

## Grafické partitury



Bohumíra Eliášová

Ve dnech 11. a 12. listopadu 2012 probíhal v prostorách HAMU workshop na téma Grafické partitury. Obsahem dílny bylo zkoumání vztahu hudby, tance a grafických partitur. Interpreti pracovali s partiturami Petera Grahama a Milana Adamčiaka.

Grafické partitury reprezentují odlišný způsob zápisu od tradiční notace. Jde o grafická díla, obrazy, která umožňují volnější interpretaci hudby než obvyklý zápis. Grafické partitury se rozvíjely především ve druhé polovině 20. století. Jedním z hlavních průkopníků byl John Cage, který je pro taneční svět spojen se jménem tanečního novátora a iniciátora nových přístupů k tanci a tvorbě, Merce Cunninghama.

Taneční partitura v tradičním slova smyslu v podstatě neexistuje. Pokusy o zaznamenání tance a vytvoření jednotného notačního systému lze vysledovat v průběhu historického vývoje tance. Do dnešní doby však nevznikl jednoduše použitelný systém zápisu, který by umožňoval jeho praktické využití při tvorbě choreografie. Každý tvůrce si tak vytváří pro pohybové a vizuální nápady svůj vlastní způsob zápisu, ať už slovní, nebo obrazový, který pak společně s tanečníky interpretuje. Bez vysvětlení zápisu by tanečníci jen velmi těžko pochopili záměr choreografa.

Zaznamenat komplexnost pohybových, tvarových a rytmických nuancí jednotlivých choreografů pomocí notace je velmi komplikované a časově náročné. Existující notace (především Beneshova a Labanova notace) nejsou jednoduše v praxi využitelné. Záznam pohybu do not je velmi složitý a dlouhotrvající proces. Hodí se spíše pro archivování již existujících slavných děl než pro běžné využití při současné tvorbě.

Blízký spolupracovník Johna Cage Merce Cunningham se od začátku tvorby zabýval vytvářením partitur pro své choreografie. Při komponování tance vytvářel grafy, kresby zaznamenávající prostorové uspořádání a rytmické detaily. Cunningham společně s Cagem pracovali na rytmických strukturách a na začlenění principu náhody do kompozice. V průběhu tvorby samé postupovali paralelně a jejich kompozice se setkávaly až na jevišti přímo před diváky. Cunningham v partiturách a grafech zachycoval svá rozhodnutí o prostoru, času a pohybu. V 90. letech spolupracoval na vytvoření grafického programu LifeForms, který umožňuje choreografovi modelovat digitální tělo, vytvořit časovou osu pro každého tanečníka v choreografii, nahlížet na jeviště ze všech úhlů pohledu a prostřednictvím grafiky vytvářet choreografii nezávisle na tanečnících.

Dalším ze zajímavých tvůrců, který přispěl k vývoji používání grafických partitur, je William Forsythe. V 80. letech používal statické grafické předlohy (např. studie teoretické architektury Daniela Libeskinda), které předkládal tanečnickům tak, že je doplnil časovou osou, prostorovou dráhou a zadáním pohybových principů, které má tanečník dodržovat.

V 90. letech vytvořil CD-Rom *Improvisation Technologies*, ve kterém definoval svůj taneční styl a pohybový slovník a který používá jako instrumentář pro nově přichodící tanečnický. Své choreografie někdy zaznamenává jako grafické obrazy, pro které vytvoří určitá omezení a podle nichž pak tanečníci interpretují choreografii. Např. v roce 1997 vytvořil na objednávku choreografii „Hypotetical Stream“. Z časových důvodů se nemohl účastnit zkoušek, a tak choreografii poslal jako fax, na kterém byly ručně zakresleny značky přes fotokopie přípravných kreseb od italského malíře Tiepola. Tuto partituru nakonec interpretovaly čtyři odlišné skupiny tanečnicků a vznikla čtyři různá představení, která si nicméně zachovala určitou jednotu a společný styl.

Podzimní workshop *Grafické partitury* přinesl mnoho zajímavých poznatků a otázek.

Jak grafické partitury interpretovat pohybem? Jaká omezení zvolit? Jaké elementy pohybu přiřadit grafickým znakům a je to vůbec nutné? Musí být grafická partitura umístěna tak, aby na ni tanečníci viděli? Jak připravit tanečníka, aby byl schopen partituru dodržet? Existují choreografické partitury? Jaký je vztah mezi choreografickými a grafickými partiturami? Musí být časová osa určená vždy hudbou?

Během workshopu se ukázalo, že vizuální inspiraci tanečníci chápou primárně jako klíč k pochopení prostoru. Grafická partitura je tanečnický prvotně vnímána jako vyjádření prostorové paternity či tvarového omezení. Teprve přesným zadáním prvků, které se mohou používat, vznikají nové taneční situace, které vystupují ze zažitých pohybových i situačních vzorců tanečnicků. Důležitým poznatkem bylo, že grafický zápis se dá chápat i jako inspirace pro časovou a dynamickou složku pohybu – tempo, rytmus, četnost příchodů a odchodů tanečnicků do prostoru, citění celkové dynamiky kompozice a jejího vrcholu, využití různých škál pohybu atd. Zajímavé bylo, že čím se kompozice více opakovala, tím fungovala lépe. Na rozdíl od improvizace, kde se zdroj inspirace opakovaním vyčerpá. Při zpřesňování interpretace grafických partitur, tedy jejich opakovaním, vznikaly zajímavější situace. Tanečníci se odvažovali vyzkoušet nová řešení, a přesto zůstali otevření a pozorní vůči přicházející situaci. Také vztah k hudbě byl díky společné předloze vrstevnatější a stylovější.

