

8. Závěry, interpretace, hodnocení

8.1 Poème électronique z hlediska teorie umění a mediální teorie

Poème électronique je typem audiovizuální instalace, respektive environmentu. Oba termíny jsou do jisté míry synonymní a označují konstrukci či assembláž vytvořenou pro specifický prostor, kterému ovšem dominuje, případně jej přímo utváří.³²⁹ Proto často bývá obtížné odlišit instalaci od samotného výstavního prostoru. Instalace je také obvykle časově determinována. Typickým rysem instalace je překonání hranice mezi recipientem a dílem, divák/posluchač se stává součástí uměleckého díla, vstupuje do něj. To znamená, že se vzdává tradičního chápání uměleckého díla jako objektu na úkor prostorového uspořádání elementů.³³⁰ Instalace často funguje v několika senzorních rovinách, nejčastěji v audiovizuální. Vyžaduje od vnímatele určitou aktivitu, přinejmenším při obcházení díla, případně se může jednat o instalaci interaktivní, jejíž podoba či chování jsou aktivitou recipienta/uživatele přímo podmíněny. Podstatným rysem je pohlčení/ponoření (*immersion*) recipienta do umělecky vytvořeného prostředí. Za nejstarší pokus bývá prohlašován Wagnerův koncept souborného uměleckého díla (*Gesamtkunstwerk*), které zároveň slouží jako historický milník výkladu multimediálního umění. Tento druh umění je definován syntézou několika uměleckých druhů: obvykle obrazu, zvuku, textu a pohybu (akce, filmu, animace).

Pokusme se nyní shrnout, které druhy umění a konkrétní díla spadající do této kategorie celý komplex *Poème électronique* tvoří. Postupujme od větších forem k menším a od hierarchicky nadřazenějších k těm, které jsou do nich vnořeny. Na hierarchicky nejvyšším stupni se nachází skladba Iannise Xenakise *Metastaseis*. Její partitura slouží po transformaci do trojrozměrného prostoru jako architektonická schránka pro další audiovizuální obsah, kterým je: film podle Le Corbusierova scénáře, dvě sochy (geometrický mnohohran a model ženské postavy), světelná složka (*ambiances* a projekce konkrétních tvarů) a konečně zvuková složka skládající se z elektroakustické kompozice E. Varèse *Poème électronique* a intermezza I. Xenakise *Concret PH*.

Jak je patrné, jedná se o syntézu přinejmenším pěti autonomních sfér umění (architektura, hudba či sound art, film, výtvarné umění/design, light art) a několika uměleckých děl spadajících do těchto oblastí.

329 Heslo Installation. In *Grove Art Online*. Oxford Art Online. [cit. 5. 2. 2009]. Dostupné z: <<http://www.oxfordartonline.com/subscriber/article/grove/art/TO41385>>.

330 PARFITT, Oliver. Installation art. In *The Oxford Companion to Western Art*, Hugh Brigstocke (ed.). Oxford Art Online. [cit. 5. 2. 2009]. Dostupné z: <<http://www.oxfordartonline.com/subscriber/article/opr/t118/e1283>>.

Xenakis hovoří o Pavilonu Philips jako o typu „geste électronique“, což je jeho pojem pro multimediální dílo. Pavilonem Philips začíná celá řada jeho dalších projektů (*Polytopes* a *Diatopes*), ve kterých už jako autonomní umělec rozvinul principy abstraktní práce s nezávislými, přesto synchronizovanými médii; světlem, zvukem a pohybem v prostoru.

Jamie Sexton ve své přínosné publikaci *Music, Sound and Multimedia*³³¹ spatřuje přelomovou roli *Poème électronique* nejen ve faktu, že v obecné rovině tvoří významný mezník v historii sound artu, ale převším v tom, že upozorňuje na materiální povahu zvuku (*materiality of sound*). V tomto ohledu se Varéseho koncepce stává výchozím bodem pro uvažování dalších generací zvukových umělců.

8.2 Tekutá architektura

Elizabeth Sikiriadi³³² pavilon Philips považuje za raný příklad kombinace hybridních médií (audiovizuální *Poème électronique*) a architektonického prostoru. Jedná se o raný model hybridních prostorů, kde virtuální je projektováno (mapováno) na fyzický prostor, přičemž dochází ke kombinacím digitálních a analogových prostředí. Společným jmenovatelem je aplikace shodných myšlenkových vzorců v různých oblastech umění. Odtud také pochází Xenakisův požadavek vzniku nové disciplíny, obecné teorie forem: obecné morfologie (*morphologie générale*), která by se zabývala pochopením forem a jejich genezí a zkoumáním nejen pravidelných a fixních geometrických forem, ale i nepravidelnostmi a odchylkami a výzkumem „racionality“ dynamických procesů a forem.

Transfery prvků mezi jednotlivými oblastmi umění (architekturou a hudbou, hudbou a vizuálním uměním) a transfery matematických struktur do umělecké tvorby Xenakis použil v mnoha projektech: *Ville Cosmique* (1963), *Polytope de Montreal* (1967), *Diatope* (Paris/Bonn 1978–79), *Cité de la Musique* (1984) ad.

