

Rozhovor

ROZHOVOR
S WOODYM VASULKOU*Druhého března 1998, v jeho ateliéru v Santa Fe v Novém Mexiku*

Erkki Huhtamo

V posledních letech jste začal rozvíjet myšlenky související s divadlem, kybernetickými herci (actors) a podobnými věcmi. Jak jste k nim dospěl?

Tato idea se u mě vyvíjela celou jednu dekádu. Před šesti, osmi lety jsem tak nějak opustil své zaujetí otázkou jednotlivého rámce (*frame*). Do té doby jsem zkoumal fenomenologii videa a studoval některé druhy narativních možností. Zanechal jsem těchto zájmů a pustil se do prozkoumávání prostoru. Redefinování prostoru. Tento obrat vyplýval z toho, že se ocitla v jisté krizi moje víra v ikonické obrazy i v onen druh sekvenčního narativního systému videa, který je v zásadě dědictvím filmu. Čili ochladly mé dřívější zájmy, možná proto, že mě deprimovalo, s jakou rychlostí tato nová kouzla přestala reflektovat sama sebe a stala se jen dalším předmětem primitivního narativního zneužívání. Místo toho jsem vstoupil do nové, nepopsané oblasti epistémického prostoru, kde je opět možné něco definovat – nebo přinejmenším něco netradičně definovat. To mě přivedlo k různým druhům dekonstrukce prostoru prostřednictvím nástrojů, které si mohu sám vyrobit a uspořádat, a nyní se přirozeně nástrojem tohoto průzkumu stává čím dál víc také software.

A co název tohoto díla – THE BROTHERHOOD?

Všechny názvy svých děl a jejich literární vztahy беру jen napůl vážně. Na druhé straně bych řekl, že jedinou opravdu významnou věcí v mém pohledu na tento náš čas na Zemi je uvažování o pojmu války, neboli o tom, co by se dalo nazvat „mužskou psychologickou doménou“, nastolením mužské nadvlády. Jádrem toho celého je základní otázka, která je dědictvím evropského osvícenství, zda válka představuje v lidském chování anomálii, nebo naopak tvoří nedílnou součást lidského vývoje. Už od doby svého dětství za druhé světové války jsem nucený se s touto otázkou vypořádávat. Dlouho předlouho jsem se přitom utíkal k formalistickým problémům, souvisejícím převážně s fenomenologií videa a elektronického zvuku. Ale samozřejmě se to nutně všechno vrátilo. A teď se tím musím zabývat: je to vědomé i nevědomé, plánované i neplánované. Je to ale jediná věc,

která má pro mě význam a váže se k tomu, čemu říkám bratrství, kde se to nejkritičtěji a nejjasněji projevuje v systému mužského spiknutí, který se velmi obtížně popisuje.

Řada těchto děl má své technologické východisko ve vyřazené vojenské technologii, která byla, myslím, rovněž svázána se začátky kybernetického hnutí.

Dějinnou shodou okolností na nás dnes technologie, genetický kód a válka tlačí velmi lidskými otázkami typu „Kde jsem?“ „Kam mířím?“ a „Jak se tam dostanu?“. Toto jsou základní otázky moderní války a každým dnem se množí tím, jak technologie nabízí čím dál víc možností. Celý tento vývoj nástrojů mi dal toto všechno k dispozici. Ve skladech vyřazené technologie, kde nakupuji hodně věcí, nacházím celé systémy nebo přinejmenším subsystémy, z nichž se stává základna pro mé instalace: astronavigační přístroje do letadel, zaměřovací pulty používané v námořnictví a nejrůznější další nástroje, jako třeba bombardovací pult objektu TABLE 3. Tyhle vynálezy mají určitou minulost, obvykle onu hroznou mytologii toho, co by se dalo nazvat „inteligencí stroje“. Jsem svědkem celého válečného cyklu konstrukce a dekonstrukce. Po druhé světové válce byla Evropa smetištěm, všude se povalovaly rozbité ony báječné válečné stroje. My kluci jsme se vydávali na výpravy, abychom je demontovali. Tím, jak jsme je rozebírali, jsme prováděli jakousi rituální pitvu, něco jako otevírání záhadných zvířat. Z tohoto druhu činnosti se stává návyk, a tak se většinu života zajímám o stroje a využívám válečné nástroje k tomu, abych zkoumal svou definici prostoru.

