ILUMINACE
Ročník 18, 2006, č. 2 (62)

Edice a materiály

DIVADLO HYBRIDNÍCH AUTOMATŮ

Woody Vasulka

Jak dílo funguje

Divadlo hybridních automatů je pokusem nově definovat a rozšířit soubor syntaktických nástrojů, operujících v dramatickém prostoru. Je zkonstruován v tradici aparátů prozkoumávajících prostor, v tradici divadla (tj. *deux ex machina*) od klasických řeckých dob; mé vlastní automatizované divadlo do sebe však začleňuje i narativní žánry využívající rámec *(frame)*, jako je film a video, kde je dramatické vyprávění organizováno prostřednictvím obrazu omezeného rámcem. Divadlo, média a zejména film vyvinuly určité syntaktické soubory, pomocí nichž zprostředkovávají reprezentaci prostoru. Samotný prostor v sobě nese dramatickou funkci. Obzvláště ve filmu se dramatický systém rozvíjí ze syntaxe vztahů mezi záběry. Snažím se pochopit, jak dochází k rozvíjení těchto pravidel dramatické prezentace a jaká pravidla by mohla definovat digitálně organizovaný prostor. Nevím, jaká jsou to pravidla. Zahlédl jsem jejich náznaky, viděl jsem určité odrazy možností, ale nemám ještě o ničem žádný důkaz. Zkonstruoval jsem tedy tento Stroj, abych s jeho pomocí zkoumal, zda v tomto novém možném žánru, který by se mohl stát tím žánrem budoucnosti, existuje nějaké jádro pravidel, chci zjistit, zda tu existují nějaké vzorce interakce, které by mohly redefinovat dramatické funkce prostoru a lidskou přítomnost v tomto prostoru.

Jedná se o hledání nového syntaktického souboru k definování vztahu mezi prvky v prostoru, mezi prvky, jež jsou nyní díky technologii plně interaktivní. Primárním rysem mého *Divadla* je jeho interaktivita, jeho vnitřní interaktivita; jakákoliv část může nyní ovlivnit další část. Jediné gesto v prostoru může ovlivnit veškeré další prvky. Stroj píše své vlastní drama tím, že je odehrává. To dříve umožňoval pouze mezilidský kontakt, a stejně jako v případě veškeré lidské interakce, je i zde výsledek z principu neznámý.

Základním konceptem je fyzičnost „jeviště" ve vztahu k abstraktní reprezentaci „jeviště" uchované v paměti počítače. Nesnažím se pouze modelovat tento prostor virtuálně, ale také prezentovat jej fyzicky: vytvořit model, který obsahuje fyzičnost provázanou s virtuální performancí. Sjednocení tohoto binárního modelu je prováděno prostřednictvím procesu kalibrace,[1] rituálu, v němž se soubor externích koordinát mísí s vnitřní

1) Kalibrace – proces přesného nastavení určitých hodnot podle referenčního vzorku (pozn. red.).

orientací aparátu. Virtuální sféra v počítači reaguje na pohyby fyzické kamerové „hlavy" v prostoru. Moje metoda zkoumání prostoru spočívá ve zkoumání této duální reprezentace, aktuálního a virtuálního, a z konfrontace těchto dvou se pokouším něco se naučit.

Je to abstraktní model, nikoli realistický pokus zpodobit virtuální v aktuálním, nebo naopak. Za oblastí definování souboru kódů či pravidel, jejichž jediným účelem je komunikační protokol[2] regulující komunikaci stroje se strojem, je naplánovaná lidská přítomnost, lidské pozorování a participace. Ve skutečnosti je celý Stroj produktem lidské zvědavosti a – stejně jako je tomu s dalšími autorovými pokusy – je navržen tak, aby poskytoval nové zkušenosti.

Stroj dokáže rozpoznat soubor hlasových příkazů, může na ně reagovat, může i odpovědět vokálním popisem svých akcí. Chápe hudební kód MIDI,[3] čímž rozšiřuje své komunikační schopnosti do již široce prozkoumané oblasti ovládání zvuku a hlasu, stejně jako světla a dalších jevištních prostředků. Stroj je propojen s robotikou, přenosem obrazu na pásce a laserdisku, s interaktivní datarukavicí[4] a dalšími senzory. V té podobě, v níž bude prezentován v San Denis, bude Stroj postaven na samogenerujícím modu performance. *Divadlo* bude naprogramováno tak, aby předvádělo cyklicky prokládané sekvence, se základním vzorcem opakujícím se ve vnímaném cyklu.

