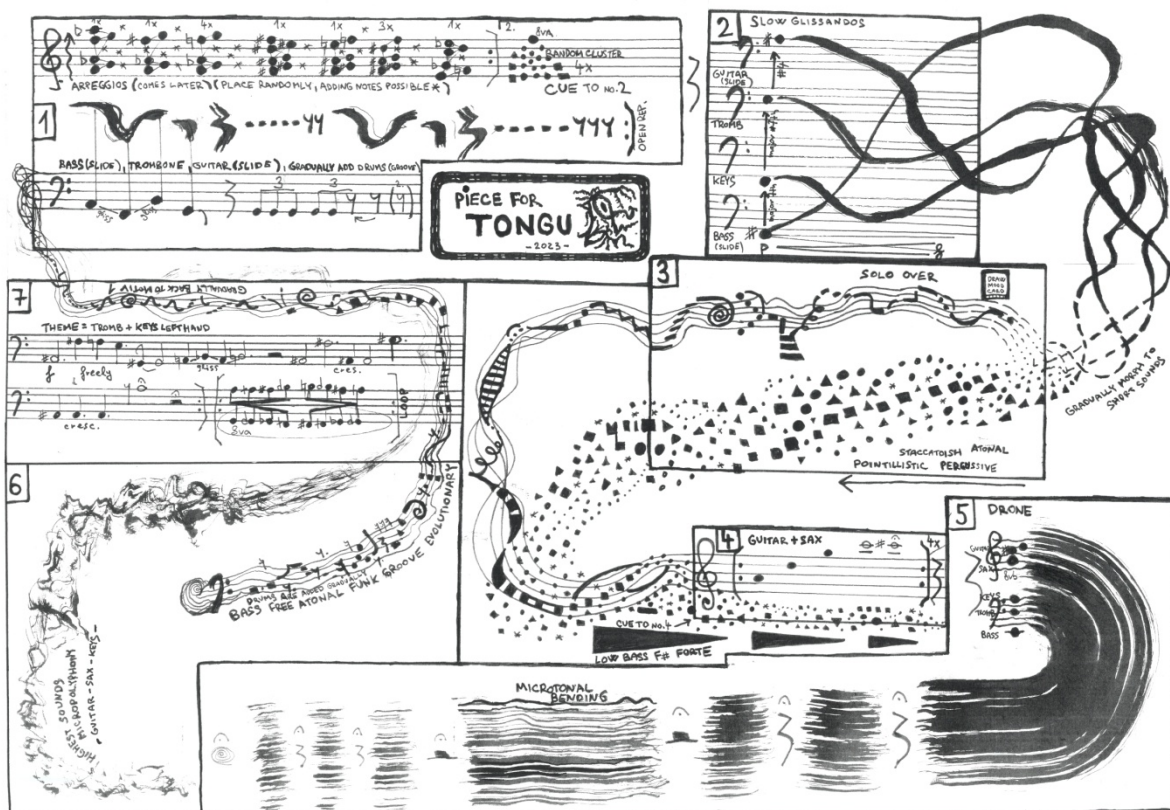


Obr. č.9.: Vysvětlivka grafické partitura *For Trio*, 2. strana

68 Viz str. 31.

4.3. Piece for Tongu

Tato grafická partitura vznikla pro konkrétní ansámbl – sextet *Tongu*, pro který skládám hudbu a v kterém hrají na saxofon. Kombinuje několik způsobů hudebního zápisu. Propojuje principy a prostředky grafické partitury, standardní hudební notace (zápis konkrétních tónových výšek do notové osnovy), graficky notovaných částí (grafické znázornění přibližných tónových výšek do notových osnov) a textových partitur (hudební instrukce či doplnění významu grafických znázornění formou textové instrukce).



Obr. č.10.: Grafická partitura *Piece for Tongu*

Použitou výtvarnou technikou je různorodá práce s černou tuší – byly použity různé rozměry štětců a redispero. Formát akvarelové čtvrtky je A3.

Tato partitura má definovanou instrumentaci a k jednotlivým instrukcím, grafickým znázorněním i zápisu konkrétních tónových výšek jsou ve většině případů přiřazeny konkrétní nástroje.

Časové údaje jednotlivých událostí nejsou přesně určeny. V návaznosti na teoretickou část práce tedy můžeme říci, že časová osa grafické partitury je pružná.⁶⁹ Délka jednotlivých dílů skladby tak může být proměnlivá a vycházet z aktuálního způsobu interpretace.

Zápis konkrétních tónových výšek je ve většině případů přímo navázaný na následující grafické znázornění. Grafická znázornění v této skladbě mají být spíše přibližná – ovlivněná způsobem, jakým čteme standardní hudební notaci,⁷⁰ ale mohou být i více abstraktní a interpretovaná individuálně. Ve většině případů jsou však grafické znázornění doplněné popisem konkrétních požadavků a instrukcí nebo přímo zápisem hudebního materiálu do notové osnovy.

Popis jednotlivých částí skladby

Skladba má relativně přehlednou hudební formu. Odehrává se v jednotlivých rámečcích, které jsou seřazeny podle čísel (od čísla 1 do čísla 7). Tato čísla jsou vyznačena v levém horním rohu každého rámečku. Návaznost jednotlivých událostí je také patrná z toho, jak rámečky propojuje grafické znázornění. Sled rámečků se neodehrává pouze obvyklým směrem zleva doprava (jako při čtení písma či normální notace), ale tvoří jakýsi labyrint, díky čemuž na sebe grafická znázornění mohou plynule navazovat.

Skladba začíná rámečkem číslo 1 – nachází se v něm motiv zapsaný v notové osnově a podpořený křivočarým znázorněním tónových výšek. Tento motiv je určený pro trombone, baskytaru (s použitím kytarového slideu pro docílení glissanda) a kytaru (taktéž s použitím slideu). Bicí souprava postupně více a více rytmizuje tento motiv a dodává mu groove. Křivočaré znázornění motivu určuje jeho průběh a repetici (první opakování motivu je o jednu triolu kratší). Přes tento rytmický základ jsou v notové osnově nad ním vypsány akordy pro klavír (popřípadě klávesy či syntezátor), které mají být podpořeny a kombinovány se saxofonem. V momentě, kdy se tyto akordy dohrají, má hudba pokračovat následujícím rámečkem.

69 Viz strana 9.

70 Viz skladba *For Trio* na straně 32.

V rámečku číslo 2 má znít dlouhé, pomalé a protisměrné glissando čtyř partiturou určených nástrojů. Do notové osnovy jsou zapsány jeho počáteční tónové výšky. Toto glissando určených čtyř nástrojů má plynule přecházet do náhodně rytmizovaného hraní krátkých tónů (v partituře graficky zobrazené různými tvary a doplněné písemnou instrukcí), přes které improvizuje saxofon (popřípadě jiný nástroj) – v partituře je to označeno jako „solo over“.