Mohl byste vysvětlit toto konkrétní dílo, na které právě hledíme?

Riskuji, že to nebude srozumitelnější ani poté, co o tom promluvíme. Nicméně, toto dílo má název: jmenuje se TABLE 1. Jak jste si asi povšiml, všechny části celkového souboru instalací nesou stejné označení „table“ (stůl). Bylo by to dlouhé vysvětlování, tak to prozatím akceptujeme. TABLE 1 zde má zvláštní funkci. Chci říci, má ve skutečnosti mnoho funkcí kromě toho, že je nakonec objektem v galerii. Jde o jednu z mých nejsložitějších konstrukcí a my, čímž mám na mysli sebe a svůj zdejší softwarový tým, tento stůl používáme jako testovací plochu při programování. Laboratoř a galerie jsou svým způsobem jedno a totéž místo, skoro mezi nimi nevidím rozdíl. Vše, co je zde, je vytvořeno pro návštěvníka galerie. Kromě toho byl ale tento stůl původně zaměřovací zařízení (*targeting matrix*) námořnictva. Odstranil jsem materiální výplň původního stolu a ponechal jen tuto 17 x 17 článkovou základní kostru tvořenou fotoelektrickými snímači. Jde ve skutečnosti o horizontální souřadnicový zapisovač se třemi kamerami, které jsou nad ním upevněny namísto světelného pera. Kamery se přemisťují a řídí soustavu světelného stolu. Kromě toho stůl obklopují určité senzory, přinejmenším tři druhy senzorů: jeden velmi jednoduchý pro zjišťování přítomných osob či věcí a další, kterým říkám „autentičtější“. To znamená, že provádějí přesnější detekci vzdálenosti a pohybu s maximální redukcí neurčitosti. Strukturu senzorů překládám do poloh mechanismu souřadnicového zapisovače, a to dle specifické strategie, strategie zvláštních pohybových reakcí, složených z různých rychlostí a akcelerací. Když strategie uspěje, pozorovatel si uvědomí svoji přítomnost v prostoru a možná se zapojí do hry. Kupříkladu pokaždé, když přistoupíte

k tomuto stolu z některé z jeho stran, podvozek souřadnicového zapisovače, na kterém jsou připevněny kamery, může před vámi ujet jako nějaké primitivní, plaché zvíře. Prostřednictvím určitého vzorce světél či znakem na způsob šipky zařízení naznačí, že jste s ním vstoupili do interakce. Když se podíváte vzhůru, vidíte onu aktivitu přeloženou do pohybu dvojice projektorů a projekčních ploch, které jsou zavěšeny nad kolejnicemi.

To, co teď říkám, je sice velmi zjednodušené, ale je zde zahrnuto ještě mnoho dalších faktorů, které jsou převážně ukryty ve funkcích softwaru: shluky „herců“ (*actors*), jež mohou být přivolány, předvedeny a ukončeny, akustické evokace, logické procesy a konečně i veškeré nezbytné rituály stroje, resetování stavu stroje i jeho různé kalibrace. Zde nám tento stůl slouží jako nástroj, na kterém si neustále testujeme kodifikaci, naši implementaci kódu. Stůl ustavičně definuje a redefinuje naše dovednosti i naše meze. V tomto cyklu najdeme celou řadu různých vztahů, které již souhrnně nenazývám uměleckým dílem. Celé je to pokračující projekt. THE BROTHERHOOD je v procesu vývoje už deset let a ještě pár let poběží.

Vaše dílo vyvolává otázky automatizace, automatické technologie, zpětné vazby, interaktivity, citlivých reakcí. Jaký je váš postoj ve vztahu k těmto velkým konceptům?

