

Akademie výtvarných umění v Praze

Studijní program Volné umění

Ateliér Nová média 1

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Ghost Artist Conference

Vypracoval: Antonín Závodný

Vedoucí diplomové práce: doc. MgA. Tomáš Svoboda, Ph.D.

Oponentka diplomové práce: Marie Čtveráčková

Akademický rok 2025/2026

Tematický rámec

Ghost Artist Conference je audiovizuální instalace reflektující témata originality, autorských práv, identity, neviditelnosti, individualismu a současného hudebního posluchačského zážitku. Jedním z hlavních výchozích bodů díla je fenomén ghost artists, vycházející ze současných praktik hudebních streamovacích platform, jako je Spotify. Ghost artist je obvykle produktem nějakého hudebního studia nebo nezávislého hudebníka-dodavatele, který prodává svůj materiál platformě za paušální poplatek, bez rozdělení autorských honorářů s externími hudebními vydavatelskými. Skutečný hudebník, který za hudbou stojí, není během prezentace jeho díla zastoupen svou skutečnou identitou a obvykle produkuje hudební obsah pro více ghost artistů, jejichž identita a veřejné vystupování jsou vytvářeny marketingovými experty. Celá tato taktika způsobuje nahrazování „skutečných“ autentických hudebníků v populárních playlistech a neustálý vzestup levné funkční hudby. Ghost artist je zosobněním fiktivní identity, která představuje iluzorní fyzickou realitu hudebníka. Na jedné straně jde o firemní strategii, jak ušetřit peníze a zbavit se odpovědnosti, na druhé straně o dilema autorství, identity a uměleckého zastoupení.

Hlavním místem výskytu ghost artists jsou účelové playlisty typu “Deep Focus” nebo “Intense Studying”, kde se nachází nespočet hudebního obsahu jehož autorstvo mimo platformu prakticky není možné dohledat. Obvykle se jedná o poslechově velmi nenáročný, homogenní obsah, žánrově tíhnoucí k boombapu, ambientu či instrumentální, převážně klavírní hudbě. Sjednocujícími prvky jsou tu hřejivý efekt jemné distorze a šum, minimalistické kompozice a jednoduché, podmanivé melodie. Hudba zde slouží čistě praktickým účelům, ať už pro relaxaci, redukci stresu, navození neutrální atmosféry v prostoru nebo pro maximalizaci pracovní produktivity. Kontext jejího vzniku a identita autora se stávají nepodstatnými informacemi.

Jednou z hlavních charakteristik funkční “podkladové” hudby je její účelovost a snaha o manipulaci vědomí posluchače. Sama navozuje určitý psychologický efekt, působící na emoční rozpoložení posluchače, ať už se jedná o podnět k relaxaci či zvýšení výkonu. Tento typ manipulace posluchačů v zájmu maximalizace produktivity nebo například zintenzivnění zážitku z nakupování má své kořeny již v třicátých letech dvacátého století a je spojen primárně s firmou Muzak, která díky technologii přenosu zvuku přes telefonní linky začala distribuovat “background music” na pracoviště, do nákupních domů, nemocnic a podobně. Podobně jako Spotify s jejich nahrávacími “sweatshopy”, neustále produkujícími nový hudební obsah pro fiktivní umělce, začalo Muzak v druhé polovině dvacátého století uzavírat spolupráce s menšími studii, která pro ně vyráběla novou hudbu na míru, pro snížení nákladů na licencování již existující hudby, vlastněné hudebními vydavatelskými.

Důležitým výchozím bodem projektu jsou texty spisovatelky a novinářky Liz Pelly, která se dlouhodobě věnuje problematice distribuce hudby na streamovacích platformách spojenou s algoritmizací posluchačského vkusu a kritice marketingových a ekonomických strategií firem, jako je například Spotify. Ve své knize Mood Machine odhaluje mnohé nekalé praktiky streamovacího giganta a popisuje kromě samotného fenoménu ghost artists i strategie jakými kurátorované funkční playlisty manipulují jejich posluchačstvo.