Jako hudební znamení, než dojdeme do rámečku číslo 4, má zaznít hluboký basový tón kontra fis (zapsáno písemně u grafického znázornění tohoto tónu) V rámečku číslo 4 se nachází unisono saxofonu a kytary (tento motiv se by se měl čtyřikrát zopakovat).

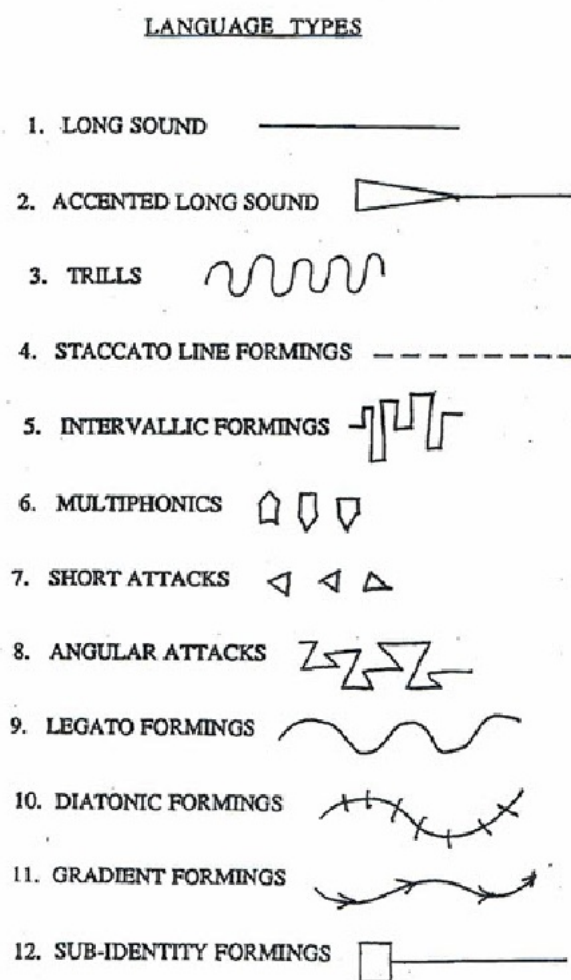
V pátém rámečku na něj navazuje tutti celého ansámblu dlouhým ostinátním souzvukem (dronem), kde každý nástroj má hrát držený tón, který má zaznamenaný v notové osnově. Průběh toho ostinata je několikrát (ideálně na ukázání) přerušován, což zároveň naznačuje jeho délku, která má být proměnlivá (pružná). Přibližně v polovině této části se nachází práce s vychylováním intonace jednotlivých tónů (v partituře zapsáno jako „microtonal bending“) – kde má pomocí „ohýbání“ jednotlivých tónů docházet k mikrotonalitě celého souzvuku.

V šestém rámečku navazuje polyfonie sousedních tónů ve vysokém rejstříku kytary, saxofonu a klávesového nástroje (v partituře zapsáno jako „micropolyphony“), které je následně protnuto rytmickou baskytarovou linkou podpořenou bicí soupravou (viz instrukce v partituře – atonální a evoluční „funk groove“).

V sedmém rámečku se skladba chýlí ke konci. Objevuje se výrazná melodie trombonu s klávesovými nástroji, vypsána v notové osnově. Baskytara se postupně vrací k původnímu motivu z prvního rámečku (repríza). V závěrečné kodě zaznívá opakující se zrcadlový čtvrtónový motiv hraný trombonem a klávesami.

4.4. For Braxton

Grafická partitura s názvem *For Braxton* je věnována americkému skladateli a saxofonistovi Anthonymu Braxtonovi. Byla napsána pro saxofonové kvarteto a je inspirována jeho technikami *language types*. Podobně jako ony pracuje tato skladba s omezením konkrétní hudebně-vyjadřovací techniky (aplikuje limitace⁷¹ na hudební improvizace), výsledkem čehož má být rozvinutí hudebního materiálu novým způsobem, nové hudební nápady, vyšší míra koncentrace či lepší integrita jednotlivých hudebních částí.



Obr. č. 11.: Techniky language types Anthonyho Braxtona

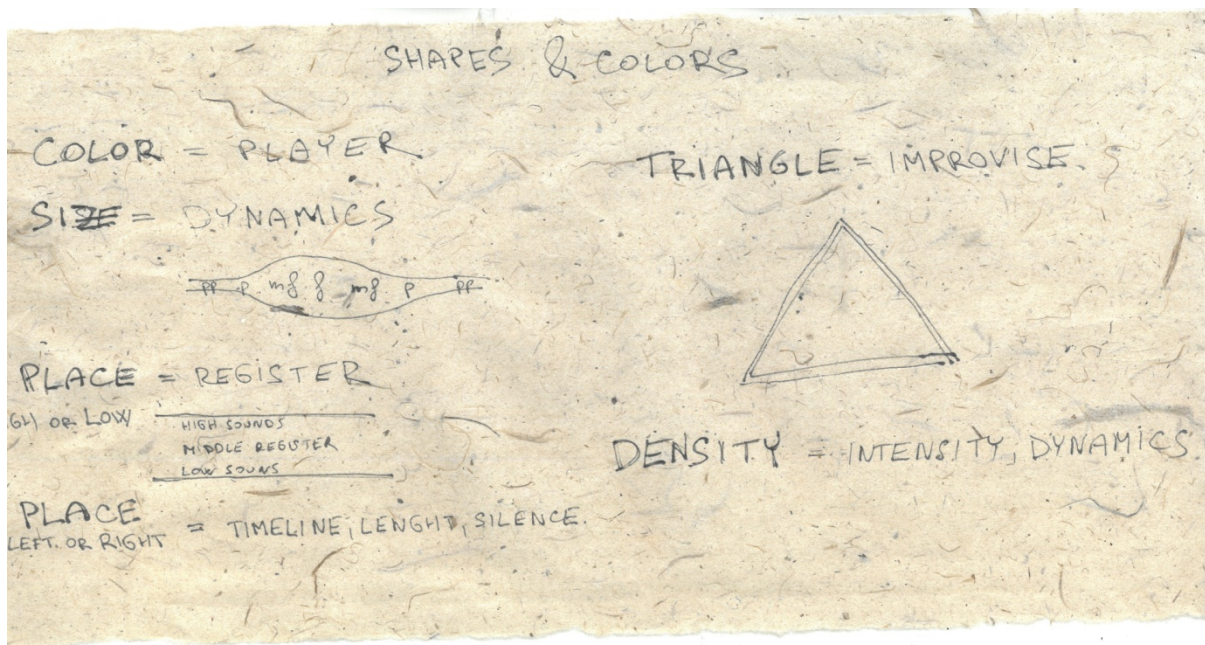
71 Viz strana 14 této práce.