Hnací sílu, která za mým dílem stojí, mohu vysvětlit jako pokus o přenesení technologických systémů do estetické oblasti – což je další široký pojem. Ale prakticky jsem vždy vedl dialog s filmem. A existuje-li něco jako postkinematografický jazyk, je třeba o něm uvažovat jako o kritice jazyka filmového, v kontextu artefaktů camery obscure a fenomenologie pohyblivého obrazu. Na druhé straně ale film žije ve své omezené narativní pasti a v jeho úspěchu přichází moment, kdy se stává zranitelný. Redefinice dramatického prostoru překračuje narativní kritéria. Abychom znovu použili velkých slov, zkušenost s elektronickým jazykem se posunula do oblasti přímých, nikoli pouze interpretačních zkušeností. Možná lze o inteligenci uvažovat bez ikonické a symbolické interpretace. Myslím ale, že terčem mé vzpoury je nepopíratelný úspěch kamery a jejího dominantního imperiálního pohledu na svět, její nárok na skutečnost. Počítač se svou schopností reprezentovat nový epistémický prostor se bude muset podle mě omezit na roli hostitele této fenomenologie, než přijde čas a bude ji moci předat nějakému novému objevu. Soudím, že naše hledání estetiky je vlastně hledáním definice inteligence samotné. Zdali jde o otázku estetiky, umění, společenských věd, exaktních věd nebo kosmologie – to nevím.

Mohl byste ještě promluvit o nejednoznačnosti a paradoxu, zvláště ve vztahu ke skutečnosti, že tyto stěžejní technologie, kterých využíváte, se ve skutečnosti vyvíjejí opačným směrem? Tím chci říct: jde o velice omezené a velmi na cíl zaměřené věci s praktickými funkcemi.

Měl byste vědět, že i po tom, co tu říkám, nepovažuji ve skutečnosti sám sebe za víc než za glorifikovaného mechanika. Mám rád to, co věda nazývá „primitivní funkce“ (*primitives*), základní stavební jednotky metody – primitivní funkce ve vlnové křivce, v Booleově algebře, v chování. Intelektuální úvahy vám totiž moc nepomohou, pokud jde o smysl pro to, jak se budují materiální konstrukce. Tento smysl zřejmě pramení z jiných instinktů.

Rád konstruuji v určitém binárním systému, kde kombinuji materiální a abstraktní, virtuální a aktuální. Jenže kód vyžaduje zvláštní schopnost, zvláštní soustředění, takže pomalu směřuji k rozkolu mezi světem skutečným a světem intelektualizace, interpretace a kontroly za hranicemi mechanických prostředků. Tato mechanická uspořádání zde jsou pouze nákresy v prostoru, které by mohla nahradit virtuální realita. Nevím, kdy se tyto disciplíny propojí, pokud k tomu vůbec kdy dojde, ani co z toho vznikne. Zdali to bude znovu iluzionistická ideologie – jakou byl film a jakou je literatura –, či zdali půjde o nějaké zvrácené postmarxistické učení o tom, že poslední úkryt Boha je třeba hledat ve hmotě samotné. Tím by byly ideje vydány na pospas samotnému čertu. Nečiním žádné závěry. Hledám vektor, který k této možnosti poukazuje.

A tento exponát?

To je TABLE 3 a byl již mnohokrát vystaven na mnoha různých místech, včetně Japonska a České republiky. Tento stůl je svým způsobem nejbližší celkové koncepci THE BROTHERHOOD. Je to velmi konceptuální dílo, má dokonce oproti ostatním obsah. Již jsem připustil, že obsah může tvořit součást díla tohoto druhu. „Obsah“ (*content*) je ale velmi dvojsmyslný termín, který byl dlouho v mém slovníku zakázán. Zde odkazuji k incidentu, k němuž došlo za války v Perském zálivu, kdy takzvaná spřátelená palba americké helikoptéry zlikvidovala americký tank. Na závěr jsou dva vzdalující se přeživší vojáci považováni za nepřítelé a zabiti přímo před očima kamery s nočním viděním, umístěné na vrtulníku. Jde o velmi působivou epizodu, kterou jsem získal na videokazetě, jež byla zveřejněna. Znázorňuje anatomii mechanického zabíjení, euforii vítězství a vzápětí ránu porážky. Páska obsahuje celý dekonstruovaný koncept THE BROTHERHOOD. Použil jsem jej jako hlavní motiv TABLE 3. Můj hlavní zájem při tvorbě tohoto stolu byl ale jako vždy především formálního rázu. Instalace využívá několika různých médií: zdrojem obrazů je tu diaprojektor a video projektor. Je tu zobrazení vnitřního a vnějšího prostoru na šesti malých a pěti velkých projekčních plochách, které stůl obklopují. Instalace vykazuje jednotu obrazu, opticky rozděleného do šesti různých směrů. A divákovi konečně nabízí i prvek participace ve formě bubínku, který při úderech vysílá přehrávači laserdisků signály o rychlosti a směru. Když se na toto dílo nyní dívám, vidím, že představuje téměř všechny moje formalistické zájmy, kterými jsem se v době jeho tvorby zabýval, týkající se manipulace s obrazy v kontextu prostoru. A materiálně je tento objekt velmi praktický, dobře se ovládá, a tím je ideální pro výstavu.