Omezení na konkrétně určené elementy umožňovalo snadnější orientaci i zapojování kompozičních principů, kterými jsou: kontrast, jednotu, vyvážení celku, zastavení, rozvíjení motivu a jeho variace, návrat k motivu a jeho transformace, vhodný okamžik k vstoupení a vystoupení z kompozice, doplňování, repetice atd. Interpretace grafických partitur vyžaduje tanečníka, jenž dokáže zapojovat kompoziční principy a současně zůstává vnímavý k vývoji kompozice jako celku.

Používání grafických partitur otevírá spoustu nových možností pro současný tanec a jeho kompoziční bohatství.

## Jiří Šigut: Partitury

Jiří Šigut (1960) patří do kategorie autorů, o kterých medituje Albrecht Wellmer na konci své knihy *K dialektice moderny a postmoderny. Kritika rozumu po Adornovi*, a které tentýž filosof označuje za „hledače“. Hledač je někdo, kdo se svou ustavičnou tvorbou, činností nebo pouhou aktivitou prolamuje do oblastí, v nichž zahlédneme cosi neznámého, co nám napovídá další cestu, která se zdála být již zcela uzavřená, vyčerpaná či předešlými generacemi dokonale spotřebovaná. Wellmer píše v polovině 80. let 20. století o nutnosti „sebepřekročení rozumu“ v umění a o dialektickém, rozumějme v jednotě rozporném, vztahu mezi uměním vitálním a znakovým.

Dílo Jiřího Šiguta se tedy vymyká pouhé estetické zkušenosti a mnohem více se provazuje s teorií poznání, epistemologií. Poprvé autor vstoupil do této oblasti skrze fotografii. Od roku 1985 do roku 1991 se zabýval fotografickými záznamy, při kterých programově nevstupoval do procesu dlouhotrvající expozice. Postupně rezignoval na tradiční vztah negativ – pozitiv a zaznamenával své aktivity a procesy v přírodě přímo na citlivou vrstvu fotografického papíru. Od roku 2011 zanechává fotografické papíry v industriálních prostorách ostravských hutí a dolů, kde nechává na papíry působit zanikající energie míst kdysi pulsujících životem a těžkou prací. Snaží se tak v době postupného zániku, nebo naopak ještě před komercializací těchto míst zachytit jejich *genium loci*.

Josef Moucha ve své studii *Zrození múzy* řadí Jiřího Šiguta ke dvaceti českým tvůrcům (např. J. Sudek, F. Drtíkol, J. Funke, J. Štyrský ad.), kteří během 20. století prosadili posuny vnímání uměleckých možností média fotografie.

Od roku 2010 se Jiří Šigut zabývá také průzkumem digitální technologie. První sérií jsou *Portréty*. Jde o výrazně redukované akrylové malby, jejichž tvarosloví a barevnost je určována od prvopočátku až po závěrečné míchání barev pouze čísly. Přibližně ve stejném období vznikají i radikální pohledy do krajiny, kdy Šigut jde po logice reduktivního jazyka digitalizovaného obrazu a vytváří paradoxní situaci – redukuje reduktivní schopnosti digitálního média, které vyhrocuje do extrému 1 pixelu. Zajímá ho zacházení s pamětí. Archivace, databáze, komprese obrazů v paměti – nikoliv dokonalá úprava iluze, ale možnost uskladnění paměti ve formě jakési zkomprimované databanky – Šigut se metodicky přizpůsobuje digitálnímu nástroji – uvažuje v rozkladu obrazu na čísla – jedničky a nuly.

Do tohoto způsobu transformace digitální technologie spadá od roku 2012 i autorova práce s partiturami, kde výslednou podobu určují nejen výškové rozsahy a předepsaná tempa jednotlivých skladeb, ale například i ticho. Takže třeba, jak se zmínil Petr Vaňous při uvedení letošní Šigutovy výstavy „Bez rozlišení“ v ostravské Galerii Dole – nepředstavitelné ticho v přírodě je zákonitě jiné, nežli nepředstavitelné ticho, které skýtá obraz či odraz jakékoliv technologie, včetně digitální.

Protože jazyk, který používáme, neobsáhne zcela zkušenost, kterou bychom rádi společně sdíleli, pokouší se Jiří Šigut jako „hledač“ svými citlivými průzkumy nacházet a objevovat cesty, kdy i partitura může přinášet novou autonomii jazyka geometrie v podobě geometrických obrazů se zcela objevnou a autentickou vizuální syntaxí.

Šigutovy *Partitury* průběžně uvedené v tomto čísle *Živé hudby*:

- s. 3 / John Cage: *And the Earth Shall Bear Again* (1942) – preparovaný klavír. První strana partitury.
- s. 6–7 / John Cage: *Dream* (1948) – klavír. Celá partitura.
- s. 31 / Morton Feldman: *Intermission 4* (1952) – klavír. Celá partitura.
- s. 47 / John Cage: *Primitive* (1942) – preparovaný klavír. První strana partitury.
- s. 129 / John Cage: *In the Name of the Holocaust* (1945) – preparovaný klavír. První strana partitury.
- s. 132–133 / Morton Feldman: *Piano Piece (to Philip Guston)* (1963). Celá partitura.
- s. 149 / John Cage: *In the Name of the Holocaust* (1945) – preparovaný klavír. Třetí strana partitury.