Obr. č.12.: Grafická partitura *For Braxton*

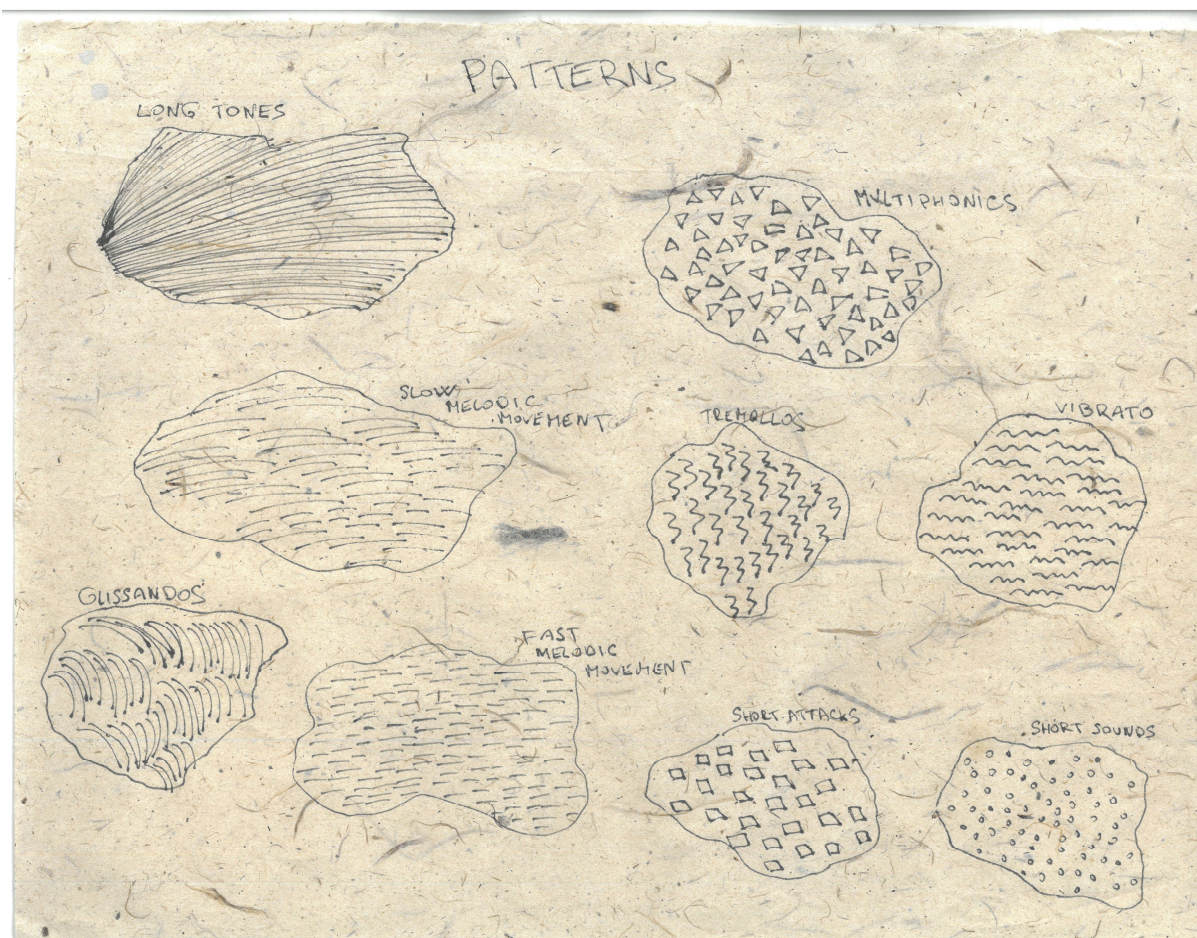
Rozvržení sledu jednotlivých událostí (toho, kdo kdy hraje a jak se střídají hráči a instrumentace) je zaručeno zejména přiřazením jednotlivých barev konkrétním hráčům. Skladba je psána pro čtyři hráče (saxofonové kvarteto), obsahuje tedy čtyři základní barvy. Jaký part (barvu) si konkrétní hudebník vybere, může být i proměnlivé, skladbu jsem však původně zamýšlel s jasnější zvukovou představou a konkrétním přiřazením hudebních nástrojů daným barvám. Modrou barvu zamýšlím pro baryton saxofon (hlubší rejstřík), jehož part se nachází ve spodní části partitury (poloha přibližně určuje rejstřík, jak jsme přirozeně zvyklí a jak je přiblíženo ve vysvětlivce *Shapes and Colors*).⁷² Červená barva ve středním rejstříku může být tenor saxofon nebo alt saxofon a zelená barva nacházející se v nejvyšším rejstříku je míněna pro soprán saxofon (popřípadě alt saxofon, záleží na konkrétní instrumentaci saxofonového kvartetu).

Vysvětlivka (legenda), kterou jsem k této partituře vytvořil, se skládá ze dvou částí. První strana nese název *Shapes & Colors* a poskytuje základní interpretační klíč. Způsob, kterým v něm převádíme vnější znaky grafického znázornění na hudebně-vyjadřovací prostředky, je velmi jednoduchý a v něčem podobný základním principům a prostředkům standardní hudební notace. Z vysvětlivky také vyplývá, že trojúhelník instruuje hudební improvizaci, která může být mimo techniky *language types*, čímž hudebníci dostávají nové možnosti ve výběru hudebního materiálu.



