

TRADIČNÁ HUDBA VO SVETE DIGITÁLNYCH OBRAZOV

Stanislav Riečičiar

Nazerať na svet a jednotlivca alebo skupiny v ňom je možné z rôznych uhlov. Imaginácia predstavuje vnútorný svet oprostý od zákonitostí sveta fyzického. A imaginácia vo svete digitálnych obrazov podlieha iným pravidlám a možnostiam, aké nám známe okolitý svet ponúka.

Umenie nových médií je dnes už pojem, ktorý sa nadobro etabloval vo svete umenia a zaberá naozaj široké spektrum oblastí od počítačovej grafiky a animácie cez virtuálnu realitu, kybernetiku až po biotechnológie. Žijeme v audio-vizuálnej kultúre a technológia sa stala preferovaným nástrojom k tvorbe umeleckých diel. Prístupy k tvorbe sa líšia a zatiaľ čo na jednej strane sa umelci venujú iba svojmu médiu, u iných môžeme badať aj ambície prepájať výrazové prostriedky jednotlivých médií a vytvárať nové narácie a kontexty, ktoré z týchto postupov vznikajú. V tomto príspevku sa budeme zaoberať Vjingom – performatívnym vizuálnym umením projektovaným v reálnom čase a jeho fúziou s tradičnými hudobnými formami, inými slovami prepojením neosobného elektronického sveta médií s kultúrnym dedičstvom. Teda snahe zlúčiť v homogénny celok navonok dva odlišné svety, súčasné technológie a tradíciu.

Príspevok je rozdelený do troch častí, v ktorých sa budem zaoberať krátkym náčrtom histórie a nástupu Vjingu, spôsobom komunikácie medzi hudbou a technickými obrazmi a konkrétnym príkladom spojenia folklóru a digitálneho obrazu. Prostredníctvom týchto častí sa pokúsím ukázať, že tieto dva navonok nesúrodé a samostatne stojace svety nemusia existovať ojedinele, ale pri správnom prístupe dokážu navzájom koexistovať a vytvárať nové kontexty, prostredníctvom ktorých na ne nahliadame.

Digitálny vizuálny obraz

V priebehu 20. storočia sa vývin technológií spolu so skonceptualizovaním umeleckého objektu zaslúžil o zásadné zmeny v prístupe a vnímaní umeleckého diela. Pokrok so sebou priniesol nové technológie a médiá, ktoré umelci v moderne a postmoderne podriadili

experimentom a skúškam, ktoré mali zásadný vplyv na vnímanie umeleckých diel a ich produkciu. Zmenilo sa ako vnímanie, tak aj spôsob tvorby, pri ktorej už umelec nepotrebuje disponovať remeselnou zručnosťou, ale stačí mu prístup k technológii, prostredníctvom ktorej dielo produkuje. Hranice jednotlivých svetov – reálnych, virtuálnych, ale aj umeleckých – paralelne koexistujú v jednom celku súčasnej audiovizuálnej kultúry. V druhej polovici 20. storočia sa prostredníctvom avantgardného umenia a spomínaného experimentovania priviedli tradičné umelecké formy k novej syntéze zvuku, gesta a obrazu. To spolu s vývojom a postupnou implementáciou nových technológií viedlo okrem iného k intermedializácii a multimedializácii umeleckých postupov. K týmto postupom sa na sklonku tisícročia pridala digitálna interaktivita „ako kvalitatívne nový spôsob štruktúrovania umeleckej formy a organizácie procesu umeleckej komunikácie“ (Cseres – Murin 2010: 9).

Vývojovú líniu manipulácie s obrazom môžeme sledovať už v dávnej minulosti, ale až s príchodom nových technológií sa umelci začali videom zaoberať intenzívnejšie. Tieto prvé pokusy priekopníkov, ktorí pracovali s obrazom a zvukom, vyvrcholili v 80. a 90. rokoch, keď sa software aj hardware potrebný na produkciu stali cenovo dostupnejšími. Kultúra Vjov má základ v klubovej elektronickej hudbe a obrazové manipulácie predstavovali skôr estetický doplnok k predstaveniam DJa, ako plnohodnotné umelecké vyjadrenie jednotlivca. Zo začiatku Vji pracovali s videom, ktoré strihali, editovali, deformovali, pracovali s obrazovými materiálmi, ktoré si sami zaobstarali, nakrútili, alebo ich prebrali z televízie. V súčasnosti Vj už nie je odkázaný na existujúce materiály, ale sám si ich prostredníctvom počítačov a grafických programov vytvára. Nové médiá a umelci s nimi pracujúci sa postupom času naučili pracovať vo vnútri samotného média bez toho, aby boli odkázaní na akékoľvek iné zdroje. Udialo sa to, čo Wolfgang Welsch nazýva „rozvinutie prirodzenej obrazovej gramatiky elektronického mediálneho umenia“ (Welsch 2010: 12). Na tomto mieste sa dá polemizovať, na akom stupni vývoja sa táto gramatika nachádza, pretože toho má nepochybne ešte veľa pred sebou. Bez ohľadu na to však už dnes dokáže umelec artikulovať svoj zámer prostredníctvom kyberpriestoru bez toho, aby vstal od svojho počítača a bol odkázaný na iné zdroje, aké mu binárna technológia priamo ponúka. Obraz už nie

