

?????? rozhovor...

BOHUŠ ZÍSKAL

Dosud PiXEL přinášel rozhovory s osobnostmi zabývajícími se v podstatě běžným filmovým či televizním řemeslem. V tomto čísle zabrousíme do trochu exotičtější oblasti, kterou lze poněkud nepřesně nazvat umění nových medií či elektronické umění. Následující rozhovor (byť proběhl korespondenční formou) se vás pokusí seznámit s Pavlem Smetanou, mimo jiné uměleckým ředitelem festivalu ENTER multimediale, o němž se také dočtete v tomto PiXELu. Narodil v r. 1960 v Ústí nad Labem, od roku 1984 žil ve Francii, 10 let v Paříži, pak ve Štrasburku a v současné době bydlí v Praze a pracuje coby profesor na Akademii výtvarných umění - obor 3D grafika a interaktivita - v Aix en provence (F). V Praze kromě festivalu ENTER multimediale (teď připravuje již druhý ročník) vymýšlí a realizuje akce výjimečného charakteru (např. "Laserové a světelné show" pro Silvestr 2000 na Staroměstském náměstí v Praze) a zároveň se

stará o Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie (C.I.A.N.T.) v Paláci Akropolis. Jeho hlavní "zaměstnání" je však vlastní umělecká tvorba - interaktivní instalace ve spojení s novými technologiemi.

Kdy jsi se dostal k práci s videem a s čím si pracoval?

K videu jsem se dostal koncem 80-tých let na Umělecko-průmyslové vysoké škole (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs) v Paříži. Zde byl obor "art - video" (v té době jediný v Evropě) - jako samostatná sekce. Pracovali jsme s Hi8 a ve velké střihně s U-matic Hi-band.

Od roku 1984 se zde začaly používat počítače, převážně Macintoshe.

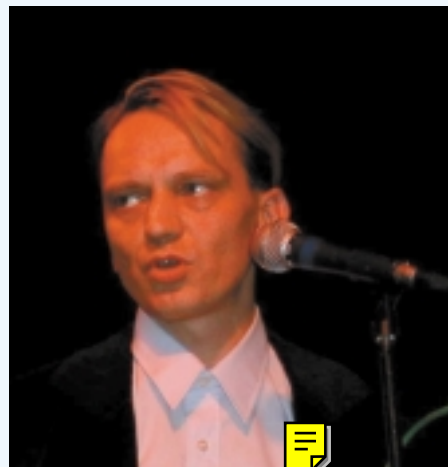
Kdo Tě nejvíce ovlivnil, případně Ti pomohl?

Můj profesor na této škole byl Don Foresta. Je to jeden z nejznámějších teoretiků a zakladatelů videoartu a to nejen v Evropě... Jeho sbírka videoartu, kterou poskládal od svých kamarádů např. Bila Violy, Garyho Hilla,

Woodyho Vasulky atd. byla v té době v Evropě naprosto jedinečná. Často je také zval do Paříže, takže jsem je mohl osobně poznat (s Woodym Vasulkou se stýkáme dodnes).

Kdy a jakým způsobem se do toho začaly míchat počítače?

Jak jsem již říkal, ve zmíněné škole se počítače objevily velice brzo. Na počátku generovaly pouze text a titulky. Doopravdy k tvůrčí práci přímo ve videu jsme je používali až koncem 80. let, kdy klesly ceny výkonných počítačů a i na Macovi se mohlo dělat video... Jinak na Paint Boxu od Quantelu jsme pracovali asi od r. 1987. Pro mne osobně byl velký zlom objev programovacího jazyka MAX (objektové programování na Macintoshi - původně vyvinuté pro MIDI a audio) v roce 1990. Bylo to poprvé, co jsem začal mít přímý přístup k možnostem počítače.



Které technologie, případně osobnosti považuješ v tomto směru za inspirativní?