Ghost Artist Conference vychází z úvah o hypotetické situaci společné diskuze představitelů ghost artists a přemýšlení o tématech, kterým by mohla taková konference být věnována. Dost možná by to byly otázky týkající se krize identity, pocitu neviditelnosti nebo nedostatku uznání. Tato situace je v projektu zarámována do formátu diskuze u kulatého stolu, kde společně konverzuje dvanáct zástupců ghost artists prostřednictvím jazyka jim vlastního - útržků tracků z "functional music" playlistů.

Ústředním prvkem instalace je hudební konverzační drama držící se poměrně klasické struktury - od oficiálního představení jednotlivého účastnictva konference se přesouváme k strukturované diskuzi, která se postupně přetváří v ostrý konflikt, jen aby byla posléze opět uklidněna a navrácena zpět do podoby kultivované diskuze. To ovšem nevydrží příliš dlouho, tenze pozvolna narůstají, diskuse u stolu postupem času ztrácí řád a stává se chaotickou a nesrozumitelnou. Vzniká kakofonie hlasů a zvuků, které se navzájem překrývají a narážejí do sebe, až se nakonec stanou všepohlcujícím neprostupným hlukem. Zdánlivě nerozluštitelný různorodý chaos posléze začne harmonizovat a pomalu se stává jedním celkem. Na konci skladby se z něj stává něco, co by se možná hodilo i do chill & relax playlistu.

Hlavním výchozím bodem pro hudební skladbu v instalaci je nahrávka skupinové improvizace dvanácti reálných elektronických hudebníků a hudebnic z české experimentální elektronické scény (Ursula Sereghy, Omar El-Sadek, Natálie Pleváková, Tarnovski, LilaTesla, Eizola, Orinoko, Daniel Nulty, Bols/Slob, Ancestral Vision, Mojmír Měchura, Matěj Kotouček), rozdělena do dvanáctikanálového soundsystemu. V této improvizaci zastupuje každý hudebník/hudebnice jeden hlas vycházející z dvanácti rozdílných playlistů funkční hudby. Improvizátorstvo takto recykluje a manipuluje zdrojový materiál ghost artists a přetváří jej ve svůj vlastní hudební výrazový prostředek. V průběhu improvizace využilo hudebnictvo různé metody elektronické manipulace zvuku. Od processingu v hudebních softwarech typu Ableton Live, přes využití hardware samplerů až po živé kódování v prostředích Pure Data nebo SuperCollider.

Záměr projektu

Záměrem kolektivní improvizace je snaha o transformaci unifikovaného jednotvárného hudebního materiálu bez jasné identity v expresivní, autentický zvukový projev. Prostřednictvím recyklace současného ekvivalentu "muzak" - účelové hudby "do pozadí", která zaplavuje veřejný prostor již od první poloviny dvacátého století, se projekt snaží o vytvoření nové poslechové situace kdy hudba bez jasné identity dostává novou tvář a osobitý charakter. Výsledkem je přibližně půlhodinová skladba, kde se zdrojový materiál pod rukama performerstva mění v expresivní výrazové prostředky a stává se podkladem pro nový typ hudebního jazyka, využitého v kolektivní diskuzní situaci.

Konverzační charakter hry je pro improvizaci důležitý pro simulování různých forem mezilidského dialogu, u nichž hudebnictvo za užití předem daného zvukového materiálu jako svého jediného jazykového prostředku mimikuje tónbr, intonaci a rytmus mluvy. Styl hry se také opírá o tradici v rámci volné hudební improvizace, kde je interaktivní forma hry mezi dvěma nebo více hráči zásadním stavebním kamenem.