je len editovaný, ale vzniká podľa predstáv a technických schopností umelca, ktorý má k dispozícii – aj vďaka internetu – nielen nepreberné množstvo knižníc a samplov, ale aj nástroje na vytváranie si vlastných vizualizácií, ktoré potom mixuje a kombinuje so zámerom generovania nových významov.

Komunikácia

Vj rovnako ako hudobník, fotograf alebo maliar vytvára a zhromažďuje symboly. Tí ale predmety vyrábali, zatiaľ čo dnes túto činnosť prevzali prístroje. Tie môžu takto vyrobené predmety ľahšie kontrolovať a programovať. Preto Vilém Flusser (2004: 41) navrhuje nazývať takto vyrobené predmety *informáciami*. Na rozdiel od prírody, v ktorej informácie podliehajú rozkladu, človek ich cielene vyrába, uchováva a odovzdáva ďalej. Táto činnosť prebieha ako súčasť kultúry. Proces manipulácie s informáciami patrí do oblasti komunikácie. Flusser rozdeľuje vznik tejto komunikácie do dvoch fáz. V prvej informácie vznikajú v dialógu, kde sa použité informácie syntetizujú v nové. Druhou fázou je diskurz, v ktorom sa ďalej distribuujú.

Ako model telematizovanej komunikácie Flusser uvádza komornú hudbu, pretože tá pre neho disponuje charakteristikou porovnateľnou s technickými obrazmi. Avšak komponovanú hudbu v takom zmysle, ako ju prežívajú hráči, hrajúci podľa partitúry alebo nahrávky, v ktorej majú priestor pre improvizáciu. Teda tam, kde nie je žiaden dirigent, kde nie je nikto vo vedení, ale hráči sami sa vo vedení striedajú. Z tohto dôvodu sem Flusser radí aj jazz. Každý hráč je vysielateľom aj prijímateľom informácie. Tieto informácie však vznikajú iba počas hry a vynárajú sa v nej. Sú to *čisté informácie*, ktoré nemajú vecný podklad, okrem nahrávky alebo partitúry, z ktorej vychádzajú. Mnohé partitúry obsahujú určité medzery, ktoré dávajú priestor k improvizácii. Naproti tomu počítačový program je výzvou k improvizácii sám o sebe. Tu nachádza Flusser súvislosť. Komponovanie a komputovanie sú synonymá a univerzum hudby je rovnako kalkulované a komputované, ako univerzum technických obrazov. Univerzum technických obrazov je síce na rozdiel od hudobného povrchové, je však rovnako ako hudobné univerzum, *čisté*, emancipované od *sémantickej dimenzie*. Technické obrazy radí medzi čisté umenie v takom zmysle, ako predtým mohla

byť iba hudba. Pri vynáraní sa technických obrazov sa dospieva na novú rovinu vedomia – tam, kde sa „muzicíruje s fantáziou“ (Flusser 2001: 154). V technickom obraze sa stáva hudba obrazom a obraz hudbou. Preto chápe technické obrazy ako audiovizuálne, pretože v nich hudba aj obraz dospievajú k novej rovine. Tendencie zhudobňovania obrazov a zobrazovania hudby je možné badať aj v minulosti, napríklad v abstraktnom maliarstve, preto vníma predtechnické obrazy ako tendenciu k vzniku technických obrazov. Ale až v syntetizovaných obrazoch sa vytvárajú fikcie a muzicíruje sa s fantáziou, preto možno vnímať technické obrazy „ako univerzum hudobnej fantázie“ (Flusser 2001: 155). Obe univerzá spája logická a matematická štruktúra.