Obr. č. 13.: Vysvětlivka *Shapes & Colors* k partituře For Braxton

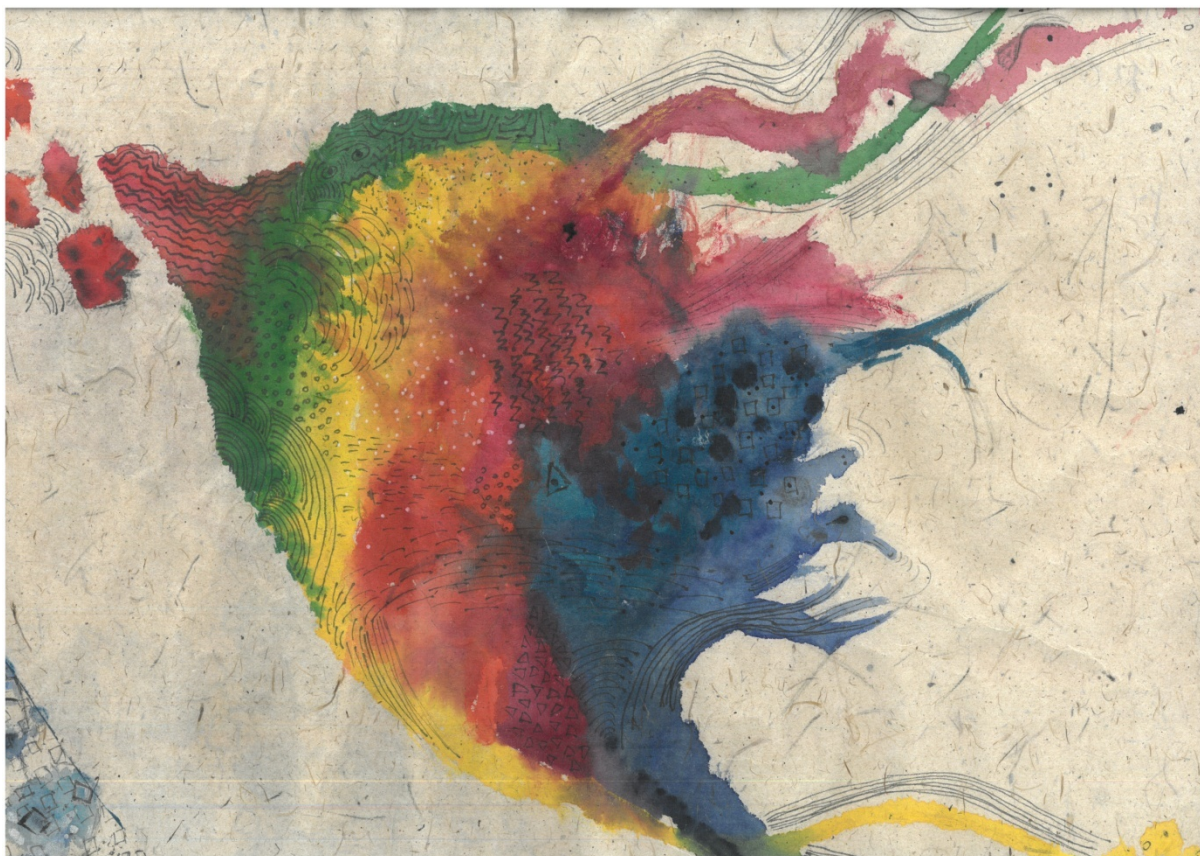
Druhá strana vysvětlivky nese název *Patterns* a obsahuje různé grafické patterny, z nichž každý je přiřazen konkrétní hudebně-výrazové technice (přiřazování vnějších znaků). Část těchto technik je podobná *language types*, o ostatních by se dalo říci, že jsou podobného druhu. Hlavní inspirací je spíše zmiňovaný princip, kterým Braxton tyto techniky používal. Vybírány jsou přímo pro saxofon, například multifonika či glissanda jsou specificky saxofonové techniky, které nejsou ideální k aplikování na všechny ostatní nástroje.



Obr. č. 14.: Vysvětlivka Patterns k partituruře For Braxton

Způsob, kterým se jednotliví hudebníci mohou pohybovat v těchto technikách, není striktně daný, ale spíše otevřený a vychází z momentálních okolností – například kam zrovna směřuje hudební tok improvizovaného pásma či kterou konkrétní hudebně-vyjádřovací techniku používají. Mohou tak tyto techniky používat spíše jako přídavné ke konkrétnímu hudební materiálu, s nímž v dané situaci pracují – melodií, témbrem, rytmizací apod. –, a tyto techniky na ně následně aplikovat.

V závěrečné části partitury, zobrazené na následujícím obrázku, se grafické znaky pro jednotlivé hudebně-vyjadřovací techniky i označení jednotlivých hráčů více prolínají, čímž má se zadání partitury stávat abstraktnější a hudba má směřovat k větší míře hudební improvizace.

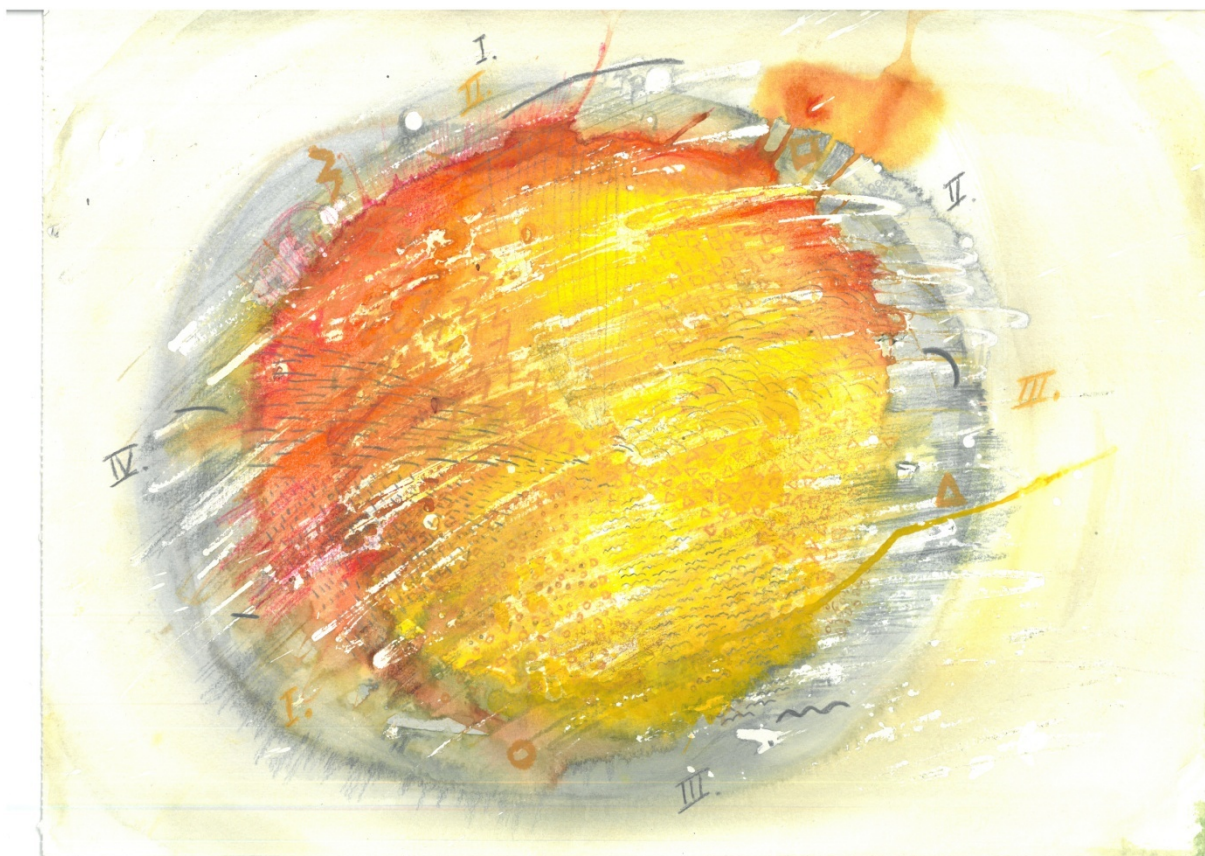


Obr. č.15.: Závěrečná část grafické partitury *For Braxton*

Výtvarnou technikou této partitury je malba akvarelem na větší formát (délka partitury je přibližně 120cm, výška 40cm) strukturovaného, neběleného rýžového papíru. Do akvarelu jsem redisperem a pastelovými tužkami vkresloval jednotlivé patterny. Mezi další inspirace patří akvarelové malby a grafické partitury hudebního skladatele Miroslava Ponce, kterého bych rád zmínil. Vystavoval grafické partitury v rámci svého modelu „barevné hudby“ a ve své tvorbě promýšlel souvislosti barev a tónů. Taktéž barvy v partituře *For Braxton* by ideálně měly (kromě své funkce rozdělení hráčů) asociovat i podvědomé procesy týkající se souvislostí mezi barvami a zvuky.

