

MYSTERY OF MEMORY

BOHUSLAV WOODY VAŠULKA



Bohuslav Woody Vašulka

1937 Narodil se 20. ledna v Brně ve Slatině.

1954–1958 Studoval na Střední průmyslové škole strojírenské na Sokolské ulici hydraulickou mechaniku a metalurgii.

1965 Absolvoval na Filmové a televizní fakultě Akademie múzických umění v Praze v oboru Filmová a televizní dokumentární tvorba. V Praze si téhož roku vzal za ženu islandskou studentku konzervatoře Steinunn Briem Bjarnadottir, která se stala také jeho blízkou uměleckou spolupracovnicí.

1965 Vašulkovi se přestěhovali do New Yorku, kde Woody začal pracovat jako střihač na multiscreenových filmech a zahájil experimenty s elektronickým zvukem, stroboskopickými světelnými efekty a od roku 1969 s videem.

1971 Založili v New Yorku multimediální experimentální centrum „The Kitchen“ a začali spolupracovat s inženýry na vývoji nových nástrojů pro tvorbu videa.

1973 Přestěhovali se do Buffala, kde přednášeli v Centru pro mediální studia State Univerzity of New York a kde Woody získal trvalé postavení profesora.

1978 V Buffalu se skutečnila první souborná výstava Vašulkových.

1980 Přestěhovali se do Santa Fe v Novém Mexiku, kde působí doposud.

Od 90. let začal Woody Vašulka znovu intenzivně obnovovat kontakty s Brnem, zejména s Fakultou výtvarných umění VUT.

1996 Konala se souborná výstava Vašulkových v Museu of Modern Art v San Franciscu.

1998 V tokijském InterCommunication Center vystavil Vašulka poprvé kompletní cyklus Bratrství.

V Evropě působil Vašulka mimo jiné v Institutu pro nová média ve Frankfurtu nad Mohanem, pracoval v Centru pro umění a nová média (ZKM) v Karlsruhe.

Získal přední světová ocenění, např. na Videonale Bonn 1990, od American Film Institute – Maya Deren Award 1992, Siemens Media Art Prize 1995.

1998 Vašulkovi byl udělen čestný doktorát na San Francisco Art Institute a od National Association of Media and Culture získal první cenu za mimořádné zásluhy na poli mediálních umění.

2004 Vašulka obdržel čestný titul dr. h. c. na VUT v Brně, roku 2011 od pražské AMU a v loňském roce Cenu města Brna za celoživotní dílo.

Díla Steiny a Woodyho Vašulkových prezentovaná na výstavě jsou spravována Vašulka Kitchen Brno.

Restaurování instalace Friendly Fire proběhlo ve spolupráci s Centrem audiovizuálních studií FAMU.
www.cas.famu.cz

Díla Steiny a Woodyho Vašulkových jsou oficiálně archivována ve Vasulka Chamber, National Gallery of Iceland.
www.listasafn.is

Steina a Woody Vašulkovi jsou zastupováni galerií BERG Contemporary.
www.bergcontemporary.is

Mystérium paměti

Muzeum města Brna systematicky mapuje výtvarné dění v regionu. Vedle autorů, kteří svůj život spojili s Brnem, se zaměřuje i na umělce, kteří zde působili epizodicky a svůj výtvarný názor rozvíjeli jinde, mnohdy za hranicemi státu. Bohuslav Woody Vašulka patří k těm brněnským rodákům, kteří se do světové scény nejen integrovali, ale obohatili ji o nové přístupy a metody.

Woody Vašulka se v mezinárodním kontextu prosadil jako uznávaný průkopník videoartu a elektronického interaktivního umění. Od konce 60. let se soustředí na možnosti elektronického obrazu, který zkoumá formou videozáznamu, nejdříve experimentálně na bázi analogového signálu, od 70. let s využitím nově objeveného digitálního kódu a v 80. letech pak se zájmem o narativní kompozice. V 90. letech umělec dospěl k rozměrným multimediálním instalacím.

Tvorba i osobnostní založení Woodyho Vašulky slučují smysl pro technicistní pojetí díla, patrné zejména v interaktivních robotických instalacích, a citlivost pro vizuální nuance obrazu, světla a zvuku, jejich vzájemné konfrontování, propojování a zmnožování. Specifickým znakem Vašulkova výtvarného uvažování je využívání výzkumných procesů v oblasti elektronických uměleckých forem, které v posledních letech rozvíjí o jejich systematické archivování. Už z toho důvodu výstava *Mystery of Memory*, přinášející velkoplošné digitální tisky z počítačových studií, videoprojekce a multimediální interaktivní instalace, nakonec ústí do prostoru koncipovaného jako umělcův archiv, kde divák „archeologickými sondami“ proniká do jednotlivých „vrstev“ Vašulkova díla.

Vedle souborných výstav, které tomuto umělci v minulých letech připravilo např. Museum of Modern Art v San Franciscu, InterCommunication Center v japonském Tokiu nebo Zentrum für Kunst und Medientechnologie v německém Karlsruhe, se Muzeum města Brna stane další institucí, která ve svém výstavním programu utváří prostor pro umění nových médií. V případě Woodyho Vašulky má tento záměr opodstatnění také proto, že Vašulkovo

dílo zlomkem prezentované ve stálé expozici *Od moderny po současnost* bude návštěvníkům představeno v adekvátní šíři.

Výstavu *Mystery of Memory* připravilo Muzeum města Brna k příležitosti brzkého 80. výročí narození Bohuslava Woodyho Vašulky, jako poděkování umělci, který vyšel z brněnského prostředí, etabloval se mezi nejvýraznější představitele světového umění, s Brnem udržuje kontakty, ale jehož význam zůstává ze strany domácího publika stále nedoceněn.

Tento výstavní projekt doprovázený komorní publikací se uskutečňuje ve spolupráci se společností Vašulka Kitchen Brno, s Centrem audiovizuálních studií FAMU v Praze a s institutem Vašulka Chamber v Reykjavíku patřícím pod Národní galerii Islandu, kde bude v příštím roce reprizován.

Ilona Vichová



Woody Vašulka v Muzeu města Brna 2014

Bohuslav Petr Vašulka / Brno



Světově proslulý umělec Woody Vašulka se narodil 20. ledna 1937 v Brně v čerstvě postaveném domku svých rodičů na Šmilovského ulici ve Slatině a byl pokřtěn jako Bohuslav Petr. Násilná výuka katechismu způsobila záhy jeho odluku od církve. Spolužačky ze základní školy na tajuplného „Slávka“ vzpomínají, jak jej tajně platonicky milovaly, ale v jeho vzpomínkách na dětství převažují zážitky z války. Jako kluk se v okolí brněnského letiště zajímal o dramata válečných pilotů, sbíral pozůstatky munice, kusy havarovaných letadel a zlomky

sofistikovaných přístrojů určených k ničení a zabíjení. Dodnes takto recykluje součásti zbraní z armádních výprodejů v okolí Los Alamos a sestavuje z nich artefakty tematizující paradoxy technické civilizace v rukou vojenské mašinérie.

Také studium metalurgie a hydraulické mechaniky na Střední průmyslové škole strojírenské v Brně na Sokolské ulici v letech 1954—1958, předurčilo jeho pozdější zájem o interaktivní robotické instalace a vybavilo jej schopnostmi je sám konstruovat. Od věci nebyla na konci 50. let na vojně ani dvouletá zkušenost radiotelegrafisty. Přizvisko „Woody“ získal, když tajně na rušeném rádiu Vídeň poslouchal jazz a ve svém hraní na trubku se inspiroval Woodym Hermanem.

Charakteristický pro jeho tvůrčí dráhu je fakt, že ke studiu na FAMU v Praze, byl přijat především na základě své poezie. Jeho asi nejsilnější pouto s Brnem dodnes tvoří intelektuální okruh přátel (především Miloš Zmrzlý, Jiří Dostál, Tomáš Jelínek, bratři Vanýskovi a další) se kterými se v 60. letech scházel v legendární kavárně Bellevue na rohu dnešní Joštovy a Moravského náměstí. Zde se s ním také tehdy objevovala studentka pražské konzervatoře Steinunn Briem Bjarnadóttir z Reykjavíku. Než se stala jeho manželkou, přijal islandské občanství, z Bohuslava Petra se stal Timoteus Petursson, a v roce 1965 se spolu přestěhovali do New Yorku.

Naše spolupráce započala nedlouho po Sametové revoluci, na podzim 1992, kdy jsme Woodyho přivítali na půdě vznikající FaVU, v Audiovizuálním centru



Woody Vašulka v Brně
60. léta

základy multimediálního výzkumného centra a mediálního archivu. Působil zde nejprve jako hostující umělec, později byl zaměstnán jako vedoucí laboratoře a p dvou letech se podařilo získat pro něj i pozici hostujícího profesora.

V roce 1993 jsme při veletrhu Inxev v pavilonu H na BVV poprvé v ČR prezentovali jeho II. stůl ze série Bratrství – Divadlo hybridních automatů. V Praze jsme instalaci vystavili až následující rok na výstavě Příroda v pohybu v pražském Mánesu a jeho videa na výstavě Český obraz elektronický.

Ze základny ve vile na Květné ulici, kde v té době Woody i bydlel, jsme v produkci Multimediální laboratoře atelieru Video-multimedia-performance FaVU realizovali prezentace ve V2 v Rotterdamu, při Europe Europe v Kunsthalle v Bonnu, na Multimediale v ZKM v Karlsruhe, spolupracovali jsme s Institutem pro Nová Média ve Frankfurtu nad Mohanem, s Monte Video Time Based Arts v Amsterdamu i Art Electronica v Linzi.

Na přehlídce Hi-Tech/Umění v roce 1994 v Mistodržitelském paláci Moravské galerie jsme realizovali dokonce světovou premiéru III. stolu ze série Bratrství – Přátelská palba, který byl v Brně dokončen. Vašulka se tehdy představil vedle umělců jako Jeffrey Shaw, Peter Weibel a dalších i retrospektivou své videotvorby a s performujícím Stelarcem se účastnil symposia. Tuto historickou událost po více

jak 20 letech letošní výstavou také připomínáme. Brno se totiž díky Vašulkovým tehdy stalo centrem umění nových médií nejen v České republice, ale zřejmě i ve východní Evropě.

Steina živě performovala na zahájení Hi-Tech/Art v roce 1995 v Centru experimentálního divadla a v roce 1996 jsme v brněnském Domě umění uspořádali její první soubornou výstavu. Její část byla později převzata díky Miloši Vojtěchovskému k výstavě v Národní galerii v Praze. Právě takovou přehlídku jsme Woodymu dosud v České republice dlužili a touto výstavou svůj dluh částečně splácíme.

Woody se poté ještě podílel na kultovní výstavě Orbis Fictus na přelomu roku 1995/96 ve Valdštejnské jízdárně textem Galerie: Místo pro pohyblivý obraz. Ale to již nastával čas Klausových úsporných balíčků, kdy se naše představy o vybudování centra nových médií, po vzoru rakouského Linze, pomalu rozplývaly a projekt byl odložen. Woody se pochopitelně odebral zpět do Santa Fe, odkud realizoval své velké výstavy v San Franciscu, Tokiu nebo v Karlsruhe.