Mohl byste ještě rozvést, co jste právě řekl, že se jako tvůrce cítíte být mechanikem (machinist)? Jaký spatřujete rozdíl mezi přístupem inženýrským a svým vlastním?

Hlavním rozdílem je, že já se snažím integrovat či obsáhnout veškeré kulturní systémy kódování: text, zvuk, pohled kamery, fyzický pohyb, choreografické gesto, interaktivní postupy. Mé dílo pojednává o ideálních, abstraktních transformacích z jednoho kódu do dalšího. Průmyslové požadavky jsou odlišné, i když se pomalu začínají přibližovat i těmto oblastem. Ten posun od utilitárního ke kulturnímu je zřejmý. Průmyslový nebo inženýrský přístup má z velké části ze své podstaty definovaný úkol, který musí řešit.

Já zde nic neřeším, já interpretuji. Snažím se dívat na to všechno jako na produkt kultury v dimenzích umění. Takže dávám přednost vztahu těsné blízkosti mezi mým zkoumáním či konstruováním a uměním. To, co celý život dělám, bývá ve skutečnosti za „umění“ označováno. Já na pravdivosti tohoto tvrzení nijak zvlášť netrvám, ale azykl umění se mi líbí. Je to to jediné, co mě vnitřně zajímá.

A toto?

Snažím se přijít na to, co je tohle za číslo... pravděpodobně číslo čtyři. Jde o typický artefakt, který jsem našel na odkladišti, na místě s vyřazeným zařízením. Pravděpodobně se jedná o jeden z prvních strojů na zpracování silikonových membrán – tedy oněch logických čipů, které pro mě dnes představují antropologické objekty. Ty pojízdné platformy se hodí k tomu, aby se na ně umístily kamery. Má to miniaturní šachty, výtahy, tunely, ulice. Celá věc se stává mikroprostředím, jak k ní připojuji další a další podrobnosti. Pokoušel jsem se vypátrat více o minulosti této věci a dozvěděl jsem se od jednoho užaslého inženýra, který nedokázal pochopit, jak jsem k něčemu takovému vůbec přišel, že v určitém momentě šlo o jedno z nesložitějších zařízení své doby – hovoříme o počátku sedmdesátých let. Má to mnoho součástí, ale nám jde o zdůraznění trajektorií laserově řízených procedur kalibrace. Postup vytyčení trasy je „primitivní operační funkcí“ (*operational primitive*), čímž pouze přidávám další primitivní funkci do svého minimalistického názvosloví. Lasery osvětlují optické průchody, vedou světlo různými miniaturními chodbami, takže systém nakonec odhaluje tajemství své vnitřní architektury. Nad tím je starodávný gyroskop, navigační nástroj pro rakety, uzpůsobený tak, aby fungoval jako vícesměrový projektor, který má za úkol převádět své vnitřní mikroprostředí do měřítek pozorovatele. Toto dílo je v surovém stavu, všechny moje stoly jsou ale na počátku nalezenými objekty. Shromažďuji je kolem sebe, dokud nezačnou signalizovat nebo získávat nějaký význam, nějaký status. U některých k tomu nikdy nedojde. Některé hovoří jasně od samého začátku, dokonce příliš jasně. Začnou být jako malby, které si můžete pověsit na stěnu a zapomenout na ně.