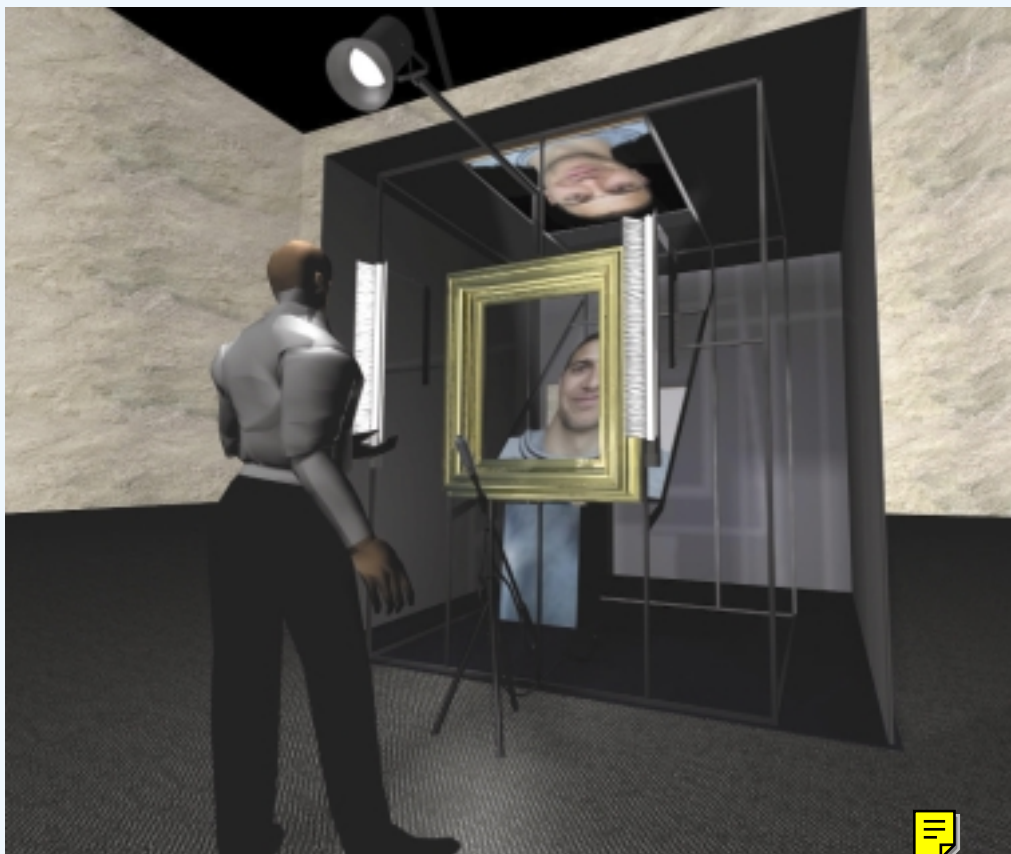
Samozřejmě největší revoluce v tomto směru nastala v momentě, kdy se začalo přicházet od analogového videa k plně digitálnímu videu, velkou roli hraje také dnešní relativní dostupnost těchto technologií i nejširšímu publiku. Zrovna tak prudký vývoj v počítačové grafice (převážně neustálé zvyšování výkonnosti grafických karet) otvírá možnosti v 3D grafice dříve nemyslitelné bez velkého množství finančních prostředků.

Nejvíce inspirativní osobnosti (nejenom pro umělce) jsou krásné a inteligentní ženy. Kromě nich bych mohl jmenovat čecho-američana Woodyho Vasulku, Stelarcu, Jeffreyho Shawa, Bila Violu, Tomase Walitzkeho (byl na ENTER multimediale v červnu v Praze), Masaki Fujihata a mnoho dalších.

Jak si myslíš, že média (televize, internet) změnila charakter umělecké tvorby?

"Běžná média", jinak nazývaná "Nová média", jsou stejným "nástrojem" pro umělce jako film a kamera či paleta a olejové barvy. Samozřejmě, že výsledek je po každé jiný - médium a "nástroj" ovlivňuje obsah. Co je možné s počítačem, není možné s temperovými barvami...

Ale právě toto je na rozšíření nových technologií zajímavé - dovolují tvůrčí uměleckou práci i v oblastech, které dříve byly vyhrazeny pouze pro vědce a inženýry. Vzniká nový typ či druh umělecké tvorby - Kyberumění.

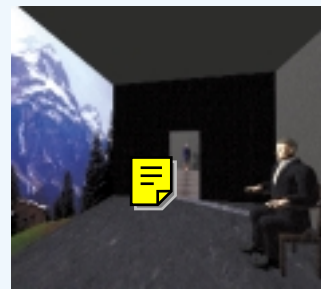




Jaký je podle Tebe rozdíl mezi situací v ČR a ve Francii, případně západní Evropě obecně?

V ČR neexistuje státní instituce, kromě dvou ateliérů na Akademických výtvarných umění v Praze a v Brně (navíc dosti chudě a nepružně vybavovaných), která by podporovala nezávislou a nekomerční tvorbu ve spojení s novými technologiemi. Existují veliké dotace ministerstva kultury pro kla-

sické divadlo či hudbu, ale kyberumění žádnou dotaci nemá a nedostává. Z Prahy (a i celé ČR) se stává veliké muzeum toho, co udělali umělci v minulých dobách. Pohodlnost a omezený rozhled úředníků na MK brání jakékoliv podpoře živých a aktuálních uměleckých směrů. Situace ve Francii i ve zbytku západní Evropy je podstatně jiná. Kromě velikého zájmu soukromého sektoru, státní



Pro srovnání - roční subvence MK pro ENTER multimediale na rok 2000 činila 200 tisíc korun.

Co bys doporučil mladým zájemcům o multimedia za výstavy, soutěže, muzea či web stránky?

Pokud se někdo začne zajímat o kyberumění, měl by začít osobní zkušeností a navštívit výstavy a festivaly, kde je toto umění vystaveno. Kromě již jmenovaného českého ENTER multimediale je poměrně blízko v Linzi -Rakousku velice známá každoroční přehlídka ARS Electronica, která začíná v září. V katalogu ENTER multimediale je mnoho referencí na další festivaly, muzea a webové stránky ve světě. Mnoho pravidelných akcí probíhá v Německu a Francii (Osnabruck, Berlín, Kolín nad Rýnem, Paříž, Belfort, Marseille atd).

SONY