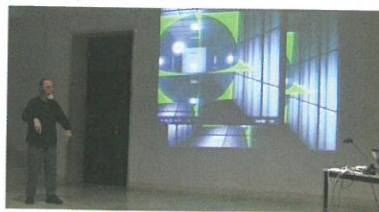


Přednáška Second Life na FaVU Brno 2010

Ejhle světlo projekcí ikonického videa Noisefields z roku 1974, jehož převedení do prostoru, vytvořené Woodym začátkem nového milénia pod názvem Light Revisited, tvoří jednu z klíčových součástí nynějšího souboru a míří po skončení výstavy právě do expozice Moravské galerie. V roce 2004 zahájila provoz galerie FaVU Vašulkovou výstavou Iris Prints a v Národním divadle v Brně realizoval

Kontakty s Brnem nicméně udržuje stále. V roce 1999 uspořádali Vašulkovi na Art Institutu v Santa Fe workshop Techne & Eros, odkud díky jim FaVU získala software Big Eye a Imagine vyvinutý ve STEIM v Amsterdamu pro multimediální interakce v reálném čase. V roce 2003 se účastnili v Moravské galerii výstavy

Woody pro světovou premiéru opery RUR multimediální část scény. V roce 2010 prezentoval v Ateliéru performance FaVU svůj projekt virtuálního muzea na platformě Second Life a 2011 prezentoval sérii přednášek The Vasulkas: Pět desetiletí ve videu v Domě umění města Brna. V roce 2014 byla díla Slovník z roku 1973, Artefakty z roku 1980, Čas – energie objekty z let 1975–1976 a Počítačové studie z let 1992–1996 získána pro stálou expozici Muzea města Brna. Současná výstava tyto exponáty doplňuje a představuje tak komplexní přehled Vašulkovy tvorby.



Přednáška Pět desetiletí v Domě umění Brno 2011

V roce 2004 obdržel Vašulka na VUT čestný titul dr. h. c., roku 2011 taktéž od pražské AMU a v loňském roce od primátora Cenu města Brna za celoživotní dílo. Vloni v Brně natáčel dokument Islandské televize o Woodyho brněnských kořenech.

Při založení Vašulka Chamber v Reykjavíku v roce 2014, byla znovu oživena iniciativa pro vznik podobného centra v Brně, společně byl zformulován projekt Vašulka Bridge spolu s Media-archivem FaVU a Domem umění, a letos na jaře iniciován vznik Centra umění nových médií – Vašulka Kitchen Brno, které jako spolek spolupřehledává tuto výstavu.

Věřím, že nejen odborná, ale také široká kulturní veřejnost pochopí světový význam Woodyho a Steiny Vašulkových, že je tu položen dobrý základ ke spolupráci brněnských a mezinárodních institucí, a tak jako má Brno již svého Mendela, Janáčka, Gödela, Macha, Miese a další, v oblasti výtvarného umění 20. a 21. století zde bude Woody Vašulka doceněn jako světový průkopník umění nových médií.

Vašulka Chamber Reykjavík



Otevření Vašulka Chamber
Reykjavík 2014

Není snadné prezentovat desetiletí neúnavného výzkumu a tvůrčího úsilí ve formě uměleckých děl, skicárů, katalogů, knih, navštívenek, fotografií atd. A přesně to Steina a Woody udělali. Vašulka Chamber uchovává velkou část jejich odkazu a shromažďuje archiv jejich dokumentů, které převádí do digitálního formátu pro potřeby budoucích badatelů, institucí i všech ostatních, kteří se zajímají o historii elektronického a digitálního umění.

Společně s katalogizací a distribucí materiálu ze Steinina a Woodyho studia v Santa Fe buduje Vašulka Chamber mezinárodní partnerství s podobnými institucemi po celém světě. Současně sbírá Vašulka Chamber také informace o videu a dalších formách mediálního umění vytvořeného na Islandu. Kromě průběžné propagace těchto aktivit se galerie zabývá i organizací seminářů, workshopů, prohlídek, výstav atd.

Vašulka Chamber se nachází v dolním patře Islandské národní galerie a je veřejnosti otevřena denně. Návštěvníci zde mohou shlédnout řadu videí Steiny a Woodyho, jakož i rozhovory a dokumentární filmy o jejich umělecké dráze.

Stálá prezentace ve Vašulka Chamber zabírá celkem asi deset hodin v každé ze svých sekcí. V současnosti je zde šest iPadů, které zprostředkovávají návštěvníkům množství prací, z nichž si mohou vybrat. Nabídka obsahuje rozhovory s Vašulkovými, ukázky a analýzy jejich technického a uměleckého vývoje, které sami připravili, samostatná videa Steiny a Woodyho i příklady jejich spolupráce.

Archiv bude přístupnější ve Vašulkově výzkumné laboratoři, kde bude v roce 2017 vytvořen stálý program Vašulka Residency, v experimentálním prostoru Vašulka Kitchen Reykjavík. Tento nový projekt je podpořen Skandinávskými fondy a bude slavnostně zahájen umělci ze skandinávských zemí.

Společným cílem vedení Islandské národní galerie a Vašulka Chamber je najít více prostoru pro tuto důležitou činnost, kde by instalace Steiny a Woodyho mohly být představeny ve formě stálé výstavy v souvislosti s pracemi dalších videoumělců z Islandu i ze zahraničí. Tato spolupráce, která již probíhá na lokální i mezinárodní úrovni, bude dále rozvíjena například sympozii, konferencemi a menšími výstavami, které zajistí průběžný vliv galerie Vašulka Chamber na další generace umělců, tak jako na ty stávající.

Kristin Scheving & Halldór Björn Runólfsson

The Kitchen New York



Elektronická kuchyně v Novém Yorku 70. léta

The Kitchen, kurátorský experiment poskytující jedno z prvních útočišť pro tvůrce elektronických médií nejrůznějšího zaměření, stojí na počátku bohaté historie vašulkovských kurátorských aktivit. Založení „divadla elektronických médií“ znamenalo vykočení do veřejného prostoru. V červnu 1971 došlo k založení divadla, které Woody pojmenoval The Electronic Kitchen (Elektronická kuchyně) podle předešlé funkce prostoru. Šlo o bývalou kuchyni zrušeného hotelu Broadway Central, přetvořenou na Mercer Arts Center, důležité centrum experimentálních aktivit downtownu. Jeden z podtitulů zněl „divadlo elektronických médií pro video, film, hudbu a performanci“, další „testovací laboratoř pro živé publikum“. Dle vlastních slov zakladatelů byl hlavní důvod založení The Kitchen praktický, nemohli již zvládat davy lidí proudících v touze sdílet své výzkumy do jejich ateliéru na 14. ulici.

V Kitchen vzniklo jedno z prvních míst zasvěcených video a dalším uměním, zejména elektronické hudbě. Jeho základem byla otevřenost všemu novému a inspirativnímu. Zakladatelé svérázného divadla si uvědomovali, že nechtějí prezentovat video v izolaci, také proto, že je chápali jako aktivitu, „která nebyla a priori umění“. Newyorský downtown se v té době stával centrem uměleckého dění směřujícího k narušování hranic mezi disciplínami. Velká část programů The Kitchen se zdůrazňováním bezprostřední zkušenosti na konkrétním místě, zapojením publika, jemným vtípem a snahou smířit tvorbu se sférou každodennosti blížila happeningům. Spontánní přístup byl ovšem spojen s důrazem na preciznost vyjádření, s čímž souviselo kvalitní technické vybavení, kterým se Kitchen odlišovala od jiných podobně zaměřených prostorů. Vašulkovi se snažili podporovat především směr, kterému se věnovali sami, tedy formalistické experimenty vycházející z manipulace s elektronickým signálem. Věnovali se živému předvádění videa zdůrazňovali video jako prostorový fenomén a promítali na více monitorů zároveň. Program sledoval také dokumentární směr ve video, zejména ve spojení s radikálními okrajovými žánry populární kultury z undergroundových newyorských divadel a klubů, mimo pozornost zavedené galerijní scény. Mezi účinkujícími se v prvních letech The Kitchen objevili mnozí průkopníci v oblasti videoumění, stejně jako experimentálního divadla, performance, filmu a hudby. Mezi jinými Nam June Paik, Charlotte Moorman, Phill Glass, Jonas Mekas. V Kitchen probíhaly také vzdělávací programy, workshopy a semináře zaměřené na kybernetiku, percepce či biologickou zpětnou vazbu. Je příznačné, že Vašulkovi opustili Kitchen již v roce 1973, v okamžiku, kdy se začala profesionalizovat. Provoz Kitchen na nové adrese v roce 1974 zahájil John Cage. The Kitchen existuje dodnes. Z někdejšího uměleckého experimentu s otevřenou strukturou se proměnila v profesionálně fungující instituci s galerií a videoarchivem.

Lenka Dolanová

Archiv Vašulkových

Archiv je kulminací výzkumné činnosti Vašulkových. Archivační modus je v jejich díle přítomný téměř od počátku. Již v newyorském období The Kitchen se zejména Steina věnovala sběru veškerých tištěných materiálů, souvisejících s ranou historií videa a samozřejmě s jejich vlastním dílem. Pro Vašulkovy byly privilegovanými místy shromažďování a dokumentování vlastní tvůrčí dráhy jejich ateliéry, bohatě zachycené na fotografické i video dokumentaci. Archivní činnost chápali Vašulkovi jako určitou povinnost. Archivace se postupně rozšiřovala do online prostředí. Stránky vasulka.org obsahují také rozhovory a díla jiných umělců. Archiv lze přeměnit v živoucí komunikační vzdělávací prostor a nástroj pro výměnu informací.

Participation 1969–1971 (1971, 62:30 min., čb, zvuk) je dobový sestřih samostatných dokumentárních skečů z newyorských ulic, alternativních divadel a klubů, natočených kamerou Portapak. Nabízí bezprostřední pohled na nezávislou uměleckou scénu New Yorku (koncerty a divadelní představení na ulicích a v klubech downtownu) v počáteční éře experimentování s videem. Je určitým shrnutím první etapy tvorby Vašulkových, období fascinace kulturou New Yorku. Díky videokameře a jejím revolučním implikacím se tvůrcům dařilo pronikat i do oblastí, kam dokumentaristé klasičtějších médií neměli přístup, a často ani zájem vstupovat, čímž napomohli rozšíření představ o možnostech dokumentu. Zachycuje hudebníky (Don Cherry, Jimmí Hendrix, Jethro Tull), skupinu warholovských herců či muzikál transvestitů. Swan Lake (Labutí jezero 1971) je záznamem baletního představení transvestity a herce Jackie Curtise. Charakteristické pro rané dokumentární nahrávky jsou černobílé záběry. Na kameru bylo možné natočit dvacet minut záznamu a jedinou možností střihu byl mechanický střih s viditelným spojením.