Můžete pohovořit o tom, jakou roli má v tomto projektu vytváření sítí a internet?

Internet. Nikdy jsem necítil nutnost používat tyto excesivní komunikační systémy, jakým se stává internet, se zvukem, pohyblivými obrazy, dálkovým ovládáním. Komunikoval jsem již dostatečně prostřednictvím faxu, telefonu a pošty. Když jsem ale začal vystavovat se svými zdejšími kolegy, uvědomili jsme si, že se při přípravě a průběhu hi-tech instalace může hodně věcí pokazit. Galerie zpravidla nejsou na podobné příležitosti připravené. Začali jsme uvažovat o systémech, které by nás před touto nejistotou uchránily, a dozor nad vlastními instalacemi se stal součástí našich běžných postupů. Sehnal jsem hlídací bezpečnostní systém na telefonní bázi. Ten byl na počátku. Chtěli jsme vědět, co se děje na druhém konci drátu. První zkušeností bylo velmi jednoúčelové využití sítě za účelem diagnostikování a případné opravy problému. Nyní ale rychle přecházíme k operačnímu užívání, ba dokonce i k simulacím virtuálních strojů. Uvažujeme dnes o tom, že by byl umělec v galerii přítomen prostřednictvím médií. Steina měla na internetu vystoupení,

kde hrála na housle a pohybovala různými na dálku ovládanými zařízeními, jako byl například laserdisk umístěný v jiném státě či zemi. Máme webové stránky a katalog, který se rozvíjí na webu. Máme zde materiály k vytištění i operační tlačítka k našim instalacím. A máme kamery, které vás vidí a prostřednictvím nichž můžete vidět vy mě. Celé prostředí se tedy začíná přesouvat do této virtuální říše.

Tyto koncepty nejsou nikterak novátorské: jsou samozřejmé, představují projevy systému, samy si žádají být ukázány. Zajímalo by mě: kdybych sám býval nebyl na těchto věcech takto osobně a ryze účelově zainteresován, jestli by mě kdy zajímal internet? Vypadá to jako součást instinktu přežití, ale jakmile se připojíte, vaše dílo se stává součástí vašeho rozšířeného nervového systému. Již nejste svobodný, ztrácíte nutný odstup od svého díla, již svou malbu prostě nemůžete pověsit na stěnu a jít pryč. Démoni přírody se stěhují do sítí technologie.

Toto je TABLE 2?

Ne, tento objekt se nazývá TABLE 5: SCRIBE. Toto dílo se skládá ze dvou stolů: jeden je čtecím mechanismem a druhý zapisuje, co první čte. Tyto stoly napodobují ty nejzákladnější rituály čtení knihy: otevření knihy (které se zde provádí pneumaticky), potom její prolístování prostřednictvím gumových prstů na způsob přísavky. Dále je zde na této paži umístěna kamera, která má za úkol číst informace na stránce. Vizualní kód písmen je následně posílán do programu Scribe, který je zapisuje na kus papíru. Čili máme zde základní paradox gramotnosti: gramotnost jakožto čtení a psaní není vrozenou vlastností lidské mysli, ale interpretací kódu. Až v našich myslích, v mozkové kůře získává gramotnost svůj význam, svůj lidský faktor. Na těchto stolech ale můžeme oddělit funkci psaní od funkce čtení, a to názorným, takřka didaktickým způsobem. Existuje zde také široký významový prostor *mezi* procedurou čtení a psaní, prostor, kam můžeme vložit jedno nové slovo nebo celý internet. Můžeme do té rozsáhlé mezery vložit i sebe samotné.

A co je toto?