Pozrime sa teraz prostredníctvom Flusserových myšlienok na prácu Vja na pódiu. Vjing je performatívnym umením, ktoré vizualizuje hudobný podklad v reálnom čase prostredníctvom databázy, ktorú má umelec k dispozícii. Jedná sa o multimediálne, interaktívne umenie. Práca Vja je vo väčšine prípadov založená na improvizácii, teda tóny nie sú prekladané na obrazy automaticky, nie sú generované systémom, ale sú spúšťané, prelínané a mixované osobou sediacou za klávesnicou. Práca vizuálneho umelca je prirodzeným vývinom v mediálnom svete a prostredníctvom binárnych štruktúr otvára nové možnosti reprezentácie a imaginácie. Či už obrazy vznikajú v reálnom čase, alebo sú vopred prichystané, vždy je tam prítomný prvok náhody, improvizácie, alebo nečakanej zmeny, ktoré robia z predstavenia jedinečný a neopakovateľný, ak sa odvoláme na Flussera *čistý* zážitok. Napriek tomu, že sa jedná o performatívne predstavenie, komunikácia prebieha mimo poslucháčov a divákov a tí, napriek tomu že pre nich sa predstavenie odohráva, sú z hľadiska vzniku informácii zbytoční. Výsledkom komunikácie sú živé obrazy, ktoré sa syntetizujú priamo pred obecnstvom a vizualizujú tóny vo farbách a abstraktných, alebo konkrétnych tvaroch. Performancia je vytvorená nekonečným opakovaním a zároveň je unikátna. Spätné používanie predošlých materiálov z vystúpení vytvára dáta k tvorbe remixu a zároveň vytvára spojenie s minulosťou (Benická 2011: 14). V repetícii a jedinečnosti – čistote vzniká nový svet, ktorý sa podľa Flussera dá uchopiť vo svojej snovosti, nachádzajúci sa nie pod bdelym vedomím – v podvedomí, ale nad ním. Umelec tak vedome vytvára nadvedomý snový svet.

Folklór a Vjing

Napriek tomu, že vizualizácie a manipulácie s obrazom boli v dobe svojho najväčšieho rozmachu späté s výhradne elektronickou hudbou, dnes je možné badať posun aj ku klasickejšim žánrom. Aj keď majú nové médiá obdobie najväčšej revolúcie za sebou, stále pred nimi, ako mladou umeleckou disciplínou leží veľa možností, kde by sa mohli ešte uplatniť.

Na začiatku sme si povedali, že sa budeme zaoberať fúziou vizuálneho umenia s tradičnými hudobnými žánrami. V súčasnosti už nepatria vizuálne predstavenia k takým raritným a neviažu sa len na obrazovku, ale môžu byť premietané na stenu historickej budovy, hradu, jednoducho na akýkoľvek pevný podklad. Spojenie klasickej hudby a vjingu už tiež nie je ojedinelým fenoménom, ale čoraz častejšie sa stáva multižánrovým premostením starých foriem hudobnej kultúry a nových technológií.

Slovenská ľudová hudobná kultúra sa vyvíjala prostredníctvom asimilácie rôznych etnických a kultúrnych prvkov, transformovala ale aj štýlové podnety z okolitých krajín. Tie okrem iného pochádzali aj z historických, sociálnych a kultúrnych trendov. Slovenská ľudová hudba sa rozvíjala v priestore dvoch veľkých kultúrnych prúdov, pričom tvorila most, „*cez ktorý prúdili prvky z centier východoeurópskej ľudovej hudby do strednej Európy a naopak*“. Tento tlak ju však neabsorboval, ale pôsobil oplodňujúco, inšpirujúco a aktivizačne, a preto nikdy nestratila svoju kontinuitu (Elscheková – Elschek 1980: 4).

V procese historického vývinu sa ľudová hudobná kultúra nerozvíjala nahradzovaním a likvidáciou starých prvkov novými, ale repertoár sa štylisticky a žánrovo rozširoval a vznikali tak charakteristické útvary, ktoré tradícia uchovávala. Preto môžeme označiť ľudovú tradíciu za mnohvrstvový jav (Elscheková – Elschek 1980: 6).

Z povahy tradičných hudobných foriem nevyplýva iba spätosť s históriou a tradíciou, ale aj schopnosť rozvíjať sa prostredníctvom nových vplyvov a zároveň si zachovať svoju vlastnú integritu.