Lenka Dolanová

Participace a Labutí jezero 1969–1971

Archiv Vašulkových

Archiv je kulminací výzkumné činnosti Vašulkových. Archivační modus je v jejich díle přítomný téměř od počátku. Již v newyorském období The Kitchen se zejména Steina věnovala sběru veškerých tištěných materiálů, souvisejících s ranou historií videa a samozřejmě s jejich vlastním dílem. Pro Vašulkovy byly privilegovanými místy shromažďování a dokumentování vlastní tvůrčí dráhy jejich ateliéry, bohatě zachycené na fotografické i video dokumentaci. Archivní činnost chápali Vašulkovi jako určitou povinnost. Archivace se postupně rozšiřovala do online prostředí. Stránky vasulka.org obsahují také rozhovory a díla jiných umělců. Archiv lze přeměnit v živoucí komunikační vzdělávací prostor a nástroj pro výměnu informací.

Participation 1969–1971 (1971, 62:30 min., čb, zvuk) je dobový sestřih samostatných dokumentárních skečů z newyorských ulic, alternativních divadel a klubů, natočených kamerou Portapak. Nabízí bezprostřední pohled na nezávislou uměleckou scénu New Yorku (koncerty a divadelní představení na ulicích a v klubech downtownu) v počáteční éře experimentování s videem. Je určitým shrnutím první etapy tvorby Vašulkových, období fascinace kulturou New Yorku. Díky videokameře a jejím revolučním implikacím se tvůrcům dařilo pronikat i do oblastí, kam dokumentaristé klasičtějších médií neměli přístup, a často ani zájem vstupovat, čímž napomohli rozšíření představ o možnostech dokumentu. Zachycuje hudebníky (Don Cherry, Jimmi Hendrix, Jethro Tull), skupinu warholovských herců či muzikál transvestitů. Swan Lake (Labutí jezero 1971) je záznamem baletního představení transvestity a herce Jackie Curtise. Charakteristické pro rané dokumentární nahrávky jsou černobílé záběry. Na kameru bylo možné natočit dvacet minut záznamu a jedinou možností stříhu byl mechanický střih s viditelným spojením.

Lenka Dolanová



Participace a Labutí jezero 1969–1971

Umělci Woody a Steina Vašulkovi



Atelier na 14. ulici na Manhattanu 1969

„Naše dílo je dialogem mezi nástrojem a obrazem, takže my si nevytváříme předem představu obrazu, netvoříme si odděleně jeho vědomý model a nesnažíme se mu pak vyhovět, jako to dělají jiní. My spíš vytvoříme nástroj a vedeme s ním dialog a tím se řadíme do rodiny lidí, kteří objevují obrazy coby nalézané objekty. Je to však komplexnější, neboť někdy ty nástroje navrhujeme, takže zároveň provádíme konceptuální činnost.“

Woody Vašulka 1976

Iničiační zkušeností pro Woodyho byly potulky po brněnském vojenském letišti, kde bylo po válce možné najít cokoli: zbraně, munici i lidské prsty. Pozdější práce s videem v něm evokovala podobně intenzivní pocity, jaké zakoušel při dětském rozebírání válečného arzenálu. Sběr technologie

a její důkladnou analýzu a poznání chápe jako znalost nutnou k přežití ve „společnosti kontroly“.

Na dokumentárním filmu, který vystudoval na pražské FAMU, ho od počátku nejvíc fascinovala práce s filmovým materiálem ve střížně. S islandskou hudebnicí Steinou, která se stala jeho ženou, se v polovině šedesátých let usadili v New Yorku. Steina a Woody Vašulkovi patří mezi klíčové tvůrce raného videoartu. Jejich nástroje byly filmová a video kamera, housle, „digitální housle“, oscilátory, syntezátory, kolorizéry, přepínače, pohyblivé stativy, zrcadlové koule, sestavy televizních monitorů, součástky válečných strojů či audiovizuální softwaru. Mnoho z nich si sami či ve spolupráci s ostatními vynalezli, sestrojili, upravili. Obsáhli množství technik práce s videem: od dokumentů z prostředí nezávislé umělecké scény newyorského downtownu přešli k experimentům s prvními nástroji pro manipulaci videoobrazu, s oscilátory a syntezátory, a začali zkoumat vztah obrazu a zvuku.

Partnerství či dialog se stroji v jejich chápání předpokládal účast na procesu konstruování vybavení: umělci se musejí detailně obeznámit s technologií anebo úzce spolupracovat s inženýry. Cítili potřebu být nezávislí na komerční sféře. S tím souvisí nejen vytváření a přetváření nástrojů, nýbrž také fungování mimo zavedené instituce a formování vlastního diváckého a kritického okruhu či alternativních distribučních systémů. „Ideologie“ nástroje (tj. způsob produkce, distribuce, dostupnost atp.) byla důležitým tématem šedesátých let. Tím, co odlišovalo „umělecké nástroje“ od těch komerčních, byl širší rozsah flexibility, který nabízely, finanční dostupnost a možnost volného šíření a upravování. V roce 1970 získali první přenosnou kameru, tzv. Portapak. Brzy poté audio syntezátor. Nástroje pro zpracování videa byly úzce spřízněné s hudebními syntezátory, které sloužily jako inspirace a podnítily vývoj k reálněčasové estetice. Takzvané „syntezátorové video“ vznikalo od konce šedesátých let v těsném sepětí s hudební avantgardou.

Roku 1971 založili The Kitchen, elektronické divadlo, sídlící v bývalé kuchyni opuštěného hotelu na jihu Greenwich Village. The Kitchen byl kurátorský experiment, otevřený intermediální prostor a jedno z prvních útočišť pro tvůrce elektronických médií. Nejzásadnějším programem byly video performance, kombinující v reálném čase vizuální a zvukovou složku. Vašulkovi od počátku kladli důraz na kvalitní technické vybavení. Téměř všechna jejich raná díla vznikají s použitím audiosyntezátorů a oscilátorů, pomocí nichž dochází k narušování a ovlivňování vznikajícího obrazu. Pracovali s vychylováním horizontální vazby videa či se zpětnou vazbou. Dalším jejich nástrojem byl kolorizér, vyvinutý ve spolupráci s Ericem Siegelem. George Brown sestrojil Multikeyer, klíčovač, umožňující práci s vrstvami obrazů, a první digitální nástroj programér pro uchování a přehrávání sekvence operací. V roce 1973 se Vašulkovi přestěhovali do Buffala a na základě výzvy profesora Geralda O'Gradyho začali pedagogicky působit v Centru pro mediální studia na tamní pobočce State University of New York. Zde se jejich tvůrčí cesty začaly rozdělovat, i když i nadále sdíleli pracovní prostor a nástroje. V roce 1974 získali Rut/Etra Scan Processor, nástroj umožňující vychylování obrazového řádkování. V druhé polovině sedmdesátých let začali Vašulkovi objevovat svět digitálního videa. Přejít k digitálním obrazům znamenal nutnost obeznámit se s novým slovníkem kódů. Ke zpracování kódovaných obrazů v reálném čase sestrojili ve spolupráci s Jeffrey Schierem Artikulátor digitálních obrazů.

Na konci sedmdesátých let jim grant od Guggenheimovy nadace umožnil přestěhovat se do Santa Fe v Novém Mexiku. Po dvojici narativních videí The Commission (1983) a Art of Memory (1987) začal Woody pracovat na svém životním díle, sérii instalací The Brotherhood, kombinující robotiku a 3D modely. Instalace využívá 3D projekce ve vztahu k fyzickému, „divadelnímu“ prostoru. Materiály pro Bratrství nacházel Woody na vojenských skládkách, často v okolí Los Alamos. Jednotlivé „stoly“ instalace využívají hybridní optické, mechanické, robotické a pneumatické systémy. Jejich základem je rozpor mezi tradičním kinematografickým prostorem a tím digitálním.

Neméně důležitá je organizátorská a sběratelsko-archivářská činnost Vašulkových. Na výstavách od devadesátých let se vždy snažili rozšiřovat výstavní formát do prostředí mimo galerii. V roce 1992 připravili výstavu věnovanou pionýrům elektronického umění pro festival Ars Electronica v Linci (Eigenwelt der Apparatewelt: Pioniere der Elektronischen Kunst). Katalog s čárovými kódy umožňoval přehrávání videí. V tokijském InterCommunication Center vystavil Woody poprvé kompletní cyklus The Brotherhood: A Series of Six Interactive Constructions (1998). Zhodnocení díla tvůrců z okruhu Centra mediálních studií v Buffalu bylo tématem výstavy MindFrames v Centru pro umění a mediální technologie (ZKM) v Karlsruhe v letech 2006–2007, kterou bylo možné částečně ovládat přes internet.

Lenka Dolanová



Atelier na University of New York Buffalo cca 1975

Společná videa Vašulkových

V díle Discs (Disky, 1970, 5:24 min., čb, zvuk), původně vytvořeném jako instalace pro sestavu monitorů, experimentují tvůrci s fenoménem horizontálního posunu obrazu (horizontal drift) pomocí záměrného zavedení chyby do synchronizace obrazu. Výsledkem je repetitivní abstraktní vzorec zdeformovaného magnetického pole. Obraz předvádí flexibilitu videorámce.

Páska Evolution (Vývoj, 1970, 16 min., čb, zvuk) si pohrává s přečasováním obrazu, kdy se horizontální a vertikální synchronizační impuls dostávají „do konfliktu“. Woody považuje dílo za klíčové pro rané experimentování. Jeho první část, kterou tvoří bílé světelné skvrny vystupující z pozadí v synchronizaci se zvukem, vzniká díky zpětné vazbě videa, při níž kolísavé obrazové signály ovládají zvukový syntezátor. Druhá část, obsahující „filmový pás“ s vývojovou řadou člověka známou z učebnic biologie a další záběry, předvádí horizontálně a vertikálně vychýlený rámec posunovaný do stran a nahoru a dolů. Třetí část tvoří světelné paprsky (tzv. audio křivky) generované zvukovým syntezátorem. Nástroj použitý k jeho vytvoření, Horizontal Drift Variable Clock (tzv. vychylovací hodiny), tvoří oscilátorový okruh, zajišťující externí zdroj synchronizace a umožňující ovládat horizontální pohyb obrazu, tedy „vychylovat“ (drift) obraz z jeho rámce.

V podobně hravě psychedelickém videu Home (Domov, 1973, 16:47 min., barva, zvuk) dochází k transformaci záběrů běžných objektů a činností v domácnosti – jablko, sporák, chléb, krájení cibule – prostřednictvím analogových nástrojů. Dílo předvádí rané postupy manipulace videoobrazu jako kolorizace, klíčování, horizontální posun či vrstvení obrazů.

Golden Voyage (Zlatá cesta, 1973, 14:12 min., barva, zvuk) je pocta belgickému surrealistickému malíři René Magrittovi, a vychází z jeho obrazu La Legende doree. Bagety cestují elektronickými krajinami, které jsou vytvářené systémem tří kamer (první zaměřuje krajinu, druhá pohyblivý rámec, třetí objekty) s využitím horizontálního driftu. Dochází k vytvoření vskutku surreálního obrazového prostředí bochníků plujících „různými městy a krajinami“ a získávajících metaforické role falických symbolů, vesmírných lodí cestujících nad městem,

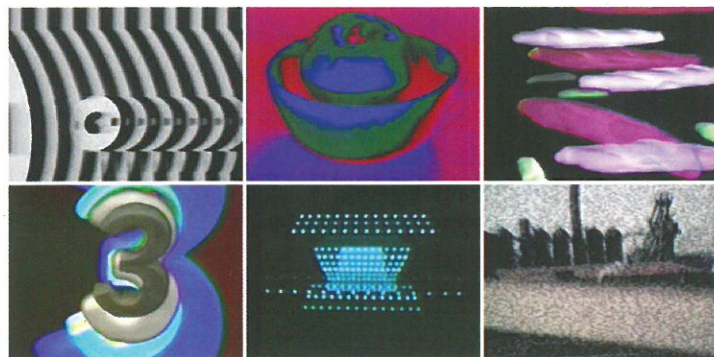
planet cirkulujících prostorem. Prostorové vazby jsou vytvářené také panoramatickým snímáním, zoomováním a pohyby otočného stativu.