4.5. *Through*

Grafická partitura *Through* pracuje se specifickým rozvržením hudební formy (respektive několika jeho variantami). Byla tvořena se záměrem aplikování stejného způsobu převádění grafických patternů na hudebně-vyjadřovací techniky jako v legendě *Patterns*⁷³ k partitūře *For Braxton*, obsahuje tedy stejný počet grafických patternů (devět). Partitura *Through* by však mohla dobře fungovat i s převedením těchto grafických patternů na jiné hudebně-vyjadřovací techniky či ponechat jejich interpretaci volně na jednotlivých interpretech. Pravidla formy (a varianty těchto pravidel) by však měla být zachována a nějakým způsobem rámovat skladbu a tvarovat její průběh.



Obr. č. 16.: Grafická partitura *Through*

73 Viz. strana 43.

Grafická partitura *Through* je určena buď pro tři, nebo pro čtyři hudebníky. Varianta pro tři hráče je označena římskými číslicemi žluté barvy (I. až III.), varianta pro čtyři hráče římskými číslicemi šedé barvy (I. až IV.). Každému hráči je přiřazeno jedno číslo, které určuje, odkud začíná hrát (výchozí bod). Základním principem je, že hráči po směru hodinových ručiček procházejí skrze všech devět grafických patternů – tj. limitace na devět hudebně-vyjadřovacích technik. Jde o podobný způsob práce s hudebně-vyjadřovací technikou (limitace), který popisují u skladby *For Braxton*.⁷⁴

Základní variantou způsobu interpretace této partitury tedy je, že každý hráč začne improvizovat v rámci dané hudebně-vyjadřovací techniky od svého čísla (tedy každý od jiného), a hrajou tak tyto techniky za sebou v kánonu. Na další hudebně-vyjadřovací techniku mohou přecházet buď společně (přibližně), nebo toto individuální přecházení mezi patterny ponechat volné.

Jedním z důležitých parametrů je délka jednotlivých dílů, tj. jak rychle budou hráči přecházet na další hudebně-vyjadřovací techniku. V případě, že zvolíme rychlejší přecházení mezi jednotlivými technikami, hodilo by se cyklus několikrát opakovat. Zvolíme-li naopak pomalejší přecházení, můžeme celý cyklus zahrát například pouze jednou. Délku a průběh celé hudební formy tak můžeme definovat více způsoby a zároveň máme i možnost vycházet z aktuálního vyznění skladby.

Zajímavým rozvinutím takového principu může být, necháme-li jednoho hudebníka improvizovat volně (hrát improvizované sólo) a tento cyklus hudebně-vyjadřovacích technik použít jako hudební doprovod. V takovém případě by měly být tyto techniky hrány společně (tedy z jednoho místa) a více striktním (doprovodným) způsobem – tj. menší střídání tónových výšek, menší dynamické změny apod. Pravděpodobně by se hodilo zvolit rychlejší přecházení mezi jednotlivými technikami (například pět až deset vteřin), čímž by tyto bloky mohli připomínat harmonickou kadenci. Zvolená délka přecházení může samozřejmě být i proměnlivá a vycházet ze směřování hudebního toku.

Tato partitura je otevřená dalším způsobům interpretace a rozvinutí uvedeného principu.

Použitou výtvarnou technikou je vícevrstvá malba akvarelem přes náhodně vylitou vykrývací hmotu, která je po nanesení akvarelu seškrábána nožem (čímž se z akvarelu odkryjí spodní vrstvy malby). Dále je malba dokreslována akvarelovými pastelkami (těmi jsou také zakresleny jednotlivé grafické patterny). Byl použit akvarelový papír formátu A3.

74 Viz. strana 43.

4.6. *Kruh, přímka*

Následující grafická partitura s názvem *Kruh, přímka* představuje otevřené orámování hudebních událostí – na hudbu statickou (kruh), hudbu dynamickou (přímka) a ticho (prostor mezi, popřípadě kruh). Takové orámování má poskytovat více prostoru pro různé interpretace a hudební improvizaci. Primární představou a inspirací je však hudba spíše velmi střídmá a minimalistická s velkým důrazem na ticho. Inspirovaná je zejména hudbou *Wandelweiser Group*.⁷⁵

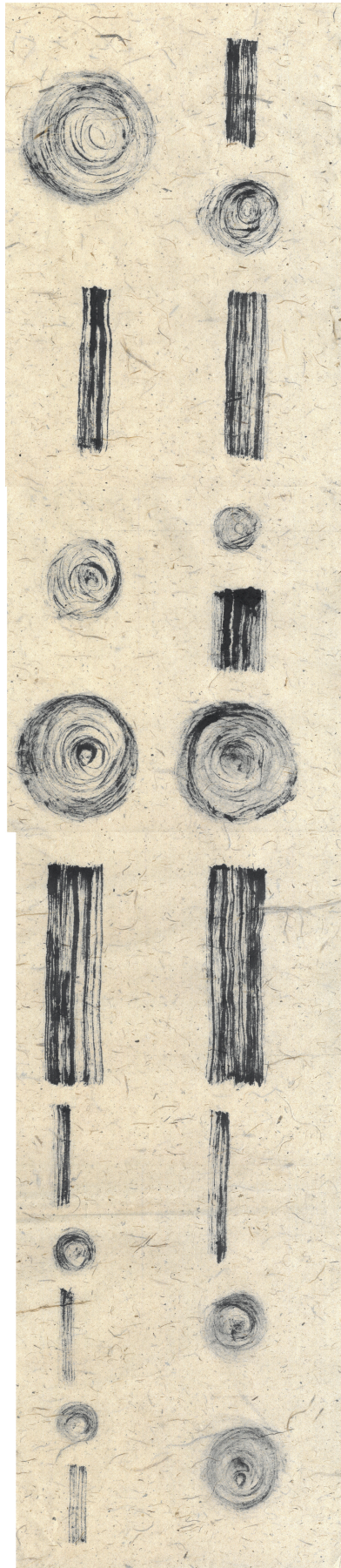
Jak již bylo řečeno, partituru je možné pojmout a interpretovat více způsoby, následující základní principy by však měly zachovány:

- důraz na ticho jako součást skladby – rostoucí napětí v očekávání nadcházejícího zvuku
- snaha o vytváření dvou kontrastních způsobů hudební improvizace za účelem vytvoření:
 - 1) takové hudby, která je spíše dynamická (lineární, „někam směřuje“),
 - 2) takové hudby, která je naopak statická („téměř nikam nesměřuje“ – tj. snaží se nemít vývoj (např. dynamický či melodický)

Návrh interpretace této grafické partitury vypadá následovně. Partituru čteme celou dvakrát za sebou, ale pokaždé jiným způsobem. Poprvé čteme partituru způsobem: kruh = ticho a přímka = zvuk (hudba). Takový způsob čtení by v ideálním případě měl (i díky estetickému působení vyobrazeného kruhu) více umocnit důraz na ticho jako hudebně-výrazový prostředek. Podruhé (v plynulé návaznosti na první způsob čtení partitury) čteme partituru tímto způsobem: kruh = snaha o statickou hudbu, přímka = snaha o dynamickou hudbu, prostor mezi (prázdnost) = ticho.

Výtvarnou technikou je malba černou tuší pomocí různých rozměrů štětců na velký formát (délka cca 120 cm a výška cca 30 cm) neběleného rýžového papíru.

⁷⁵ Mezinárodní skupina skladatelů/interpretů, jejichž hudba se vyznačuje řídkými, tichými, subtilními zvukovými plochami s častým tichem.



Obr. č.17.: Grafická partitura *Kruh, přímka*

4.7. Směry

Grafická partitura *Směry*⁷⁶ může být hrána různým počtem hudebníků (vhodný počet hudebníků je přibližně dva až sedm). Hlavním hudebním prostředkem, s kterým pracuje, je rozvržení hudební formy. Partitura obsahuje čtyři různé linie s grafickou notací (ve čtyřech různých směrech různých úhlů) a každý z hudebníků má za úkol vybrat si dvě z nich – přičemž první zahraje dvakrát, druhou jednou a na závěr zahraje opět první linii jednou (princip hudební formy je inspirován obvyklou písňovou hudební formou AABA). Důležitým parametrem samozřejmě je, jakou délku přibližně zvolíme, z čehož může vycházet i možnost určitého počtu opakování tohoto postupu. Grafická notace v jednotlivých liniích může být čtena velmi abstraktním způsobem nebo může způsob čtení být ovlivněn principy čtení standardní hudební notace.⁷⁷



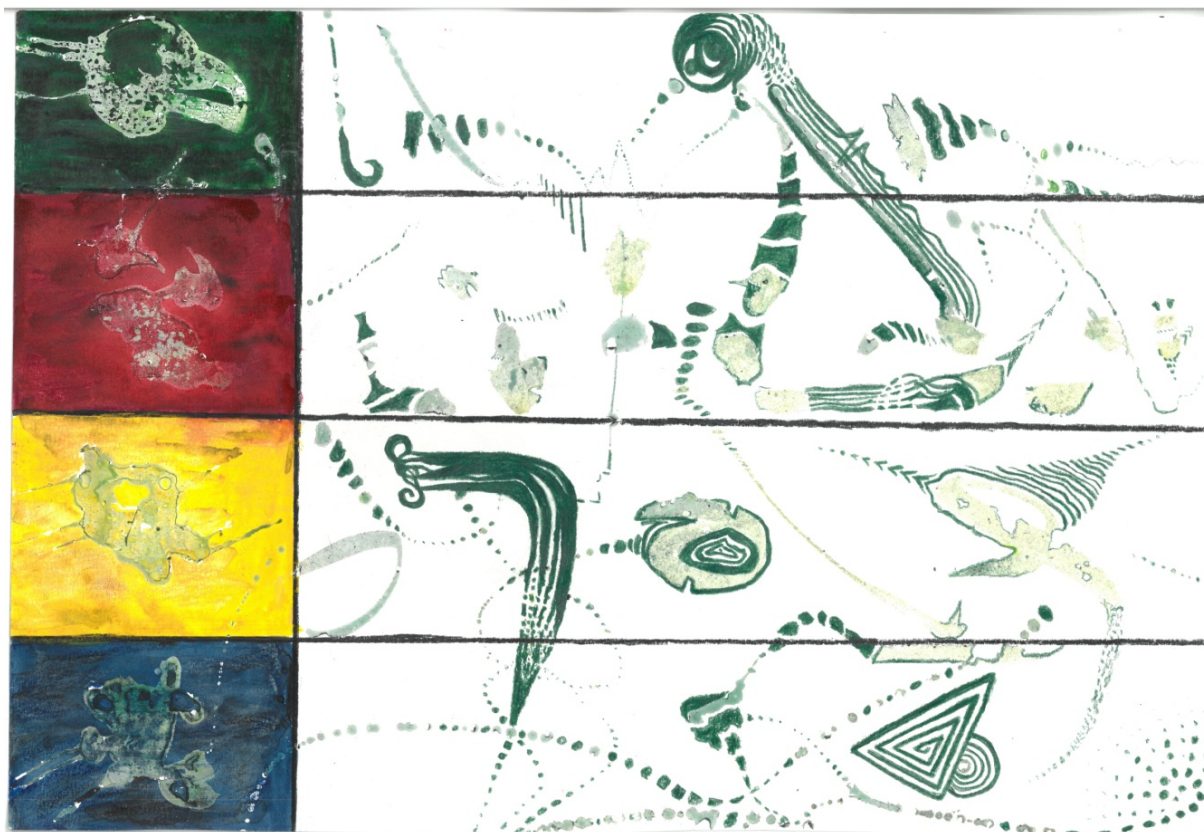
Obr. č.18.: Grafická partitura *Směry*

76 Viz. obr.č.18.

77 Podobně jako tomu je ve skladbě *For Trio* na straně 34.

4.8. Biomorph

Následující grafická partitura se svými principy blíží abstraktnějším partiturám a hudebním grafikám v následující podkapitole. Původně je určena pro saxofonové kvarteto, ale může být hrána jakýmkoliv čtyřčlenným ansámblem (čtyři barvy pro čtyři oddělené řádky), popřípadě i jiným počtem hudebníků, oddělené řádky jsou stejně vzájemně propojeny jednotlivými grafikami. Způsob čtení partitury je velmi otevřený, ale zároveň může být stále místy ovlivněn principy čtení standardní hudební notace. Tvary, kresby a malby byly vytvářeny náhodným způsobem – na akvarelovou čtvrtku A3 byla vylévána vykrývací hmota, která byla následně obkreslována a dokreslována pastelovou tužkou. Na levé straně partitury byla náhodně vylitá vykrývací hmota přemalována akvarelem. Inspirací mi byly biomorfní tvary⁷⁸ z přírody, odkud skladba nese svůj název *Biomorph*.

