

Rozhovor

VIZUÁLNÍ ARCHIV A HISTORIE JAKO ARTEFAKT

Rozhovor s Arnoldem Dreyblattem

Lenka Dolanová

Osmého prosince 2008 zahájila festival *Expandia* v Praze, věnovaný současným audiovizuálním experimentům, přednáška amerického, v Berlíně usídleného umělce **Arnolda Dreyblatta**, který se ve svém díle zabývá zejména tématem archivu a paměti a jejich prostorovými metaforami. Zatímco od počátku vycházel z nalezených historických textů, biografí a osobních historií, postupně se jeho zájem rozšířil na způsoby archivace a uchování textů a zkoumání toho, jak pracuje paměť obecně. Dreyblatt nejenže používá archiv jako metaforu, ale přímo se v prostředí archivu pohybuje a nové (pseudo)archivy svým dílem sám vytváří. Využívá přitom konkrétní archivní nálezy, ale i filosofické a teoretické texty (zejména Sigmunda Freuda a Waltera Benjamina). Jeho instalace často obsahují automaticky generované texty, přičemž jejich prostorová podoba imituje (zdvojuje) samotnou archivní strukturu, například také ve formě živých představení, v nichž se součástí archivu stávají samotní návštěvníci v kolektivní performanci čtení. Arnold Dreyblatt studoval v Centru mediálních studií v americkém Buffalu, kde byli jeho učiteli mimo jiné videoumělci Steina a Woody Vasulkovi, experimentální filmaři Paul Sharits, Hollis Frampton a zejména hudebník a videoumělec Tony Conrad. Ačkoliv paralelní linii Dreyblattova díla tvoří hudební experimentování, v pražské přednášce se soustředil výhradně na své archivy inspirované dílo. Předkládaný rozhovor vznikl v návaznosti na tuto přednášku.

* * *

Jak se vyvíjel Váš umělecký koncept, v němž se zaměřujete na téma archivu?

Jsem Američan, narodil jsem s v New Yorku roku 1953 a v Evropě pobývám nepřetržitě od roku 1983. Bydlím v Berlíně, ale nějakou dobu jsem žil také v Belgii a v Budapešti. Má umělecká tvorba je celkem rozmanitá. Rozvíjím různé formy prezentace, v odlišných médiích a kontextech: od raných pokusů se současnou operou přes interaktivní mediální instalace až ke kolektivnímu čtení. Jsem také hudební skladatel, ale dnes o své hudbě mluvit nebudu.

Domnívám se, že mé životní dílo je soubor tvořící jediný gigantický projekt, který má různé odbočky a směry. Před více než dvaceti lety jsem začal vytvářet projekty, jejichž základem jsou nalezené historické materiály, často původní archivní dokumenty. Můj zájem o historickou dimenzi je propojený zejména se situací v meziválečné střední a vý-

chodní Evropě. Později se přirozeně rozšířil o téma archivace a uchování kulturního materiálu obecně, což souvisí s posedlostí mechanismy paměti a ztráty, tedy tématy, k nimž má Berlín samozřejmě silný vztah. Pokouším se klást otázku, jaké technologie, ať již digitální či „papírové“, jaké metodologie či formy historického psaní používáme ve válce proti ztrátě a zapomínání, přičemž se soustředím zejména na instituce, jako jsou knihovny, muzea či archivy.

Jaký význam mají ve Vašem díle tzv. prostorové metafory paměti?

Často používám různé prostorové metafory paměti, jako je například „nekonečný text“ – hranice textu, které lze vnímat v nekonečném počtu dokumentů z „bezdné databáze“. Často pracuji s kruhovou fyzickou formou a předkládám text v podobě, kdy se zavíná do sebe, nekončí. Další formou jsou prolínající se vrstvy textu, kdy se jednotlivé informace prostupují. V instalacích často odděluji popředí a pozadí: pro zrnko písku nemůžeme vidět pláž; když zaostříme na zrnko písku, v tom okamžiku ztrácíme pláž, a když ztratíme zrnko písku, pláž se opět objeví. Od počátku jsem pracoval s automatizovaným digitálním psaním dat, tedy s textovým materiálem, který je automaticky vyhledáván z databáze na základě určitých proměnných a je kontinuálně zobrazován, nikoliv jako video či nahrávka, nýbrž ve formě živého, automatického výběru zobrazení.