V díle Solo for Three (Sólo pro trojku, 1974, 4:15 min., barva, zvuk) dochází k „vrstvení“ čísel různých velikostí ze tří kamerových zdrojů pomocí klíče, čímž se předvádí nelogičnost prostorových vztahů ve videu.

Soundsize (Velikost zvuku, 1974, 4:40 min., barva, zvuk) předvádí jednoduchým a názorným způsobem vzájemnost zvuku a obrazu. Minimalistický obrazový vstup tvoří plocha teček, jejíž tvar, velikost a poloha jsou neustále modifikované zvukovým syntezátorem.

In Search of the Castle (Hledání hradu, 1981, 9:29 min., barva, zvuk) je v jistém smyslu „vyprávěním“ o cestě do digitální oblasti, a to ve dvojím smyslu: jednak se jedná o záběry cesty autem městskou krajinou Nového Mexika, kam se Vašulkovi na přelomu let 1979/80 přestěhovali, a jednak je obraz čím dál víc digitálně deformován. Dílo předvádí široký rejstřík efektů např. pixelaci obrazu.

Lenka Dolanová



Woodyho videa

Video Vocabulary (Slovník, 1973, 4:17, barva, zvuk) je jak již naznačuje název, určitým slovníkem postupů a možností raného videoartu. Jednoduché kamerové záběry Woodyho ruky pohybující se nad kouli jsou zde postavené do zcela nových, nereálných prostorových vztahů. Jedná se o důležité dílo, které ve své jednoduchosti jasně demonstruje vašulkovský raný přístup. Dialog s nástrojem je předvedený na příkladu zobrazení umělcovy ruky (použití obraznosti vlastního těla je pro Vašulkovy práce příznačné), ruka se prolíná s dalším objektem díky příbuzné rovině jasu anebo na sebe „přichytává“ elektronický paprsek, jakoby vábena k dalšímu pronikání do elektronických sfér.

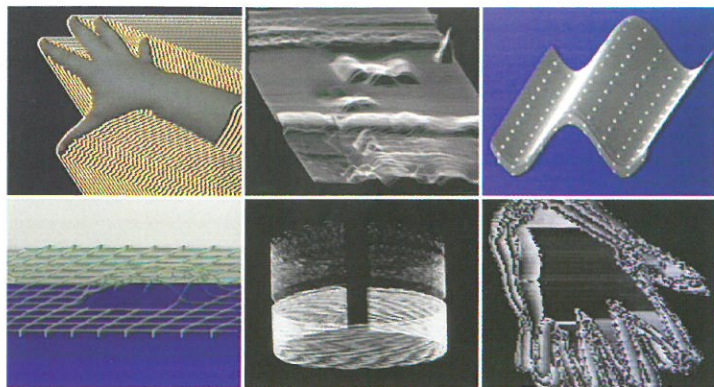
Videa C-Trend (1974, 9:03 min., barva, zvuk) a Reminiscence (Reminiscence, 1974, 4:48 min., barva, zvuk) byla vytvořena s využitím řádkovacího procesoru Rutt/Etra, který pomocí systému elektromagnetů a odkláněcích cívek mění běžný pravidelný řádkovací vzorec na monitoru videa ve vzorec nepravidelný, čímž vzniká efekt vertikálního „natahování“ řádků. Vizuálním základem jsou dokumentární nahrávky ulice a moravského rodného domu Woodyho Vašulky. Obraz a zvuk se vzájemně neovlivňují, nýbrž spolu kontrastují, zvuk je nezměněn a zůstává spojnicí s „realitou“. Prázdný prostor mezi objekty vyplňuje „videošum“, v tomto případě tvořený zatemňujícími intervaly, které běžně vyplňují nevnimatelnou „mezeru“ mezi vykreslováním jednotlivých snímků.

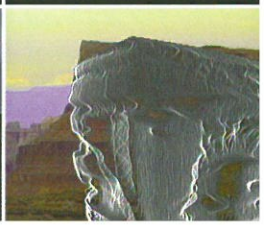
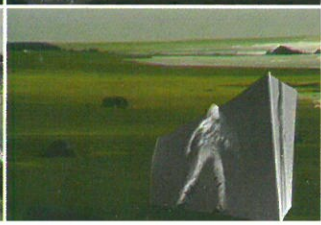
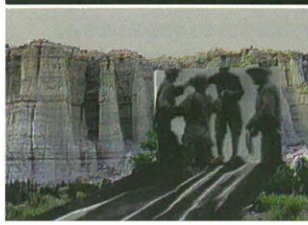
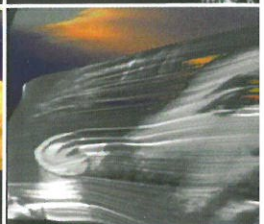
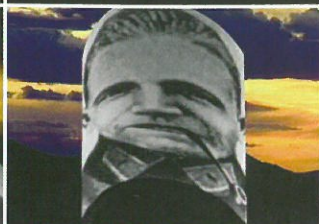
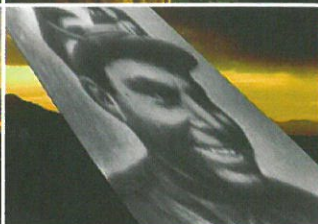
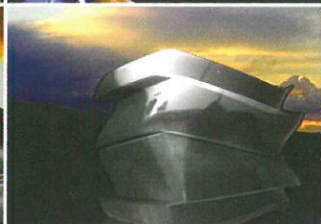
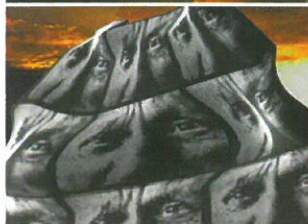
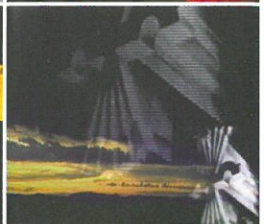
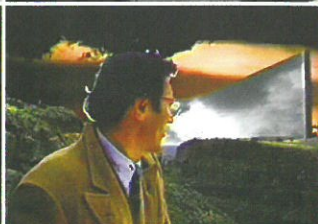
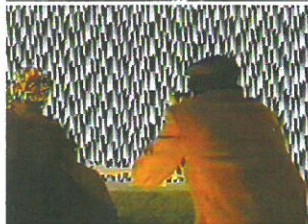
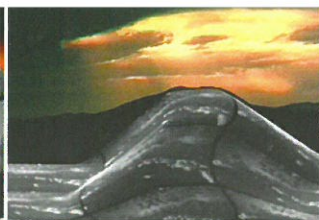
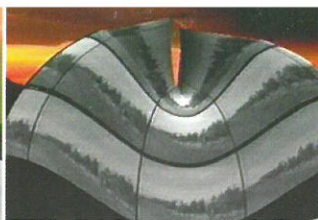
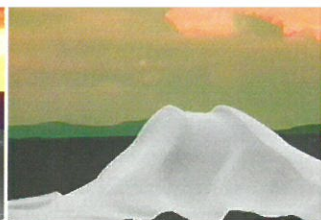
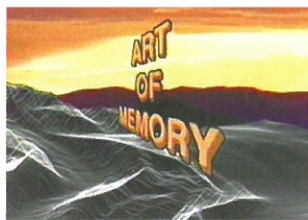
The Matter (Hmota, 1974, 3:56 min., barva, zvuk) a Explanation (Vysvětlení, 1974, 11:45 min., barva, zvuk) mají podobně jako další Vašulkova díla didaktickou funkci. Obraz a zvuk jsou simultánně generovány z jediného zdroje, který současně tvaruje vizuální vzorec i elektronický zvuk výsledného signálu. Původní tvary se díky vertikálnímu vychýlení horizontálních linií mění v analogové vlny, a díla tak demonstrují variabilitu času a energie ve videu.

Základem videa No. 25 (1976, 5:30 min., čb, zvuk) není kamerový obraz, nýbrž prázdný televizní rámec: obrazová informace (šum) se ohýbá do cylindrického tvaru kruhů pohybujících se nahoru a dolů. Řádky jsou zhuštěné natolik, že jsou viditelné, a jsou doprovázené vnitřně generovaným synchronizovaným zvukem.

Video Artifacts (Artefakty, 1980, 21:20 min., čb a barva, zvuk) dokumentuje přechod do digitální oblasti. Tématem je analýza digitálního obrazu a testování možností přístroje, nazvaného Artikulátor digitálního obrazu, který Vašulkovi sestrojili s pomocí Jeffreyho Schiera pro práci s obrazy v reálném čase. Série počítačově upravovaných obrazů jsou kombinované na základě algoritmů. Klíčovým postupem je předvedení pixelové struktury obrazu. Zároveň je páska dialogem mezi digitální a analogovou oblastí a odkazuje i ke konkrétním starším dílům Woodyho Vašulky. Používá například podobnou výchozí obraznost (koule, Vašulkova ruka a tvář) jako starší díla. V doprovodném komentáři Woody žádá diváky, aby pásku používali interaktivně, opakovaně ji zastavovali a periodicky otvírali a zavírali oči a metaforicky se tak účastnili procesu jejího vzniku. Zároveň vzdává hold strojevému spolutvárci díla: „Když říkám „artefakty“, mám tím na mysli, že musím sdílet kreativní proces se strojem. Je zodpovědný za příliš mnoho elementů v tomto díle. Tyto obrazy k vám přicházejí stejně jako ke mně – v průzkumném duchu“. Díla Vocabulary a Artifacts jsou prezentována ve stálé expozici Muzea města Brna Od moderny po současnost.