Tento objekt se nazývá THE MAIDEN. Jde o nejvíce na objekt zaměřenou součást THE BROTHERHOOD. Možná jsem zde porušil své základní pravidlo, neboť objekty v mých instalacích jsou pouze skeletovými nosiči pro média, což znamená, že když zhasnete, jejich matérie zmizí a zůstává právě pouze médium. Když jsem ale našel tento objekt, nemohl jsem odolat pokušení také jej do THE BROTHERHOOD zařadit. Konec konců je to také stůl – stůl lékařský, operační a diagnostický. A pak jsem objevil některé spojitosti s THE BROTHERHOOD na základě četby o první světové válce, o období Výmarské republiky, kdy zažívaly rozkvět německé jednotky Freikorps – ony bandy vojáků bez příslušnosti a bez loajality k čemukoli kromě udržování reakcionářského pořádku. Během tohoto poválečného období existoval zvláštní druh literatury, který pohlížel na ženy obzvlášť brutálně. Nechci o tom říkat víc, ale vše jsem zahrnul do názvu a do tohoto stolu samotného. Naznačil mi jisté možnosti animace, tak jsem převedl jeho ovládání z manuálního na pneumatické. Stejně jako ostatní robotická zařízení řídíme i tento

stůl prostřednictvím kódu. Jde o hudební kód, kód formátu MIDI¹⁾, vyvinutý pro účely hraní a skládání na elektronických hudebních nástrojích a pro jejich ovládání. V tomto případě spouští pneumatickou animaci psaný text Sumner Carnahanové. Mluvená interpretace jejího textu převedená do kódu MIDI určuje, jaký gestický jazyk stůl přijme. Na druhou stranu je kód součástí naší sítě, a dílo je tedy interaktivní, pokud tak určím. Steina má za úkol „předvést“ dílo při zahájení výstavy tak, že na něj hraje prostřednictvím houslí.

Mezi všemi těmito díly mi toto připomíná machines célibataires (staromládenecké stroje) v Duchampově tradici. Myslel jste na ně?

Ano, opravdu jsem je na mysli měl, ale ve skutečnosti mě svedl tento objekt. A zaplatím za to! Díky němu mám ale nyní zkušenost s prací na divadelním díle. Jakkoli to může znít banálně, mám v sobě potlačenou, ale přetrvávající ambici zreformovat divadlo. Připouštím, že jsem pro to tou nejméně kvalifikovanou osobou. Od časů svého dětství jsem k divadlu nikdy přitahován nebyl. Nikdy jsem nedokázal přijmout jeho přetvářku a potlačit svoji nedůvěru. Avšak předchůdcem mého základního dialogu s filmem byl spor Mejercholda a Tairova se Stanislavským. Vidím toto dílo jako část dvouhodinové hry. Představím z ní asi tak sedm minut. Mám živý akustický vstup a mám ony úvodní a závěrečné dekorativní vějíře, mám THE MAIDEN a možná to vše dohromady nabídne alespoň parodii divadelních možností. Půjde o jistý druh mikropředstavení. V tom případě totiž mohu odvést pozornost od objektu a zaměřit ji na samotnou událost, neboť událost je v mém názvosloví konec konců cennější než objekt. Abych parafrázoval jednu starší moudrost: událost vytvářející „nyní“ přesahuje svůj kontext. Vše je to ale určitý druh lingvistického cvičení.

A co ty vějíře?

Inu, toto je vějíř, který inspirovala a vyrobila moje kamarádka Susan Hamiltonová, manželka Bruce Hamiltona, který zrovna támhle pracuje na počítači. Vějíře se rozvíjejí v jakémsi kódem ovládaném zařízení, které tvoří součást THE MAIDEN. Toto vějířové zařízení má něco společného s japonskou kulturou, ale nechci to definovat. Je to zajímavě navržený kousek. Materiálem, vyrobeným ve Finsku, je třívrstvá dýha z jednoho místního obchodu. Jako materiál je to natolik přitažlivé, že jsme nedokázali odolat. A Susan, výtvarnice, dříve vyráběla papírové objekty, které do značné míry sledují tradici skládacích struktur, tak jsem ji požádal, aby vytvořila vějíř, který by byl rovněž v tradici těchto struktur.

Hovořil jste o „antropologii“ technologie. Co to je?