Jaké jsou počátky Vašeho projektu?

Chci-li začít s prapůvodním mýtem, můj projekt – a teď hovořím o širším, celkovém projektu – začal roku 1985 nalezením jednoho zvláštního textu v antikvariátu v Istanbulu. Šlo o knihu *Who's Who in Central & East Europe 1933*, obsahující monografie lidí, kteří byli v té době zřejmě velice známí, ale dnes jsou většinou zapomenutí. Nemá žádný index, je tam seznam míst narození, ale žádným způsobem nelze zjistit, jaký byl mezi jednotlivými lidmi vztah. Když jsem v tom obchodě stál a přemýšlel, zdali utratit peníze, listoval jsem knihou a pak jsem si představil, co kdybych se mohl do knihy ponořit a *zažít* vztahy mezi daty těchto krátkých příběhů, velmi zkrácených biografí. Kdybych ji mohl zakusit ve třech dimenzích, vskočit do ní jako do moře a zevnitř pozorovat, jak jsou informace o těchto lidech propojené. Dá se říci, že v okamžiku, kdy jsem to v duchu uviděl, projekt byl na světě.

Co znamená Vaše „textuální architektura“?

Musel jsem nalézt způsob, jak se všemi těmito informacemi zacházet a pro různé projekty v průběhu let jsem tyto informace znova a znova prosíval a přetvářel. Prvním projektem bylo divadelní představení, které jsem kromě dalších východoevropských zemí představil také v Praze. *Grey Archive* z roku 1992 je textuální architektura, zespoda osvětlený skleněný box obsahující čtyři vrstvy s textem natištěným na sklo a ohromným objemem dat z *Who's Who*. Když do této studnice informací pohlížíte, nejprve je velice obtížné zaostřit a pak je složité zmrazit určité jméno. Je třeba takříkajíc číst mezi řádky. Také v dalším projektu, *The ReCollection Mechanism* (1998), jsem se zabýval prezenta-

cí této 3D datové architektury. Jde o archiv v místnosti, kdy vlastně vstupujete do středu databáze. Uprostřed místnosti je kruhová struktura s promítaným textem, dva počítače volí slovo, které pak vyhledají v nekonečném souboru biografického materiálu z *Who's Who*, posléze je označí a vysloví. Video pokračuje na podlaze, takže můžete vidět text rezonující v prostoru. Samozřejmě, že mozek je v určitém smyslu prostorem, který používáme, abychom si představili budoucnost či se pokoušeli o vstup do minulosti. Platíme profesionálům, jako jsou archiváři či historici, skenující archivy, stejně jako platíme psychiatrům či psychologům, aby nám pomohli naskenovat vnitřní skladiště a také pomohli pochopit určitý druh vyprávění tak, abychom mohli porozumět tomu, kým teoreticky jsme.

Vaše tvorba prodělala vývoj od příběhu ke struktuře...

The Wunderblock (2000), můj další projekt, je velice odlišný, ale je ve vztahu k těm předšlým. V tomto případě jde o slavnou esej Sigmunda Freuda z roku 1925 (Notiz über den „Wunderblock“), pojednávající o této hračce, kterou jste možná někteří měli jako děti. „Magic Pad“ je malá tabulka, obsahující vosk pokrytý celofánem a páčky, kterými lze psát a kreslit, a když posunete celofánovou vrstvu, informace zmizí. Freuda to zajímalo jako metafora způsobu, jakým pracuje mozek: vjemy, které získáváme ze světa, mizí a my si myslíme, že jsou pryč, ale přitom stále zůstávají na nevědomé rovině. To je v jistém smyslu struktura paměti či uchovávání informace. Vybral jsem tedy fráze z Freudova textu a dal je do kontrastu s nalezenými definicemi americké archivní asociace, takže jedna část znázorňuje vnitřní zdroj, druhá vnější. Když někdo vejde do místnosti, vidí stůl a díky lampě umístěné nad ním vzniká stín hlavy. Text je kontinuálně posílán z disku počítače, neustále psán a vymazáván, takže vytváří něco jako palimpsest, fragmenty různých vrstev textů na sobě. Další dílo, *Inventar*, které je nyní v Uměleckoprůmyslovém muzeu ve Vídni (MAK), využívá příběh bohaté buržoazní rodiny z Vídně, kdy bylo 1 400 položek z jejich vily v roce 1938 draženo na aukci v aukčním domě Dorotheum. Informace o každém objektu je umístěna tak, jako by byly v prostoru. Bylo zde sedm místností, položky byly očíslované a označené cenou. Zajímavé je, že položky sahají od bot a zubního kartáčku k malbám slavných renesančních malířů za miliardy dolarů, přičemž neexistovalo žádné rozlišení mezi nimi, vzali vše z každé místnosti a dali to do aukce.