Umělecký záměr

Jedná se o systém, který je určen k dalšímu pozorování. Nevím, co se přihodí. To je součástí toho vzrušení. V primárním rituálu, který nazývám kalibrace, kamera jednoduše snímá prostor a situuje se vzhledem k šesti sledovaným terčům, umístěným přesně na severu, jihu, východu, západě, nahoře a dole. Kamera musí nejprve orientovat sama sebe. Musí být kalibrovaná, aby začala pracovat strojová paměť a aby stroj věděl, kam se dívat. Musí získat určitou specifickou informaci. Reprezentace prostoru musí být uspořádána tímto způsobem, neboť program je napsán v karteziánské šestipolohové reprezentaci. Prostor je náhodný, takže musí být kalibrován podle programu a program musí být kalibrován pro prostor. Stroj se tak začíná poznávat, získává určitý druh sebeuvědomění. Říká-li „já se dívám na východ", skutečně se musí dívat na východ, pokud se prostoru týče. Mluví pravdu, a to v reálném čase. Takže jednou z aktivit pro publikum je jednoduše pozorovat způsob, jakým se stroj kalibruje, umisťuje se v prostoru, jak začíná poznávat, čím a kde je. Tento zvláštní rituál může vyprodukovat omezený druh obraznosti, může vytvořit obrazy terčů, ale nebude tvořit komplexní narativní systém. Tento rituál

2) Komunikační protokol – souhrn parametrů a pravidel, kterými se řídí komunikace; jedná se zejména o druh přenosu, jeho rychlost, kontrolu apod. Aby mohlo dojít k úspěšné komunikaci, musí obě strany dodržovat daný komunikační protokol (pozn. red.).

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

4) *Dataglove* – vstupní zařízení používané v oboru virtuální reality. Vypadá a používá se jako rukavice s tím, že senzory v ní snímají a měří pohyby prstů a ruky uvnitř, přenášejí je do počítače a interpretují jako pohyby virtuální ruky či virtuálního nástroje (pozn. red.).

je však vysoce narativní ve svém celku, protože kalibrační procedury jsou vyprávěcí. Podávají zprávu o stavu instalace. Například: Poukazují na predeterminované koordináty a naznačují průběh akce. Je to sebezkoumající narativní systém.
Jedním z hlavních úkolů instalace tedy bude předvést proces či rituál kalibrace a podat o něm zprávu. Stroj konstruuje vztah mezi programem a prostředím a musí být logicky vyjádřen jako určitý druh svědectví o svém fungování. Jakožto autor můžu do tohoto procesu zavést různé prvky, jako nepravidelnost, což poskytne publiku otázku. Nebo mohu eliminovat nepravidelnost a vystavit pouze očekávané průběhy. Do hry vstupuje množství různých možností. Potom mohu v určitém bodě nahradit tyto předvídatelné akce systému méně předvídatelnými zavedením obrazů světa. Nevím, jak daleko budu schopen jít. Nevím, zda se dostanu za kalibrovací procedury, ale mohu zavést vztah mezi prvky světa zvnějšku, z přírody.
Toto není virtuální realita. Virtuální realita se liší od toho, co dělám v tomto ohledu: Virtuální realita je v zásadě úhlem pohledu, který účastník zastává díky tomu, že je uvnitř prostoru počítačové paměti. Já se pokouším o vytvoření hlediska, které je více alegorické – divák není uvnitř prostoru, neparticipuje, ale spíše jen pozoruje. To má velice málo společného přímo s virtuální realitou, patří to do oblasti ovládání prostoru. Virtuální realita ovládá virtuální prostor, ale já se snažím ovládat aktuální prostor. Určitý virtuální prostor je s tím spojený, já však nemám nástroje reálného času, abych jej uskutečnil. Má práce je více divadelní, je to pokus o redefinování dramatického prostoru. Nevím, jestli to má nějakou kategorii. Nesrovnával bych to s virtuální realitou, protože pracuji za odlišných podmínek a mé nástroje jsou docela primitivní.
Mé divadlo by mělo nabídnout kritiku psychologického divadla či psychologického dramatu, jak je předváděno ve filmu a v divadle. Pokud vezmete tradiční žánr dramatu, vždy se zabývá vztahy mezi lidmi. Je to psychologicky založený systém. Rád bych nalezl něco, co se obrací k lidské percepci z docela jiného úhlu – říkám tak cosi o lidech pozorujících psychologický rituál, který je bez souvislosti s jejich vlastními emočními předpoklady, jejich vlastním psychologickým stavem –, něco, co není konkretizováno emočním vztahem mezi, řekněme, protagonisty. Stále to však předvádí určitý řád či vzorec, který lze rozpoznat. Je to téměř jako dokumentární zkušenost.
Samozřejmě, že lidský systém mysli-a-těla tvoří nejvypracovanější kontrolní systém, jaký kdy byl vymyšlen; kódy lidské komunikace jsou tak komplexní a vytříbené, tak elegantně zpracované a občas provedené s takovým božským talentem, že lze o tomto systému hovořit jako o dokonalém, bezpochyby. Zároveň je to uzavřený systém, v němž je úspěch měřen na té nejvíce zaběhnuté stupnici zdokonalování. Náš dramatický smysl touží současně po překvapivějších pravidlech, více abstrahovaných žánrech s otevřenějším koncem, po reprezentaci principů a tendencí sahajících daleko za klišé našich zvyklostí a očekávání. Snažím se depsychologizovat dramatický prostor zapojením pravidel technologie, vytvářením modelů pro alternativní stavy vědomí, jak se projevují v tomto novém a netradičně kódovaném vzorci, podrobujícím nás určitým alternativním procesům dramatické interpretace.

Přeložila Lenka Dolanová

Přeloženo z anglického originálu: Woody V a s u l k a, *Theater of Hybrid Automata*, 1992.
The Vasulka Archive.
Online: www.vasulka.org/archive/Vasulkas3/Installations/TheatreHA/WrittenMaterial/Function.pdf