Lenka Dolanová





Art of Memory / Umění paměti

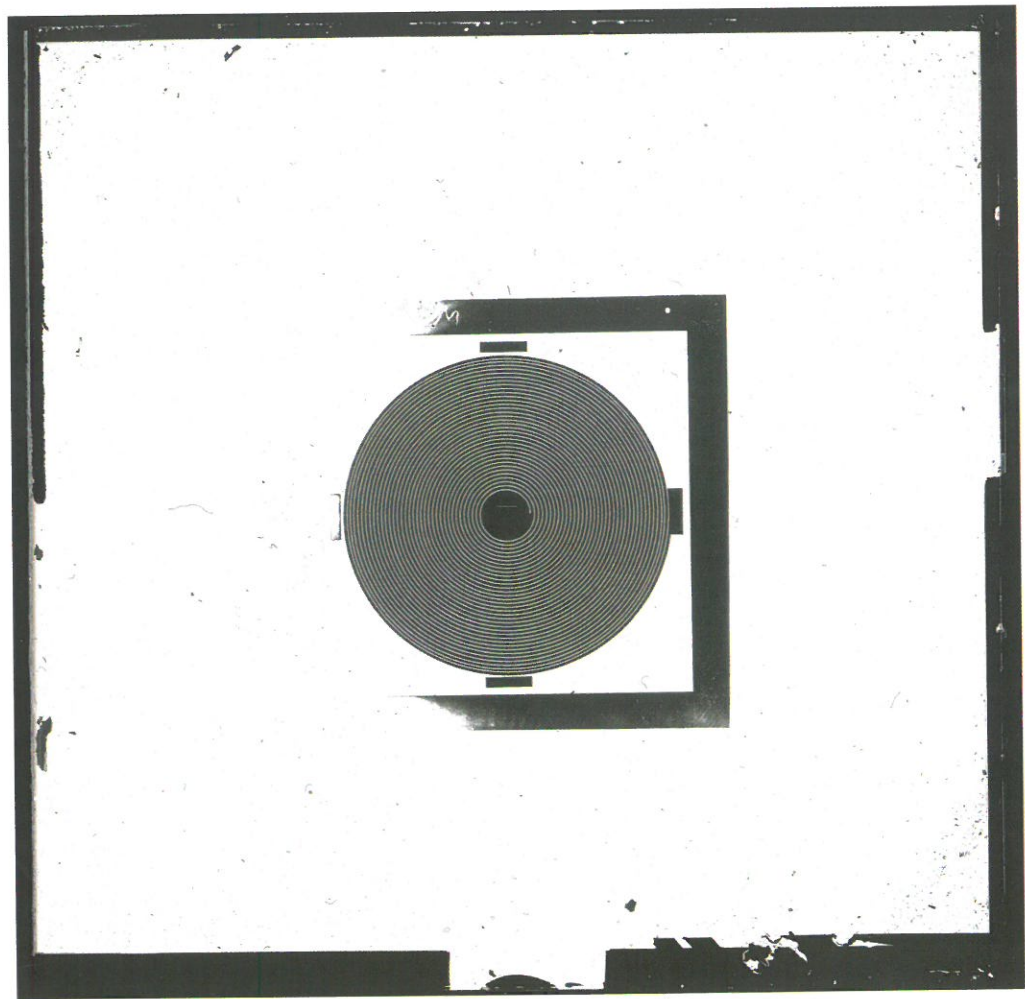
Dvě narativní díla z osmdesátých let se z další tvorby Woodyho Vašulky poněkud vymykají. Název díla *Art of Memory* (Umění paměti, 1987) vychází ze stejnojmenné knihy historičky Frances A. Yatesové pojednávající o paměťových systémech od klasického starověku. Mnemonický systém ars memoriae spočíval ve vytváření imaginárních míst v paměti, většinou v podobě rozlehlých budov, do nichž si řečníci umísťovali „objekty“ k zapamatování. Historická paměť zde získává podobu fluidního prostoru obrazů-objektů. Záběry z válek a dokumentace vzniku atomové bomby se objevují na objektech, vznášejících se v pouštní krajině. Objekty v průběhu vyprávění získávají rozmanité tvary diagonálních pásů vinoucích se napříč obrazovkou, zavíjejí se do sebe anebo plují krajinou jako stránky knihy. Dílo je také komentářem k přechodu od filmu k videu a počítačovému zobrazování. Vznikalo na základě detailní „partitury“ a speciálně vyvinutého systému pro střihání obrazu a zvuku.

The Commission / Zakázka

The Commission (Zakázka, 1983) používá doposud vyzkoušené video postupy ve službách vyprávění o vztahu dvou umělců, skladatele Hectora Berlioze a houslového virtuosa Niccola Paganiniho. Jakoby tento opus, pojednávající o konfliktu dvou uměleckých individualit a fungování umělce ve společnosti, protřečil dosavadnímu odmítání filmové narativity a zásadě soustředit se primárně na vnitřní vlastnosti média. Alternativa klasického filmového vyprávění vychází také z okouzlení krajinou Nového Mexika.

Lenka Dolanová





Lucifer's Commission Luciferova zakázka

Série tisků či „studií“ tvoří zmrazené paralely pohyblivých audiovizuálních děl Woodyho Vašulky. Jejich cíl byl do velké míry didaktický – názorně popsat fungování používaného nástroje a vytvořit cosi jako encyklopedii vynalezených postupů. Dílo Lucifer's Commission (Luciferova zakázka, 1977–2002) tvoří skeny historických skleněných destiček počítačových obvodů, které Woody Vašulka po letech znovu objevil v různém stádiu rozkladu ve skladu na zahradě svého domu v Santa Fe a jako takové je naskenoval.

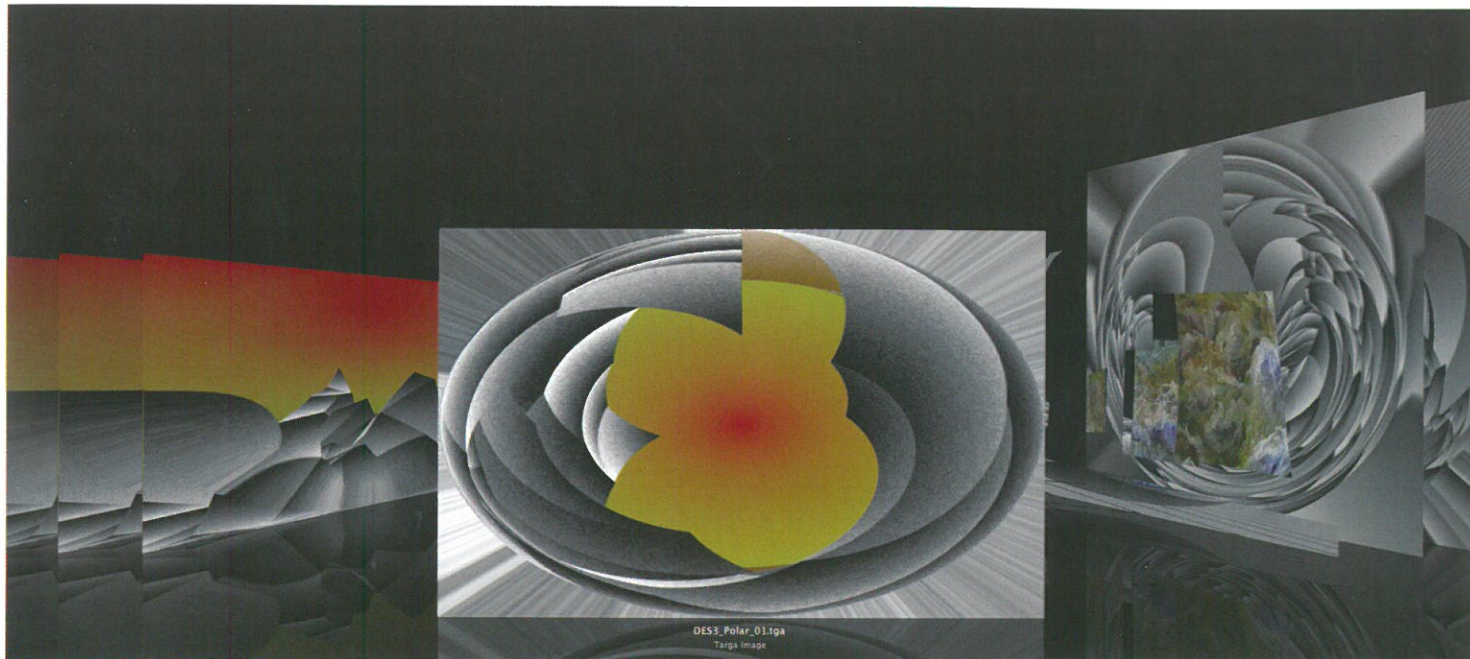
Lenka Dolanová

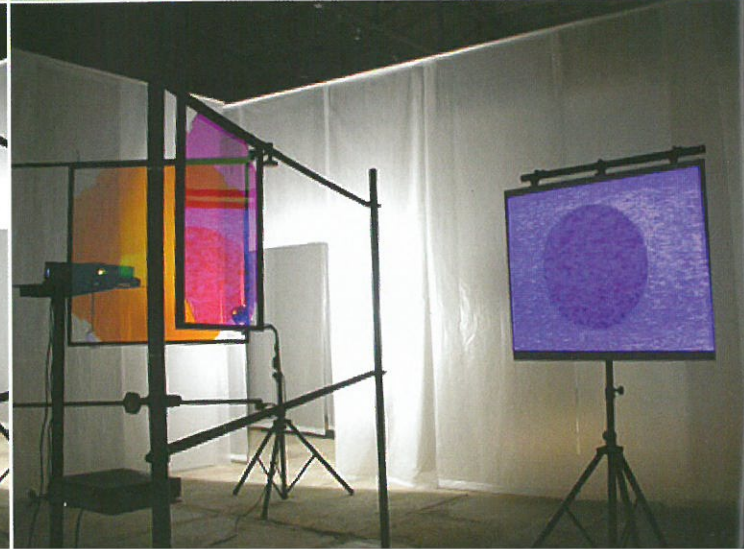
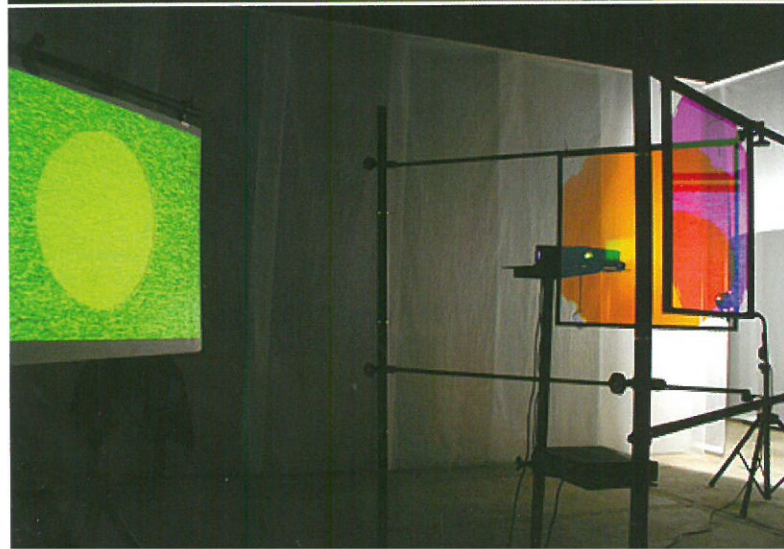
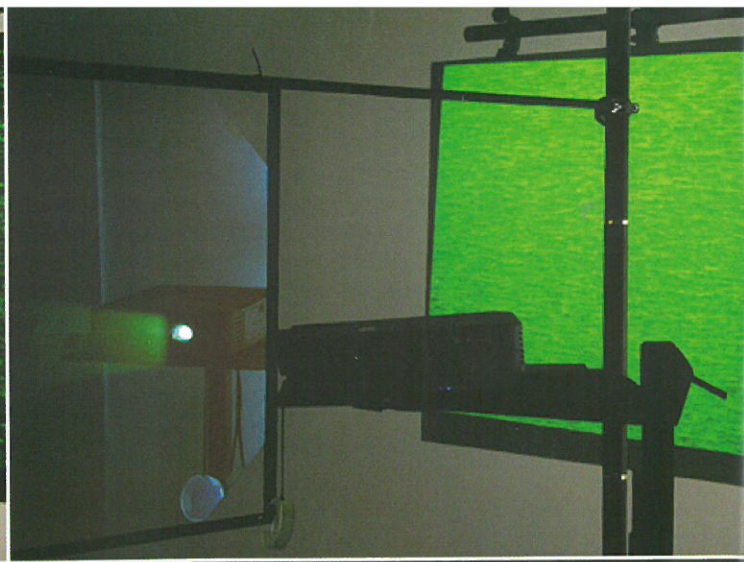
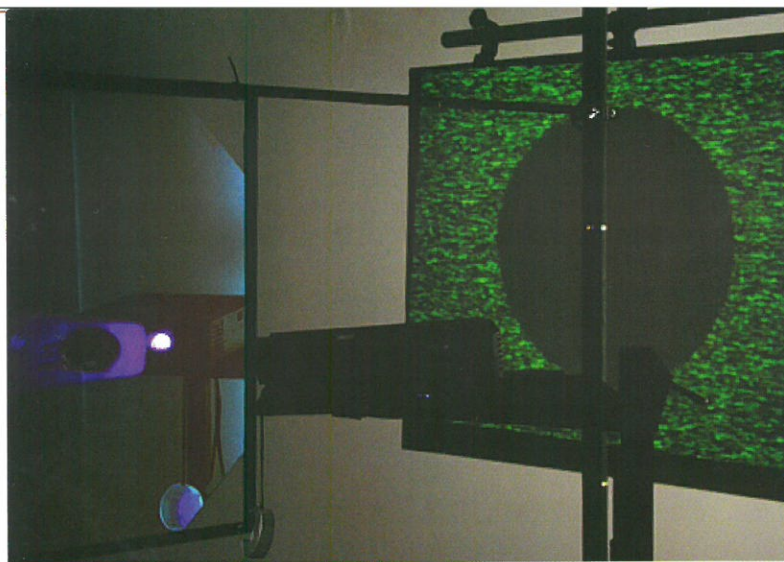
Triads / Triády