Ako príklad konkrétneho projektu spojenia folklóru a technológií nám môže poslúžiť interaktívne predstavenie Slovenského ľudového umeleckého kolektívu s názvom *Ornamenty*. Projekt spája viacero hudobných žánrov a hudobníkov (SĽUK, Pacora Trio, Marek Pastirik)



Z programu Ornamenty (SLUK, Pacora Trio, Marek Pastirik). Foto Matúš Lago 2014.

za účelom hľadania a vytvárania nových umeleckých kontextov ľudovej hudby. K tomu si zvolili cestu spolupráce nových médií, tradičnej hudby a cudzích folklórnych motívov. Na pódiu stoja proti sebe dve skupiny hudobníkov. Na jednej strane sú interpreti vychádzajúci z folklórnej predlohy a na druhej etnojazzoví hudobníci. Základný repertoár tvoria prearanžované tradičné ľudové piesne. Hudobníci majú na pódiu dostatočný priestor na improvizácie, pri ktorých sa striedajú a predstavenie tak miestami nadobúda charakter skôr voľnej hry, ako pevne stanoveného programu. Hudobný celok je na pódiu doplnený o interaktívne vizualizácie, ktoré Vj premieta v reálnom čase na plátno umiestnené za hudobníkmi. Vizualizácie plynú svojou vlastnou cestou, teda nekopírujú hudbu doslova, ale postupne rozvíjajú abstraktné aj konkrétne obrazce a tvary, ktoré vychádzajú z folklórnej ornamentiky a motívov tradičnej kultúry. Pred publikom sa tak rozprestiera hra, ktorej aktéri so sebou naživo komunikujú a vzájomne na seba pôsobia. Výsledkom je spojenie hudby a obrazu, tradície a súčasnej kultúry, transformácia tradičných obrazových motívov na interaktívne



Z programu Ornamenty (SEUK, Pacora Trio, Marek Pastirik). Foto Matúš Lago 2014.

vizuálne objekty, ktoré v hudobnom súzvuku ožívajú a rozvíjajú nový imaginatívny svet tradičnej kultúry priamo pred očami divákov.

Z povedaného vyplýva, že tradičná ľudová hudba nemusí byť len uchovávaná a konzervovaná. Tak ako v minulosti podliehala nivelizačným činiteľom, vďaka ktorým sa rozvíjala, aj dnes je možné k nej pristupovať inovatívne, nachádzať v bohatej imaginácii aktuálne kontexty a vnímať ju prostredníctvom optiky súčasnosti. Vychádza to totiž zo samotnej podstaty tradície a nadstavbovej povahy folklóru. Tradície, ktorá nevznikala kontrolované, ale formovala sa a podliehala vonkajším vplyvom, pričom si uchovávala vlastnú autenticitu a jedinečnosť. Z *Ornamentov* vyplýva, že spolupráca tradície a technológie nemusí byť devalvujúca, ale dokáže poskytovať nové kontexty, ktoré pri citlivom prístupe sprostredkujú nové významy a prostredníctvom nových médií je možné rozvinúť nové formy poetiky a imaginácie, ktoré nie potlačia, ale vyzdvihnú jedinečnosť tradície v ére digitálnych technológií.

Literatúra:

- BENICKÁ, Alexandra 2011: *Živé obrazy Vjingu*. Diplomová práca. Praha: Fakulta humanitních studií UK, Katedra elektronické kultury a semiotiky. Dostupné na: <<https://is.cuni.cz/webapps/zzp/detail/87778/>>.
- CSERES, Jozef – MURIN, Michal 2010: *Od analógového k digitálnemu... Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku*. Banská Bystrica: Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení.
- ELSCHEKOVÁ, Alica – ELSCHER, Oskár 1980: *Slovenské ľudové piesne a nástrojová hudba. Antológia*. Bratislava: Osvetový ústav.
- FLUSSER, Vilém 2001: *Do universa technických obrazů*. Praha: Občanské sdružení pro podporu výtvarného umění.
- FLUSSER, Vilém 2004: *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek s.r.o.
- WELSH, Wolfgang 2010: Umelé rajské záhrady? Skúmanie sveta elektronických médií a iných svetov. In: CSERES, Jozef – MURIN, Michal 2010: *Od analógového k digitálnemu... Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku*. Banská Bystrica: Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení, s. 13–26.

Traditional Music in the World of Digital Images

In the present paper, the author deals with new media and especially with the work of a visual artist – VJ – in the context of traditional music genres. Not so long ago, the digital image and the work of a VJ were connected mainly with electronic musical forms. Nevertheless, new approaches have emerged, which extend the borders of the used perception. Communication among visual artists, musicians, and the audience carries on at several levels; information which is generated in the course of the performance is pure, deprived of a semantic meaning. As a specific example of the unity of traditional music and vj-ing, the paper comments on an interactive performance called The Ornaments, by the Slovak Folk Art Collective (SEUK). In the performance, its authors searched for new contexts, and through these they articulated the meanings of folk music and contemporary audiovisual culture.

Key words: VJ; new media; communication; digital image; folklore.