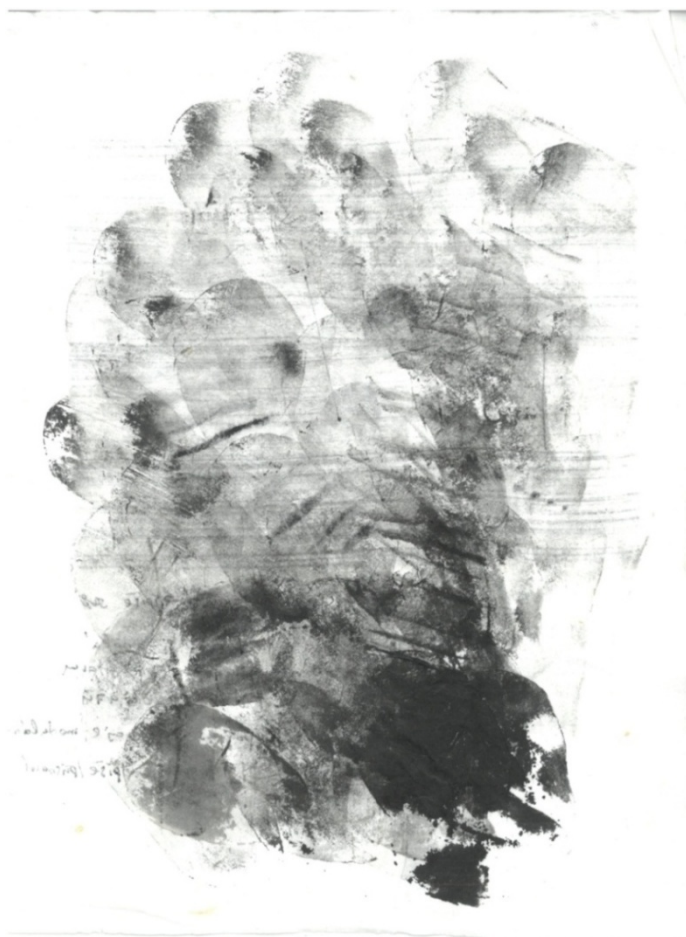


Obr. č.19.: Grafická partitura *Biomorph*⁷⁸

78 Organické tvary, které pozorujeme v organismech živé přírody, málokdy obsahují přímky a přesné kruhy, bývají oblé a asymetrické a výrazně členěné.

4.9. Hudební grafiky

V této kapitole uvádím několik hudebních grafik,⁷⁹ záměrně bez určení hudebního zadání. Poskytují tak nejvíce prostoru pro hudební improvizaci, a tedy možnost reagovat na ostatní hudebníky (popřípadě i nehudebníky či jiné umělce) lidi, situaci, prostor a další podněty. Vzniklé hudební nápady v některých případech může evokovat název dané hudební grafiky. V případě potřeby mohou být například doplněny karetními systémy⁸⁰ či být součástí řídicích karetních systémů.⁸¹ Výjimkou je hudební grafika *Kuličky* – u které existuje následující zadání: udělej si představu hudby z daného obrazu, zapamatuj si ji a následně ji se spoluhráči zahrajte přes sebe, aniž by jste se navzájem poslouchali (modulárním způsobem).

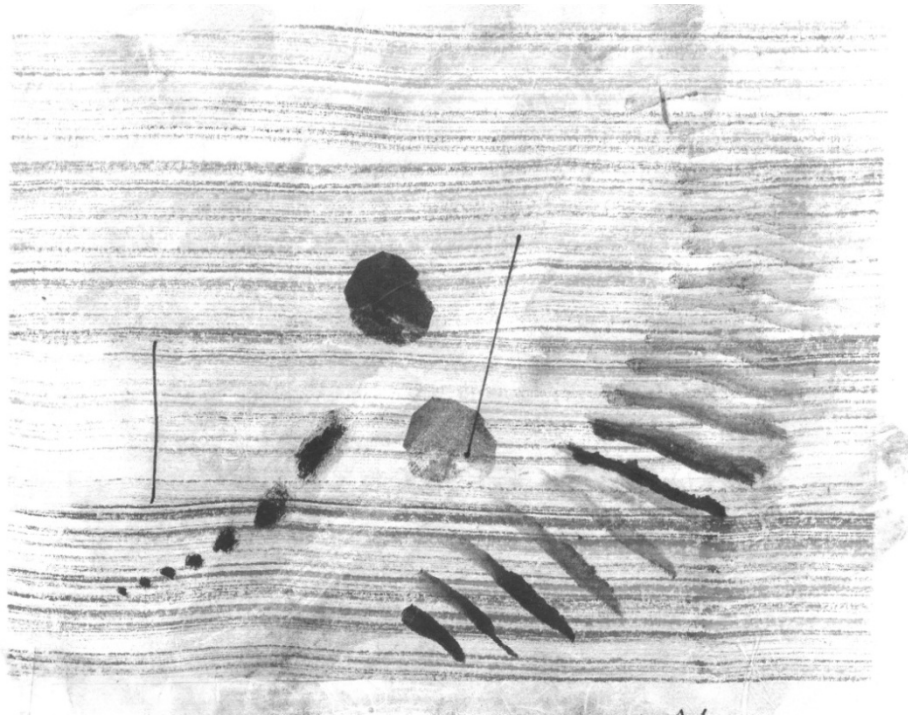


Obr. č.20.: Hudební grafika *Variations*

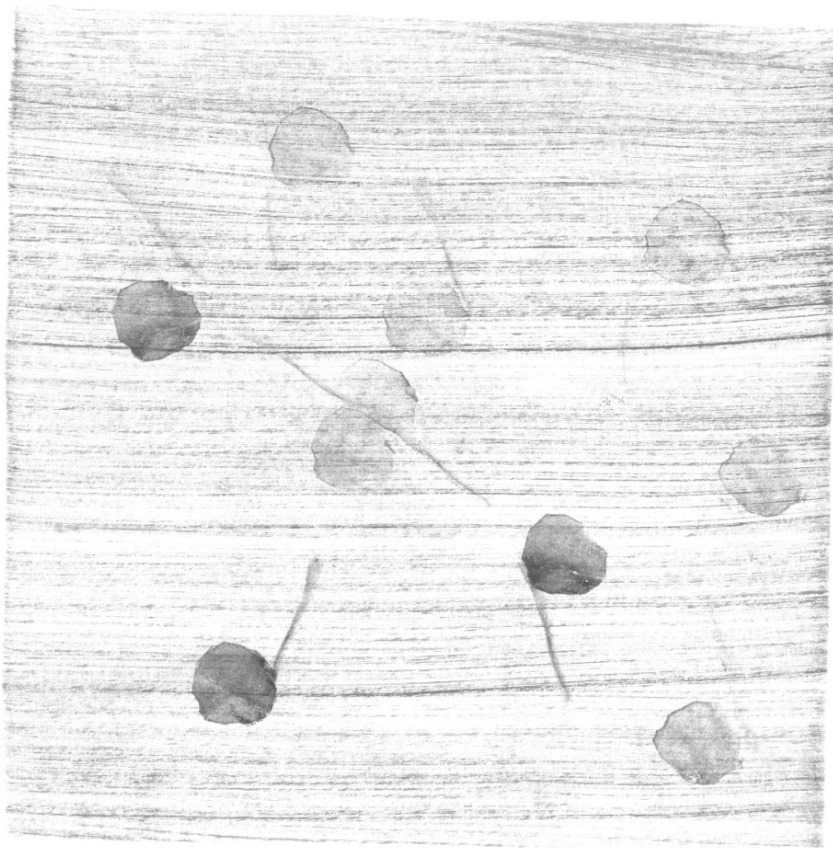
79 Viz rozdělení na straně 16.