Jak upozorňuje Sven Sterken, formy mají u Xenakise abstraktní povahu a lze je aplikovat na různé druhy umění, od architektury po hudbu:

„De façon virtuose, Xenakis a réussi à élever ces formes abstraites aux dimensions d'une véritable architecture, se révélant ainsi le précurseur d'une toute nouvelle conception de la forme qui se manifeste aujourd'hui dans les théories de l'architecture « liquide » du cyberspace. Il ne s'agit plus de

331 SEXTON, Jamie. Reflections on Sound Art. In *Music, Sound and Multimedia*. Edinburg University Press, 2007, s. 87.

332 SIKIRIADI, Elizabeth. The Architectures of Iannis Xenakis. *Technoetic Arts*, Vol. 1, No. 3, 2004, s. 201–207.

*créer des espaces clos, mais de concevoir la notion de lieu comme une zone dynamique dans l'espace.*³³³

Sterken zde zdůrazňuje pojem „tekuté architektury“ v kyberprostoru. Tento pojem (*liquid architecture*) prosadil Marcos Novak ve stejnojmenné studii z roku 1991.³³⁴ Označuje fluidní imaginární prostředí vznikající v prostředí digitálních médií. Vnímá architekturu jako výraz čtvrté dimenze, kterou je čas přístupující k prostoru. Tekutost architektury bychom tak mohli chápat jako její časovost podléhající plynutí času, změnu prostorových konfigurací v proudu času. Na rozdíl od Xenakise Novak necítí nutnost realizace svých časoprostorových forem v reálném světě. Jeho architektura je modelována v kyberprostoru a díky tomu není limitována gravitací, fyzikálními vlastnostmi materiálů atd. Zároveň je možné dovést její tekutost do extrému. Architektura se v Novakově pojetí stává interaktivní formou, která je schopna okamžitě reagovat na zadání uživatele. Novakovo pojetí je tak zřejmě limitním uskutečněním Xenakisovy *morphologie générale*, jako abstraktní (na konkrétním druhu umění nezávislé) obecné teorie forem.

Pokud Le Corbusier nazýval své architektonické prostory „magickou skříňkou“, pak Pavilon Philips můžeme označit za „magickou rezonanční skříňku“. Pomineme-li fakt, že pavilon sám je zhmotněnou partiturou, tedy primárně zvukově-dynamickou strukturou, realizovanou v trojrozměrném prostoru, stále tu máme funkci pavilonu jako vibrujícího prostoru, který obklopuje posluchače. Jde tedy vlastně o paradoxní proces vstupu posluchače do hudební struktury, která je zároveň hudebním nástrojem.

V rámci této metafory bychom *Poème électronique* mohli chápat jako převrácení vztahu posluchač – hudební nástroj, případně síť vztahů posluchač – interpret – zdroj zvuku/hudební nástroj. Pokud je hudební nástroj v McLuhanovském smyslu extenzí člověka, pak v případě *Poème électronique* dochází k maximálnímu naplnění této teorie. Posluchač zde vstupuje nejen do sféry vlivu nástroje, ale přímo do nástroje. Člověk vstupuje přímo do média, kterým je pohlcován.

8.3 Elektronická hra

V našem výkladu jsme již zmínili Boesigerovo pojetí *Poème électronique* jako elektronické hry. Toto pojetí je jistě legitimní, přinejmenším v návaznosti

333 STERKEN, Sven. *L'itinéraire architectural de Iannis Xenakis: Une invitation à jouer l'espace* [online]. [cit. 9. 2. 2009]. Dostupné z: <<http://www.iannis-xenakis.org/fxe/archi/archi.html>>.

334 PACKER, R. – JORDAN, K. *Multimedia: From Wagner to virtual reality*. New York: W. W. Norton & Company Inc., 2001, s. 252n.

na známou práci Johanna Huizingy *Homo ludens – o původu kultury ve hře* (orig. vyd. 1939, česky 1971).³³⁵ Huizinga definuje základní rysy hry:

1. časový rámec,
2. prostorový rámec,
3. cíl hry (*telos*),
4. soubor závazných pravidel,
5. účastníky této hry.

Strukturalistický komentář k tomuto pojetí přidává Umberto Eco,³³⁶ který říká, že je nutné rozlišovat mezi *game* a *play*. Oba dva pojmy lze překládat jako hru, ovšem první z nich představuje spíše soubor pravidel, zatímco druhý konkrétní realizaci herního projevu. Nemusíme chodit daleko, abychom v této dichotomii objevili Saussurovu dvojici *langue* a *parole*.

Snad o trochu zajímavější přístup poskytne pojetí umění jako hry u Hanse-Georga Gadamera.³³⁷ V nástinu hlavních rysů hry navazuje především na Kanta a jeho pojetí umění jako svobodné bezúčelnosti, resp. krásy bez významu. Umění jako hra se tedy vyznačuje:

1. osvobozením od účelových vazeb,
2. vlastním zdrojem pohybu, který je výrazem přebytku,
3. rozumností (i když bezúčelnou),
4. výzvou k participaci, která je podmínkou komunikace.

Vnímání umění je syntetickým aktem, duchovním reflexivním výkonem, čtením textu. Toto čtení je „neustále uskutečňovaný hermeneutický pohyb řízený očekáváním smyslu celku, který se vycházejí z jednotlivého naplňuje v realizaci smyslu celku.“³³⁸ Tímto se od pojetí *Poème électronique* jako hry dostáváme k hermeneutice jako výchozí metodě jejího zkoumání. Kruh se uzavírá.

335 HUIZINGA, Johann. *Homo ludens – o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971.

336 ECO, Umberto. Huizinga a hra. In *O zrcadlech a jiné eseje*. Mladá fronta, 2002. s. 367–391.

337 *Aktualita krásného: Umění jako hra, symbol a slavnost*. Praha: Triáda, 2003.

338 *Ibid.*, s. 33.