

# PŘEVOD POHYBU LIDSKÉHO TĚLA NA ZVUK POMOCÍ SENZORŮ

15 Úvod

## 19 PADESÁT LET INTERAKTIVNÍ HUDEBNÍ A POHYBOVÉ TECHNOLOGIE

- 19 Vhled do historického pozadí interaktivních systémů
- 21 Změna role tanečníka v hudebně-tanečního interpreta
- 23 Kategorie pohybových senzorů podle umístění
- 24 Tělo, prostor a čas jako druhá varianta kategorizace pohybových senzorů
- 25 Charakteristika externích pohybových senzorů
- 29 Charakteristika „nositelných“ pohybových senzorů

# 37 UMĚNÍ MANIPULACE JAKO PRŮSEČÍK DVOU KOMPOZIČNÍCH PRINCIPŮ

- 37 Koncept hudebne-tanečního představení Umění manipulace
- 39 Hudební složka Umění manipulace
- 48 Zvolené přístupy interakce hudby a pohybu v Umění manipulace vs. notový zápis
- 50 Charakteristika pohybového systému použitého v Umění manipulace
- 51 Technické parametry použitého pohybového systému
  
- 56 Závěr
- 57 Literatura
- 58 Abstract

# GENEROVÁNÍ INSTRUMENTÁLNÍ HUDBY POMOCÍ ALGORITMICKÝCH POSTUPŮ

63 Úvod

67 POVÁLEČNÁ  
HUDBA

73 SKLADATEL JAKO  
PROGRAMÁTOR:  
POČÍTAČOVÁ HUDBA

73 Programování na základě daných pravidel

75 Stochastické hudební programování

77 Systémy umělé inteligence v hudbě

81 ALGORITMICKÉ  
PRINCIPY APLIKOVANÉ  
NA INSTRUMENTÁLNÍ HUDBU

81 *In C*

84 *Clapping Music*

86 *Longplayer*

88 *Organ2/ASLSP*

# 91 ALGORITMICKÉ GENEROVÁNÍ PARTITUR

91 Vývoj počítačem generovaných partitur

94 Techniky algoritmického generování partitur

100 Analýza skladby *Tête-à-Tête*

102 Generativní partitury a jejich estetické důsledky

104 Závěr

106 Literatura

111 Příloha A

123 Příloha B

124 Příloha C

127 Příloha D

129 Příloha E

132 Příloha F

137 Abstract