Triads (Triády, 2003) jsou vytvořené s pomocí grafického uživatelského rozhraní Cover Flow, které bylo dříve součástí základního vybavení počítačů Macintosh a sloužilo k prohlížení dokumentů, záložek webových stránek, fotografií a podobně. „Počítačové studie“, vznikající v období 1988–1996, navázaly na předešlé „Studie v analogovém“, jež jsou výsledkem práce s řádkovacím procesorem Rut/Etra a „Studie v digitálním“, zkoumající

možnosti Artikulátoru digitálních obrazů. Je z nich zjevná fascinace možnostmi počítačového zobrazování a virtuálními světy, v nichž vznikají zcela nové prostory s vlastními zákony fungování. Obě díla jsou dokladem netradičního a překvapivého uměleckého využití technologického vybavení.

Lenka Dolanová



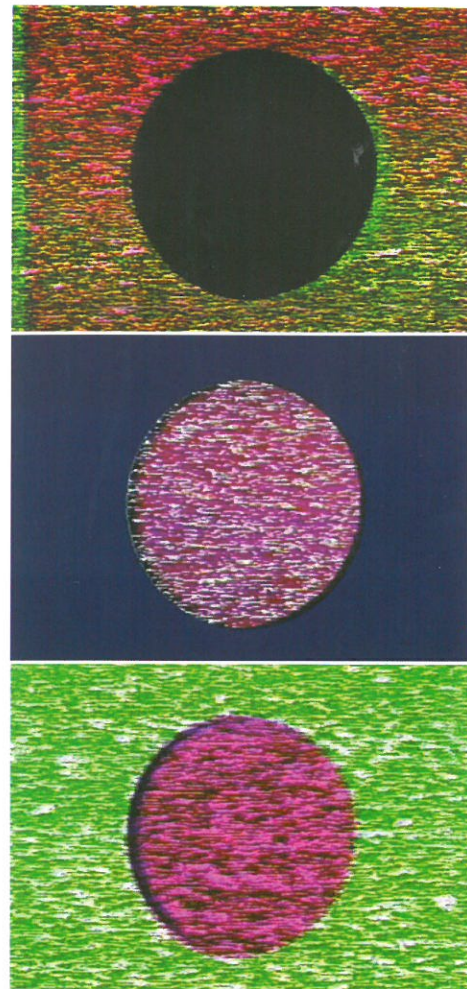


Light Revisited – Noisefields Znovunavštívené světlo – Pole šumu

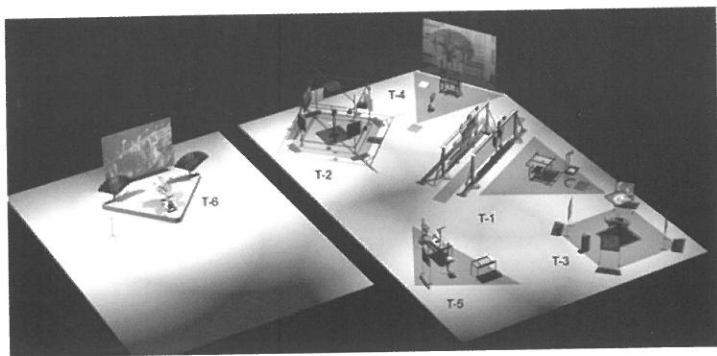
Instalace je reinkarnací videa Noisefields (Pole šumu, 1974), jednoho z nejznámějších a pro svou halucinatorní povahu divácky nejpřitažlivějších děl Vašulkových. Obrazová struktura odkazuje přímo ke svému zrodu z elektronického signálu. Středový kruh rozděljuje obrazovku na dvě části, které neustále hypnoticky vibrují v synchronizaci se zvukem. Jedna z částí vždy pulzuje barvou, zatímco druhá obsahuje „videošum“ (hrubý „materiál“ videa). Dílo zviditelňuje mihotání videa, které bývá běžně skryto, pro vytvoření iluze pohyblivého obrazu. Upozorňuje tím na

roli naší mysli při vnímání videa. Při vzniku videa využili Vašulkovi videosekvencér, který pro ně sestrojil George Brown na základě požadavku oddělit jednotlivé snímky ve videu. Jejich cílem bylo demonstrovat, že videoobraz vzniká v následnosti dvou pulsů, tvořících dohromady rozpoznatelný obraz. V instalaci Light Revisited (Znovunavštívené světlo, 2002) od Woodyho Vašulky je projekce pomocí polo-propustných chromatických zrcadel převedená do prostoru na trojici projekčních ploch.

Lenka Dolanová



Brotherhood / Bratrství-Bratrstvo



Virtuální model 90. léta

Série *The Brotherhood*, které se autor věnoval v 90. letech minulého století je poslední velká týmová realizace Bohuslava Woodyho Vašulky. Vystavená práce *Friendly Fire* tvoří jeden segment z celkově šesti vzájemně propojených interaktivních a kybernetických systémů, tematizujících Vašulkův skeptický ambivalentní komentář vůči 20. století. Své koncepty, inspiraci a myšlenkové podloží *Bratrstva* (nebo *Bratrství*) Vašulka komentoval v několika rozhovorech a autorských textech. Nicméně i po dvaceti letech zůstává mnohovrstevnaté dílo ve své fyzické podobě i jako koncept výzvou k reinterpretacím a hledání souvislostí.

Tematické okruhy a přístupy, konstituující *The Brotherhood* nalezneme v mnoha předchozích Vašulkových projektech, řada z nich je ve zjevné i latentní formě v tomto syntetickém díle obsažena. Jako přímý předobraz série je považován soubor kybermechanické scénografie, připravený pro příležitost performance *Events from the Elsewhere* (1990). Také zde její autoři recyklovali a rekontextualizovali „nalezený“ technický objekt, pocházející z vojensko-vědecko-výzkumného prostředí. Gyroskop dekonstruovali a opatřili alternativní funkcí, souborem senzorů, softwarem, rozhraním a vložili do

posunutého estetického a kulturního kontextu. Vašulka, jako často předtím, pracoval v týmu s inženýrem-konstruktérem Donem Buchlou, hudebníkem Davidem Dunnem, performerem Timem Thompsonem a performerkou Joan La Barbara. Systém, prostředí, soustrojí (hardware a software) bylo vystaveno v různých konfiguracích pod názvem *The Theater of Hybrid Automata* (1990).

Slovo theater – theatrum bylo zde zvoleno patrně s vědomím genealogie latinského významu, používaného v pozdním manýrismu a baroku. To byla turbulentní a pozdější modernitu formující epocha evropských dějin, o kterou se Vašulka (včetně otázek metafyziky, hermetismu a alchymie) tehdy zajímá. *Theatrum mundi* — „divadlo světa“ je v tomto smyslu vnímáno jako „vnitřní model“, jako umělý akt syntetizujícího rozumu, komplementarity rozumu i mystiky, fyziky i metafyziky, směřující k symbolickému zobrazení skutečnosti, k obrazu topografického i ideografického uspořádání univerza, včetně viditelných i lidskými smysly nepostihnutečných vazeb a zákonů. Prostorové uspořádání *Divadla hybridních automatů* se symetrickou orientací projekčních ploch uspořádaných okolo centrálního projekčního systému, jakoby odkazovalo na ikonografii zpodobňování barokního světa, viděného zde ovšem prizmatem kybernetických systémů zpětných vazeb, militarismu a informační teorie. Podobný přístup k zachycení obecného prostřednictvím jednotlivého lze najít i v soustrojích *The Brotherhood* a tedy i u práce *Friendly Fire*.