Využíváte také tzv. živé archivy...

Snažil jsem se najít něco, co by představilo živé prostředí, v němž jsou uchovávány a schraňovány informace, snažil jsem se učinit proces archivace transparentním. A také o to, aby bylo do určité míry zapojeno publikum. Projekt se zrodil v devadesátých letech pod různými jmény jako *Memory Arena*, *Memory Project* či *Reading Room*. Jde o objekty specifické pro určité město a lidé jsou vyzváni, aby se zúčastnili fungování archivní instalace, v níž je obsah archivů předčítán nahlas. Realizace někdy trvala dny, někdy měsíce v různých prostorech, ale tím, co všechny tyto odlišné projekty spojovalo, bylo to byrokratické prostředí. Zde je jedno z největších, v Kodani roku 1996, 715 lidí v kabá-

tech různých barev v závislosti na jejich funkci. Samozřejmě, když máte tolik účastníků, pak musíte mít administraci, je to něco jako malá dočasná instituce.

Vezmu všechny texty, které jsou používané, a vytvořím celý archivní systém s čísly a složkami, což mělo metaforický, ale také funkční aspekt, aby byla dodržena organizace. Tento prostor je síní určenou k setkávání (meeting hall), zvanou někdy také aréna, kde na různých stolech zároveň předčítají stovky lidí. Zde vidíte digitální schéma a také rozvrh, který ukazuje, kdo čte co a kde a u jakého čtecího stolku. Pro různé druhy projektů jsem vyvíjel různé druhy „partitur“. Jak můžete vidět, v některých okamžicích čte pouze jedna osoba sama a někdy mnoho lidí zároveň. V těchto velkých projektech, když lidé přijdou jako pozvaní hosté, jsou odděleni od pozvaných čtenářů a je tam obvykle personál, který vyzve k účasti lidi z města, a pak musíte vědět, kdo přijel a kdy. Skupiny lidí dostanou krátké instrukce, co dělat, v některých projektech vyplní dotazník s veškerými biografickými informacemi, který se také stane součástí archivu. Každý má na starost spoustu papírování. V devadesátých letech jsem udělal poslední verzi textu *Who's Who* s těmito čtecími projekty.

Jaký je podle Vás poměr mezi umělcem a archivářem?

Když jsem připravoval instalaci v Oslu, setkal jsem se s ředitelem muzea, historikem, který toho o umění moc neví, a v diskusi s ním jsem se přistihl, že se mu snažím vysvětlit, že když zacházíte s historickou informací, umělec může říci věci, které historici nemohou. Ti mohou říct pouze to, k čemu mají konkrétní důkazní materiál, a potom napíší texty. Umělci mají odlišný jazyk, v němž mohou mluvit o minulosti jiným způsobem a samozřejmě že jsou tu umělci, kteří pracují s falešným historickým materiálem, kdy nevíte, zdali je to reálné, či ne. Takže to je příklad situace, který vás přinutí reflektovat historii. Myslím, že umělci mají jiné možnosti výpovědi a odlišný druh interakce s veřejností než archivář. Možná je to tak, že historiky mé dílo zajímá, protože je to jiný způsob pohlížení na historii. Na druhé straně můžete vidět v muzeích, že výstavy obecně, které nejsou uměleckými výstavami, jsou ve svém využití designu a médií ovlivňovány uměleckým vývojem. Při psaní, ale zejména co se týče muzejních výstav, je nutné činit estetické volby, co má být ukázáno a jak to bude uspořádané v prostoru. To se velmi blíží způsobu, jakým pracuje s historií umělec, možná se v jistém smyslu prolínají. Jsem nucen zkoumat strukturu dat, která je daná, rozhoduji se použít určitý objem informací a obvykle hledám vizuální formu pro jeho prezentaci, přičemž v mnoha instalacích konečná vizuální forma znázorňuje pouze svou strukturu dat.