80 Viz strana 19.

81 Viz strana 3.



Obr. č.21.: Hudební grafika *Dvakrát*



Obr. č.22.: Hudební grafika *Kuličky*

Závěr

Tato práce se týká grafických partitur jako prostředku hudební tvorby, který kombinuje kompozici, improvizaci, interpretaci, performance i výtvarné umění. Přináší tak vhled do procesu, v kterém autor používá grafické partitury jako prostředek k formování estetiky svého kompozičního rukopisu a vhled do procházení cesty od objevování zákonitostí grafických partitur k jejich následné tvorbě.

První část práce obsahuje teoretickou základnu pro kompoziční práci v následující části. V první části jsme se snažili uchopit vybrané principy a prostředky grafických partitur, které jsou charakteristické pro grafické partitury, následně nastínit různé druhy a pojetí grafických partitur a v praktické části aplikovat většinu těchto poznatků v kompoziční praxi.

Téma této práce určitě nepovažuji za uzavřené, současný stav mé práce s grafickými partiturami chápu spíše jako počáteční objevnou fázi a plánuji jej dále prohlubovat. Tato forma hudební kompozice mě velmi inspiruje a vidím v ní do budoucna mnoho tvořivého potenciálu. Hudbu si často představuji v hlavě – v určitých obrazech nebo v určitých zkratkách, které se snažím spojit do jednoho tvaru. Právě grafické partitury mi pomáhají dát hudební myšlenky více dohromady a následně (za pomoci hudební improvizace) zkoumat kompozici, která může v daném kontextu vzniknout (v dané situaci, prostoru, s konkrétními hudebníky, s konkrétními lidmi) (procesuální kompozice). Mým estetickým ideálem hudební kompozice je tvořit takovou hudbu, která bude zároveň organická, přirozená a proměnlivá (opakovaně aktualizovaná), ale zároveň bude zachována „kostra“, „jádro“ či původní myšlenka dané skladby. Zároveň se snažím nějakým způsobem (zpravidla formou hry a nahodilosti /například karetními systémy/) nadchnout, zaujmout, pobavit či inspirovat interpretující hudebníky, aby se tato energie mohla promítnout do výsledné hudby a popřípadě i přenést na diváky a posluchače.

Grafické partitury se na základě mých zkušeností osvědčily zejména pro hudebníky s dostatečnými improvizními dovednostmi. Zájem o improvizovanou hudbu v České republice stále roste, zejména mezi mladými hudebníky (mezi které patří i mnoho studentů vysokých škol). Navíc řada mladých umělců pracuje s novými médii, vizuální umělci se zabývají zvukem a hudebníci obrazem.

V okruhu hudebníků, kteří mne na české scéně obklopují, se grafické partitury osvědčují a věřím, že tato tato práce jí může přinést nové podněty. Plánuji k ní v následujících měsících přiložit CD s nahrávkami uvedených grafických partitur. Práce se snaží být prospěšná zejména v českém kontextu. Věřím, že může být inspirativní pro hudební improvizátory i skladatele, kteří ve své tvorbě improvizovaný element používají.

Subjektivní forma práce je daná zejména tím, že na popisované jevy nahlížím především pohledem aktivního autora a interpreta grafických partitur, ne pohledem objektivního analytika. Uvědomuji si, že mnoho informací jsem v práci pouze naznačil a nerozvedl, řadu z nich mám v plánu dále zkoumat, promýšlet a aplikovat v tvorbě. Vypracování této práce mi přineslo velké množství nových a inspirativních poznatků a inspirovalo mě k novým pojetím hudební tvorby. Doufám, že se mi něco z toho povede přenést i na čtenáře této práce, a podnítit tak další zájem v této oblasti.

Seznam použité literatury a pramenů

ABLINGER, Peter. *Now!: Writings 1982-2021*. Deiningen: Edition MusikTexte 019, 2012. ISBN 978-3-9813319-8-1.

BEINS Burkhard, NEUMANN Andrea, KESTEN Christian, NAUCK Gisela, (ed) *Echtzeit Musik Berlin*, Wolke Verlag, Hoffheim, 2011, str. 195

BARTHES, Roland. "The Death of the Author." *Image, Music, Text*, translated by Stephen Heath, Hill and Wang, 1977. ISBN 0006861350

CAGE, John / KNOWLES, Alison. *Notations*. New York: Something Else Press, 1969. ISBN 0871100002.

CARDEW, Cornelius. *Treatise*. London: Edition Peters, 1971. ISBN 9790577009735

GRISEY, Gerard. *Tempus ex Machina: A composer's reflection on musical time*. Harwood Academic Publishers, GmbH, 1987s

KOFROŇ, Petr / SMOLKA. *Grafické partitury a koncepty*. Praha: Votobia, Společnost pro novou hudbu, 1996. str. 17"

MATULOVÁ, Jana. *Mezi obrazem a zvukem/ Grafické partitury a jejich význam v současném audiovizuálním umění*. [Diplomová práce]. Praha, 2012

NEJTEK, Michal. *Synestezie jako tvurčí a percepční faktor u současných hudebně-scénických forem*. [Disertační práce]. Brno, 2014

SCHRÖDER, Julia. *Graphic notations and Musical Graphics*. Art, 2011 [cit. 14.5.2023].

Dostupné z:

http://mumia.art.pt.e.hu/mami/tartalom/oktatasi_anyagok/notacio/cikkek/Graphic%20Notation.pdf

WIMBISH, Rusell. *From Sight to Sound: Exploring creativity, improvisation and interactivity in graphic composition and performance*. [Disertační práce]. Edinburgh, 2020

WROBLEWSKI, Michal. *Improvizace jako druh muzikogeneze*. [Disertační práce]. Praha, 2022