Friendly Fire je podobně, jako například *collateral damage* mezinárodně srozumitelný termín. V žargonu vojenských institucí je jím označována chyba, nebo nevídaná událost, kdy během bojové operace je zasažen a zničen vlastní vojenský objekt. Ve válce v Perském zálivu (1990—1991), kdy Vašulka na sérii *The Brotherhood* začínal pracovat — zemřelo několik desítek amerických a britských vojáků poté, co posádky stíhaček a vrtulníků, sledujících bitevní terén přes interface palubních přístrojů chybně identifikovaly spojenecké vozidlo jako nepřátelský objekt. Jean Baudrillard válku v Perském zálivu pohotově v článku pro *Guardian* označil jako něco, co bylo jako válka jen

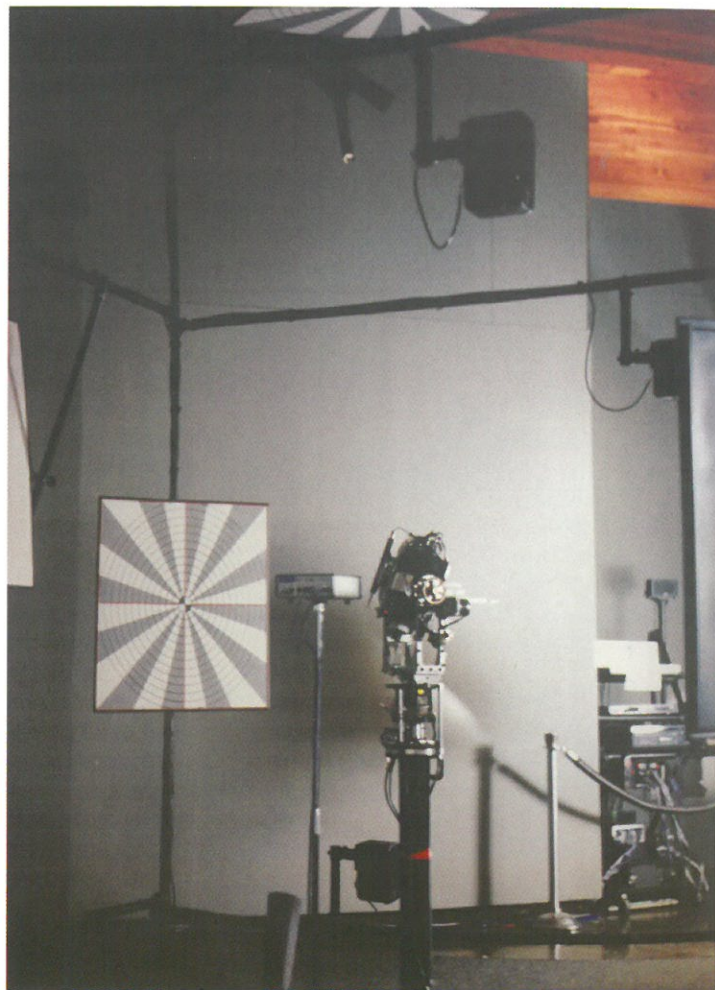
prezentováno. Ve skutečnosti šlo o mediální představení, předvedení hegemonie supervelmocí, o simulaci skutečného souboje, tok virtuálních technických obrazů, připomínajících monitory trenažérů, svádívou vizualitu enginů počítačových her a strategických algoritmů Hollywoodu. Válečná technologie realitu boje proměnila v simulakrum.

Woody Vašulka použil jako obrazový námět instalace III. stolu, Friendly Fire, právě apropriované video, zaznamenávající střelbu do vzdálených postav, prchajících od hořícího tanku, zasaženého projektilem z vrtulníku. Percepční kód a modus nočního vidění videokamery byl dekorovaný člověkem s prstem na spoušti. Chybně. Lidský prvek se stal kauzalitou poruchy, kolapsem v jinak hladce nezpochybnitelné funkčnosti mechanického aparátu, konstruovaného k eliminaci pohybujícího se vzdáleného objektu, chladného aktu horké násilné smrti člověka. Instalace je opatřena rozhraním, pomocí kterého ji lze proměnit v aluzi na strategickou počítačovou hru.

Jaké poselství série Bratrstvo (nebo Bratrství) a Friendly Fire ukrývá? (Sebe)kritiku mužského principu ovládnání světa prostřednictvím technologií, nástrojů, zbraní? Vašulka se k sofistikovaným přístrojům a nástrojům, i když je třeba nalézat ve sběrných surovinách, chová s respektem inženýra. Vnímá instrument jako vzácný konvolut, do něhož je vložena suma inteligence jeho konstruktérů. Druhá možnost je vidět Bratrstvo jako modernisticko utopický projekt kybernetické komunity, schopné lidský rozum a tvořivost směřující k destrukci a sebestrukci, korigovat pomocí umělé inteligence nesentimentálních bytostí posthumánní doby. Série Bratrstvo je podobně jako třeba Vašulkovo video Art of Memory nesena dialektikou mezi prométheovskou i démonickou stránkou techniky, mezi optimistickým étosem modernismu i jeho postmoderní kritikou.

Miloš Vojtěchovský

Divadlo hybridních automatů Invox Brno 1993



Přátelská palba na Hi-tech/Umění v Moravské galerii v Brně 1994



Přístup k restaurování Přátelské palby

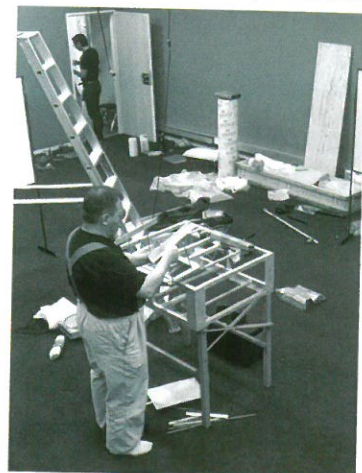
Každé umění je do nějaké míry závislé na technologiích, ale umění nových médií takovou závislost předpokládá již z definice. Svou povahou nás nutí přehodnotit zažitě přístupy, jak umělecká díla vystavujeme a uchováváme. Činí tak povětšinou mimoděk, jde vlastně o druhotný dopad jeho zakotvení v prostorech na pomezí vědeckého, výtvarného, ale i spotřebitelského přístupu k realitě okolo nás. Každá z takových technologicky závislých prací je pak jedinečná v tom, s jakou trajektorií a jakým způsobem se uvnitř těchto možných prostorů pohybuje. A v určitou chvíli pak nejde jen o tato díla samotná, ale i o kontext, v němž jim chceme rozumět a způsob, jak je chceme udržet takřikajíc naživu, případně je k životu zpátky navracet. Mohli bychom si je ukazovat na fotografiích, sledovat videodokumentace z dob jejich prvního uvedení, vyprávět si o nich. Když ale před námi v galerii nebo muzeu stojí, leží a dokonce i „běží“, máme snad možnost jim rozumět o něco lépe, než kdybychom si jen tradovali památku na ně.

Práce na opětovném vystavení instalace Friendly Fire (Přátelské palby) nesledovala žádné striktní předpisy toho, jak při takových pokusech postupovat. Přesto dobře ilustruje mnohé z úkolů, které před námi leží, když k technologicky závislému umění minulosti chceme zaujmout nějaký postoj. Zásadní byla v tomto případě samotná motivace dílo vystavit ve funkčním stavu. Takové rozhodnutí již předem dávalo tušit, že realizační tým bude muset učinit ne jeden kompromis, co se materiální integrity práce týče. Zároveň však, zejména při vyjednávání nevhodnějšího řešení se samotným autorem, dávala tato motivace celému projektu poměrně jasný rámec: naším záměrem by mělo být dnešnímu divákovi představit historickou, zhruba dvacet let starou práci. Proto nejde o příležitost k tomu rozšiřovat její funkcionalitu nebo ji zásadně přepracovávat. Záměrem kurátorů bylo ukázat, jak invenčně a kreativně Woody Vašulka v polovině devadesátých let pracoval, a to jak na tematické, tak technologické rovině.

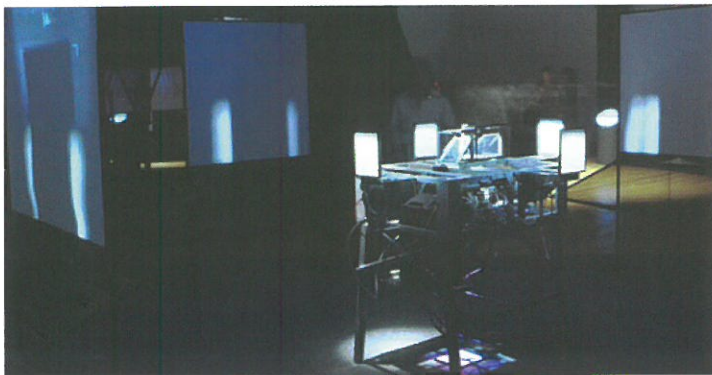
Každá nevynucená aktualizace, každá vyměněná či vylepšená molekula pomyslného celku by mohla tento záměr zhatit a Friendly Fire jako takový dezinterpretovat.

Mnoho změn – zejména na vnitřní softwarové i hardwarové úrovni – však bylo prakticky nevyhnutelných. Můžeme spekulovat nad tím, nakolik se náš dojem z celého díla všemi těmito zásahy změnil. Třeba jsou teď přehrávání i interakce o něco plynulejší, než mohl dobový laserdisk vůbec zaručit? Možná dílo bezproblémově poběží delší dobu, než při svém prvním uvedení – nepatří nefunkčnost mezi charakteristické funkcionality umění nových médií? Transparentní dokumentace a způsob, jakým o všech dílčích i celkových zásazích informujeme, však může k porozumění Friendly Fire přispět. Zároveň umožní jeho aktivní přežití i v dalším technologickém cyklu. Tím, že práci přiznáváme určitou historickou dimenzi, si ještě lépe uvědomujeme její výjimečnost.

Matěj Strnad



Vašulka sestavuje III. stůl ze serie Bratrství pro Tokio 1998



Prátelská palba v ICC v Tokiu 1998

Mise na znovuzprovoznění instalace se uskutečnila od 15. 7. do 2. 8. 2016. Má cesta do Nového Mexika zahrnovala fyzickou kompletaci instalace včetně renovace některých jejích funkčních částí.

Na restaurování Friendly Fire v Santa Fe se podílel realizační tým pod vedením Steiny a Woodyho Vašulkových: Bruce Hamilton, Charles Tuttle, Zevin Polzin, Jakub Hybler a já. Na místě bylo učiněno několik zásadních rozhodnutí, týkajících se následého procesu restaurování. Největší rozpor v diskuzi vznikl při výběru technologií použitých při renovaci. Mé stanovisko bylo použít co nejvíce z původního – jak softwarového, tak hardwarového – designu, namísto úplné renovace. Ne vše z původní instalace bylo možné zachránit ve funkčním stavu. Jsem spokojený, že jsme pro technologické řešení použili výhradně svobodný software, tak jak tomu bylo i v původní verzi.

Na počátku restaurátorské práce bylo nejprve nutné nalézt veškeré díly instalace, které se nacházely na třech různých místech. Při procesu dohledávání byla velmi nápomocná Steina Vašulka, která ačkoli se na instalaci podle svých slov významně nepodílela, přispívala svou živou pamětí ke kompletaci

díla. Většina dílů instalací z cyklu The Brotherhood se nacházela společně v pronajatém studiu Vašulkových sídlícím na Rodeo Road. Jednalo se o skladištní prostor, kam byly koncentrovány i nespočetné kusy dalších prací. Klíčovým úkolem bylo vytipovat původní součástky a nezaměnit je s podobnými součástkami z instalací jiných. Druhé místo, kde byla nalezena původní projekční plátna, bylo staré studio v tovární hale na Ruffina Street. Tam bylo rovněž zřízeno dočasné pracoviště pro kompletaci všech součástí a testovací provoz. Třetí místo, na kterém se nacházely originální video materiály, některé drobnější součástky jako midi převodníky a chybějící kabely, byl dům Vašulkových na Agua Fria Road.

Na Rodeo Road byla základní konstrukce stolu Friendly Fire společně s většinou funkčních součástí včetně původního pneumatického systému, midi kontroleru a řídicí elektronické desky. Mezi nimi se naštěstí nacházel i původní pevný disk s operačním systémem Linux. Tento disk se podařilo přečíst a kompletně zazálohovat. Jeho klon, obsahující operační systém pro architekturu Intel i386, se posléze podařilo zprovoznit pod emulační platformou QEMU na současné distribuci Linuxu. Tato emulace se stala vodítkem pro návrh nového softwaru instalace.