Pomocí společného hudebního dialogu tak dvanáctičlenný elektronický ansámbl rekontextualizuje zvukový materiál, který je natolik univerzální a bezcharakterní že pouze jeho účelná deformace a manipulace vede k vzniku nového autorského výrazu. Kolektivní improvizace zde nefunguje pouze jako metoda tvorby, ale jako zásadní významový kontrast k logice ghost artists. Zatímco jejich produkce je anonymní, předvídatelná a optimalizovaná pro algoritmickou distribuci, improvizace vnáší do struktury díla prvek nepředvídatelnosti, individuality a přítomného rozhodování. Konverzační dramatický rámec zároveň simuluje situaci, v níž tyto fiktivní entity získávají hlas a vstupují do vzájemného dialogu. Instalace tak vytváří dočasnou fikci subjektivity tam, kde je v původním kontextu systematicky potlačována. Zatímco původní zdrojový materiál využívaný v improvizaci, nasbíraný z ghost artist playlistů, postrádá autenticitu a je formálně i esteticky velmi homogenní, zpracované, přetvořené zvukové výrazy performerstva vykazují osobité prvky, podmíněné individuálními výrazovými a technologickými prostředky hráčů.

Proces a prostředky

Původním záměrem projektu bylo samostatně vytvořit detailní scénář celého dramatu a pomocí smplování nahrávek z ghost artist playlistů ztvárnit všech dvanáct rolí. Posléze jsem se ovšem přiklonil k variantě skladby vycházející ze společné improvizace dvanácti hudebníků a hudebnic, a to nejen z důvodu mého zájmu o improvizční postupy v elektronické hudbě ale i pro elementy náhody, spontaneity a impulzivity, které by ve skladbě jinak nebyly přítomné. Kolektivní způsob práce je pro mě také blízký vzhledem k mé předchozí umělecké a organizační praxi v prostředí experimentální hudby. Má role v projektu kromě svého produkčního a dramaturgického rozměru spočívá i v pozici dirigenta, který provádí celý ansámbl společnou improvizací a aktivně zasahuje do jejího průběhu. Během nahrávání jsem tak vstupoval do samotné hry a kromě koordinace interakcí mezi hudebnictvem určoval tempo, hlasitost či tóninu hry.

Samotná improvizace která proběhla začátkem května v prostorách AVU Veletržní přinesla spojení dvanácti postav pražské experimentální elektronické scény, které spolu dosud nehrály. Jednotliví hudebníci a hudebnice postupně odehráli několik provedení improvizace podle sedmidílného scénáře, který je opěrnou kostrou pro hudební dialog v rámci "konference".

Ve výsledné instalaci prezentované v rámci diplomantské výstavy nahrávka z improvizace zazní na dvanáctikanálovém soundsystému, situovaném v kruhové instalaci s konferenčním stolem, do jehož středu bude mít posluchačstvo možnost vstoupit a plně se ponořit do poslechu skladby. Kulatý stůl zde představuje odkaz na formát horizontální diskuze, kde jsou si všechny hlasy rovny. Audioinstalace je doplněna krátkým videem dokumentujícím nahrávání kolektivní improvizace z které skladba vychází.

Reflexe

Dílo spojuje jak můj zájem o problematiku současné distribuce hudby, experimentální elektronickou hudbu, prostorový zvuk a volnou improvizaci, tak o kolektivní projekty blízké mé kurátorské a organizační praxi. V průběhu roku projekt dospěl do fáze, kdy se stal participativním dílem, které je spoluutvářeno kolektivem umělců a umělkyně. Má role se transformovala z pozice tvůrce hudební kompozice do facilitátora a dramaturga, který kromě organizace společné improvizace koordinuje i její průběh. Výsledná instalace představuje primárně dokumentaci kolektivní improvizace, která je jejím klíčovým výchozím bodem ale díky svému prostorovému řešení nabízí i specifický posluchačský zážitek. Budoucí potenciál Ghost Artist Conference spočívá v jeho veřejném koncertním uvedení. Pro tuto příležitost by ansámbl dvanácti hudebníků a hudebnic představil společnou improvizaci pro dvanáct reproduktorů, při které by posluchačstvo koncertu sedělo uprostřed mezi performerstvem.