Myslím, že jde v zásadě o evropskou posedlost dějinami, minulostí, což je něco, čím americká společnost zrovna zvlášť posedlá není. Ani v intelektuální sféře, ve sféře akademie,

1) MIDI (Musical Instrument Digital Interface) – standardizovaný popis hardwarových a softwarových parametrů pro spojení počítače s vnějšími hudebními zařízeními (pozn. red.).

jsem se tu nesetkal s nikým, kdo by se zabýval novějšími dějinami technologie – s výjimkou několika míst ovládaných syndromem sbírání spíš než intelektuálními důvody. Neexistuje tu žádné intelektuální úsilí nebo motivace pátrat po původech a identitě technologií nebo se zabývat jejich prezervací. A to nemyslím pouze strukturně, ale koncepčně či možná dokonce prakticky. Vládne zde značný zájem o klasickou antropologii, ale tyto oblasti jsou ve skutečnosti sociologií, politizovanými dějinami domorodých kmenů. A mezi vycházející literaturou o raném videu vidíme právě toto. Není náhodou, že bylo zapotřebí zakázky od Evropana Petera Weibela, který mě a Steina požádal o uspořádání expozice „Eigenwelt der Apparate-Welt“ pro festival „Ars Electronica“ v roce 1992 v rakouském Linzi. Šlo o sbírku raných videoartových nástrojů, které definovaly rané video jakožto médium pro novou uměleckou formu. Steina i já jsme již dříve měli k videu a elektronickému zvuku velmi blízko jakožto k materiálům pro tvorbu umění a byli jsme nadšeni z toho, že budeme moci vzdát hold konstruktérům nástrojů, z nichž řada byli umělci, kteří nám tento svět pomohli otevřít.

Budeme-li uvažovat konkrétně o počítačích, považujete za zajímavé prezervovat zastaralé modely?

To je zajímavá myšlenka. Počítač sám o sobě na rozdíl od jiných uměleckých nástrojů neobsahuje ani nenese žádnou estetickou kvalitu. Jde o prázdnou scénu, na které můžete tvořit zvuky, obrazy, reprezentace prostoru nebo provádět jakékoli algoritmické operace. Není věrný žádnému konkrétnímu médiu. Je to vnitřní, takřka zcela virtuální konstrukt. To znamená, že jeho fyzický aspekt je esteticky bezvýznamný. Postrádá charakteristické rysy i vztah figura/pozadí; jeho chod je neviditelný, jeho operace se projevují pouze ve výsledku. Měl jsem v počátcích dost štěstí, že jsem postavil několik přístrojů pro digitální vytváření obrazů, a tak jsem mohl počítačům porozumět na fyzické i abstraktní rovině. Ale jak vidíte, když se tu rozhlédnete, ve skutečnosti příkládám značnou důležitost fyzickému aspektu nástroje, kterému přisuzuji jistou strukturní hodnotu. Musím přiznat, že mě zajímá řemeslná zručnost, které bylo zapotřebí k jeho vytvoření. Naopak je pro mě nyní obtížné hovořit o kráse internetu. Není mi ještě jasné, jak by se architektura takto abstraktního konceptu mohla v mé mysli proměnit v estetický objekt. Ještě pro mě tímto způsobem neexistuje.

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu:

Erkki Huhtamo, An Interview with Woody Vasulka at His Santa Fe, NM Studio, 2 March 1998.

In: *Woody Vasulka: The Brotherhood: A Series of Six Interactive Media Constructions*.

Tokyo : NTT InterCommunication Center 1998, s. 31, 33, 45, 57, 59, 68, 69, 81, 97, 99.

Poznámka o autorovi:

Erkki Huhtamo, původem finský kritik a kurátor mediálního umění a průkopník archeologie médií, v současnosti působí na katedře designu a mediálního umění na University of California, Los Angeles. Mediální archeologii chápe jako odhalování zapomenutých a potlačovaných mediálně-kulturních fenoménů, skrytých v hlubších vrstvách dějin médií. Ve svém „archeologickém“ bádání se zaměřuje především na dlouhý „život“ různých topoi či klišé, která poskytují prefabrickované kadluby pro zkušenost s médii v různých historických obdobích, a na to, jak mohou být historické formy mediální zkušenosti reflektovány současnými umělci pracujícími s tzv. novými médii. Je autorem a editorem řady knih ve finštině, editorem nové knižní série „Technoculture and the Arts“, jež vychází v University of California Press, a připravuje dvě nové knihy v angličtině, o archeologii intermediality a o pohyblivých panorámách.