Vývoj softwaru se značně zjednodušil kvůli nezbytné redukci technologií, které jsme se rozhodli oproti původnímu návrhu vyměnit. Jednalo se zejména o technologii optického záznamu analogového videa LaserDisk. Několik původních a funkčních přehrávacích zařízení jsme sice k dispozici měli, chyběl ale původní nosič, jehož opětovná výroba by ale vzhledem k nedostupnosti zaniklé technologie byla příliš náročná.

Po podrobnějším ohledání dostupných součástí se ukázalo, že jedna ze stěžejních, totiž řídicí relé deska Opto 22, není v provozuschopném stavu a je třeba ji nahradit modernějším designem. Původní mechanické relé bylo nefunkční. Relé a řídicí desku jsme nahradili mikrokontrolerem Arduino s optickými SSD relé. Software pro ovládání včetně finálního designu zpracoval Charles Tuttle. Tím pominula i potřeba využívat původní skripty určené k řízení instalace. Původní řešení obsahovalo robustně zpracovanou paralelní

komunikaci se zmíněnou řídicí deskou, která byla nahrazena komunikací sériovou přes USB port.

Jelikož jsme neměli k dispozici původní nosič LaserDisc s analogovým videem, samotnou projekci videa jsme nahradili hardwarově akcelerovaným digitálním přehrávačem na platformě Raspberry PI. Tento přehrávač po vzoru původní funkcionality hardwaru dovoluje přijímat příkazy z externího kontroleru. Naštěstí se podařilo nalézt původní klon disku v prokládaném DV formátu NTSC, byl přizpůsoben nižšímu datovému toku do formátu H264 a původní problematické reverzní přehrávání bylo nahrazeno transkódováním videa do zpětného chodu. Videomateriál z původní instalace byl drobně pozměněn. Steina Vašulka po zhlédnutí dema funkcionality instalace rozhodla zesílit rozhovory ve videu, které jsou pro vyznění celé instalace stěžejní. Dokonce se uvažovalo o překladu dialogu, který byl posléze z estetických důvodů zamítnutý.

Rekonstrukcí a náhradou součástí jsme se pokusili co nejvíce přiblížit podobě původní instalace. Většina z viditelných částí zůstala beze změny. Největší změny nastaly v samotném technickém řešení a vnitřku instalace, jsou pouhým okem jen těžko pozorovatelné. Soupis změn lze shrnout následovně.

Původní a nezměněné součásti Friendly Fire:

- hliníková konstrukce stolu
- pneumatický systém včetně vývěv, vedení vzduchu a pístů
- pohyblivé součásti, padací clony, polopropustná zrcadla
- diapozitivní projektor Carousel 35 mm
- původní translucenční plátna 4x, plátno pro horní projekci 1x
- původní midi-kontroler / midi-pad Roland

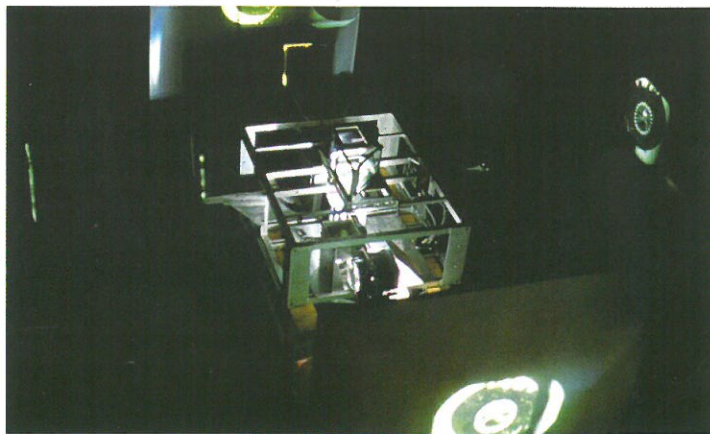
Renovované součásti:

- relé board Opto 22 / Arduino SSD relé (v původním boxu)
- řídicí PC / mikropočítač Raspberry PI

- přehrávač LaserDisc / mikropočítač Raspberry PI
- analogový data projektor / digitální data projektor s konektivitou HDMI
- stojany na plátna
- reproduktory (zaměnitelné)
- midi převodník na USB

Veškeré původní zdrojové kódy i skripty byly zálohovány ve veřejně přístupném GIT repozitáři. Nacházejí se zde jednak původní řídicí skripty pro paralelní komunikaci s původní deskou Opto 22 i skripty nově, obstarávající komunikaci s mikrokontrolerem Arduino. Veřejná adresa repozitáře se nachází na: <https://github.com/K0F/FriendlyFire>. Zde se budou i nadále koncentrovat současné nezbytné znalosti k znovuzprovoznění instalace, vzniká i podrobný návod pro stavbu a dokumentace konkrétního provedení na brněnském Špilberku.

Kryštof Pešek



Konstrukce III. stolu Bratrství v atelieru na Květné v Brně 1994



Ze série Iris Prints (70. léta) z výstavy v galerii FaVU v Brně 2004

„Snažím se 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. 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, jen 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 za „umění“ označováno. Já na pravdivosti tohoto tvrzení nijak zvlášť netrvám, ale azyl umění se mi líbí. Je to to jediné, co mě vnitřně zajímá.“

Woody Vašulka



Woody (u hlavice Divadla hybridních automatů) v Brně 1993

Bohuslav Woody Vašulka Mystery of Memory / Mystérium paměti

Vydalo Muzeum města Brna, příspěvková organizace, Špilberk 210/1, 662 24 Brno, ČR k příležitosti výstavy Bohuslav Woody Vašulka: Mystery of Memory (15. 9.—6. 11. 2016) konané ve spolupráci s institucemi:

Vasulka Chamber, National Gallery of Iceland
Vašulka Kitchen Brno
Centrum audiovizuálních studií FAMU v Praze
Fakulta výtvarných umění VUT v Brně

Texty: Lenka Dolanová (autorka monografie „Dialog s démony nástrojů“ a dalších studií o Vašulkových), Jennifer Helia DeFelice, Tomáš Ruller (Vašulka Kitchen a Media-archiv FaVU VUT Brno), Kristín Scheving & Halldór Björn Runólfsson (Vasulka Chamber, National Gallery of Iceland), Ilona Vichová (Muzeum města Brna), Miloš Vojtěchovský, Matěj Strnad, Kryštof Pešek (Centrum audiovizuálních studií FAMU Praha)

Fotografie: osobní archiv umělce, Jiří Vanýsek, Tomáš Ruller
Grafická úprava: Jennifer Helia DeFelice, Tomáš Ruller
Předtisková příprava: Anastázie Čuma
Tiskárna: Repropress
Náklad: 1000 ks

Muzeum města Brna děkuje Woodymu a Steině Vašulkovým za spolupráci a galerii BERG Contemporary, Reykjavík, Island za poskytnutí práv k uskutečnění katalogu a výstavy.

Zvláštní poděkování dále náleží všem, kteří byli nápomocní, jmenovitě Filipu Cenkovi, Zbyňku Navrátilovi a Kateřině Horáckové.

Katalog byl realizován s finanční podporou Ministerstva kultury ČR.
© Muzeum města Brna 2016
ISBN: 978-80-86549-69-9



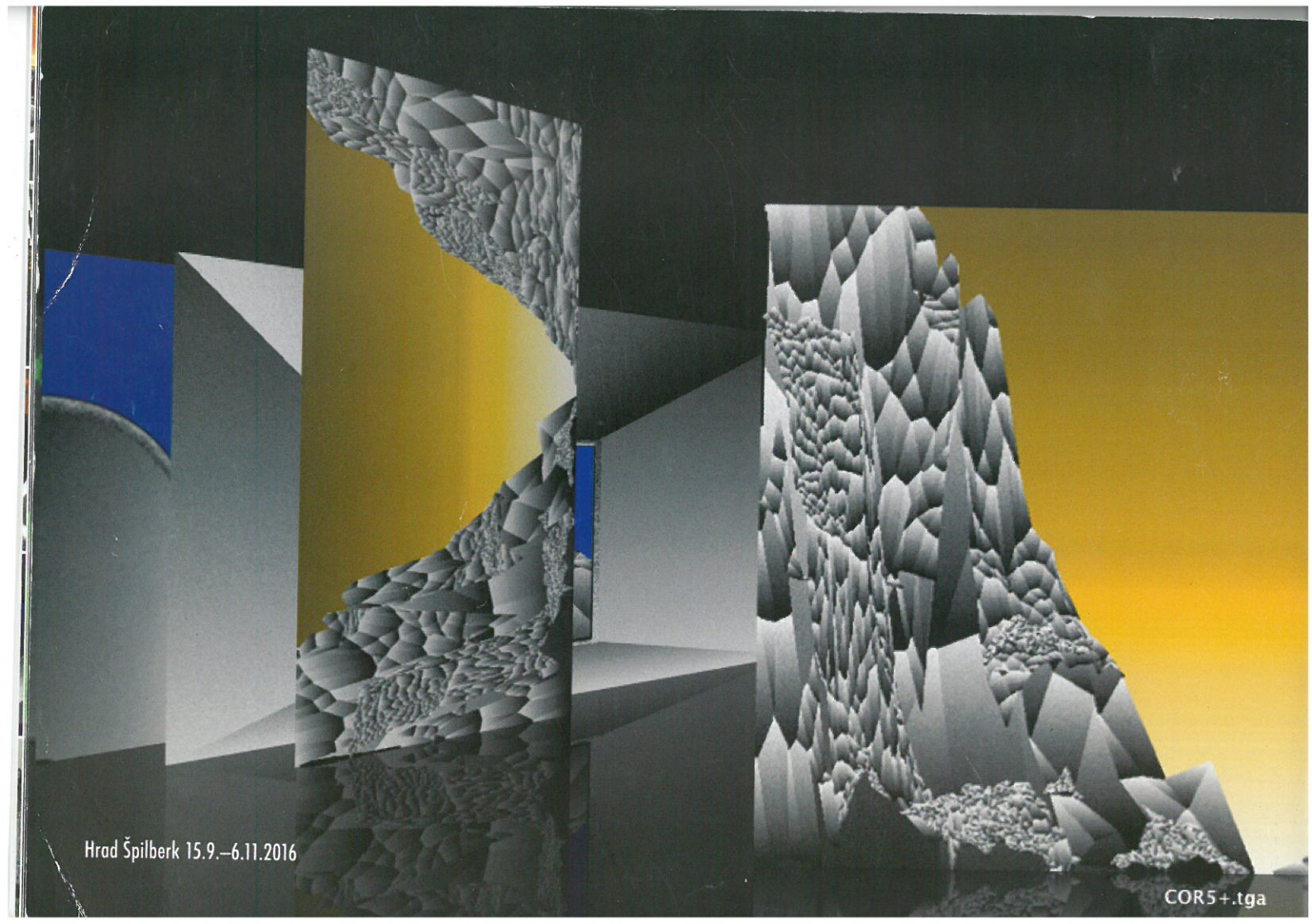
statutární město Brno dotuje
provoz Muzea města Brna
B | R | N | O



MINISTERSTVO
KULTURY

VAŠULKA
KITCHEN
BRNO

VAŠULKA
STOFA
VAŠULKA
CHAMBER



Hrad Špilberk 15.9.–6.11.2016

COR5+.tga