

---

# Image Processing: Wave, the Signal Is Coming

---

„Signál je zkratka signál a o tom to celé je. Je to signál.“ (WV)  
„Můžete tomu říkat energie a čas anebo frekvence a napětí.“ (SV)<sup>1</sup>

1 | COELHO, Rene (s. 36 | 3). Signál je kvantita proměnná v čase a prostoru, která nese informaci. Elektronický (analogový) signál se většinou projevuje ve formě napětí, elektrického proudu či elektrického náboje.

# Cyklické nevědomí

Vasulkovi, podobně jako další tvůrci, přistupovali k video materiálu jako k plastické „hmotě“, z níž je možné vydělovat struktury přístupné vizuálním a sluchovým smyslům pozorovatelů. Podle filozofa Henriho Bergsona je „čistá“ hmota nezávislá na smysly vnímatelném světě a až díky našemu zásahu z ní lze vyjmout viditelné struktury, které se objevují a mizí jen v pohybu. Hmotu považuje za soubor obrazů, přičemž naše tělo je jen jedním z těchto obrazů souboru, byť s privilegovanou pozicí: je obrazem, vůči němuž se ostatní obrazy seskupují.<sup>1</sup> V návaznosti na Henriho Bergsona popisuje Gilles Deleuze existenci dvojího světa, primárního a sekundárního, tedy energie a stavu její organizace v kosmu. Subjekt způsobuje zakřivení univerza, je místem, z něhož svět vidí sám sebe, spojuje a sjednocuje jevy, které formuje do určitého rámce, viditelného obrazu.<sup>2</sup> Také kvantová teorie hovoří o dvojím vnímání světa: svět vnímaný našimi smysly tvoří relativně stabilní struktury, ovšem podložní kvantový svět má zcela odlišnou povahu nepravidelné pohyblivosti a vzájemné provázanosti. To, co smysly běžně vnímáme jako „svět“, je jen abstrakce z kvantového „světa“ v rozvinutém řádu s relativně stabilními a nezávislými formami, tedy již zformovaná naším vnímáním. Kvantová teorie také přináší představu, že hmota má mentální pól, který vstupuje do vztahu s myslí; v lidské bytosti má univerzum zrcadlo k pozorování sebe sama.<sup>3</sup> Tyto filozofické a vědecké výzkumy je možné vztáhnout i na přemýšlení o elektronickém obraze a vést paralely s přístupem raných videoumělců. Lze si představit dvojí stav existence elektronického obrazu: primárním (virtuálním) stavem je latentní existence obrazu v podobě kódovaného signálu existujícího nezávisle na svém zviditelnění; sekundární (aktuální) – viditelný – stav je vytvářený „obsah“ obrazu, zviditelnění podložního kódu. Woody Vasulka k signálu odkazuje jako k entitě nsvázané s hmotou, k jejíž aktualizaci dochází prostřednictvím synchronizačního procesu v průběhu zobrazení na monitoru. Každý obraz tak vzniká z kontinuálního spektra jako jedna z možností aktualizace. Takové vnímání dokládá úryvek z rozhovoru s Jonem Burrisem:

Woody „To naznačuje, že existuje vztah mezi kódem a jeho fyzickou manifestací v prostoru. Jedná se o systém, který nám poskytuje aktuální interface.“



Land of Timoteus [Steina, 1975, 15 min., čb, zvuk].

1 | BERGSON, Henri. *Myšlení a pohyb*. Mladá Fronta, 2003, s. 104. ISBN 80-204-1014-7.

2 | SCHWAB, Martin. Escape from the Image: Deleuze's Image-ontology. In FLAXMAN, Gregory (ed.). *The Brain Is the Screen: Deleuze and the Philosophy of Cinema*. University of Minnesota Press, 2000, s. 109. ISBN 0-8166-3447-5.

3 | BOHM, David; HILEY, Basil J. *The Undivided Universe: An ontological interpretation of quantum theory*. Routledge, 1993. ISBN-10 041512185X, ISBN-13 978-0415121859.

Jon „Také nám dává určitou stabilitu v rámci možností, jež jsou nekonečně široké. Je to konstrukt pro naše vnímání, konstrukt pro naše poznání.“<sup>4</sup>

4 | *Interviews with Jon*. [Strojopis, datovaný 24. 7. 1977], s. 32. [online]. Dostupný z <<http://vasulka.org/>>.

5 | BECK, Stephen. *Image Processing and Video Synthesis: Electronic Videographic Techniques*, 1975. In *Eigenwelt der Apparate-Welt* (s. 57 | 7), *op. cit.*, s. 161.

6 | Všechny tři citace YALKUT, Jud (s. 39 | 8).

7 | DELEUZE, Gilles. *Film 2: Obrazčas*. Národní filmový archiv, 2006. ISBN 80-7004-127-7. V českém překladu první Deleuzeovy knihy o filmu se „any-image-whatever“ překládá jako „průměrný obraz“. Znamená to, že pohyb je vztahován k libovolným okamžikům, přičemž v kterémkoli z těchto okamžiků může dojít ke vzniku nového. Naznačuje, že výseky reality, zachycené na filmový pás, jsou libovolné, není možné ovlivnit, jaký konkrétní výsek bude zachycen. Deleuze tím odkazuje k inherentní otevřenosti a jisté neúplnosti filmu, jenž musí pracovat s mezerami, na které různým způsobem upozorňuje.

8 | „My naopak tvrdíme, že reflektované vnímání je *obvodem*, jehož všechny součásti včetně vnímaného předmětu se udržují ve vzájemném napětí jako v elektrickém obvodu, takže se žádný z předmětů vzešlý záchvěv nemůže po cestě zastavit v hlubinách ducha, protože se vždy musí k předmětu vrátit.“ BERGSON, Henri. *Hmota a paměť*. Oikoymenth, 2003, s. 77-78. ISBN 80-7298-065-3.

9 | CRUTCHFIELD, J.P. (s. 57 | 6).

Podobně další z video pionýrů, Stephen Beck, popsal syntezátor jako „filtrační nástroj, v němž prostřednictvím patričního výběru četných elektronických podmínek vzniká daný obraz z nekonečna možných obrazů“.<sup>5</sup> Tvůrce při práci s flexibilním elektronickým materiálem dává impuls ke vzniku viditelného zobrazení: jeho úkolem je nastavit situaci, zvolit počáteční parametry, ale jejich zpracování sdílí se strojem, který tento impuls dále rozvíjí. Je to tedy - s mírnou ironií řečeno - „schopnost otočit správnými knoflíky“ (Woody), „se správným kusem aparatury“ (Shridhar Bapat), což se stává „novou definicí rozhodujícího okamžiku“ (Jud Yalkut).<sup>6</sup> Zatímco Deleuze uvažuje o filmu jakožto o „libovolném obraze“ (any-image-whatever), o videu lze mluvit jako o „libovolném impulsu“.<sup>7</sup>

Jedním z nejdůležitějších rysů raného videoartu byla pro avantgardní tvůrce cyklická povaha elektronického obrazu, umožňující okamžitou zpětnou vazbu. Využití technologie tzv. uzavřeného okruhu (closed circuit) se objevuje v mnoha raných instalacích. Zde se nabízí paralela s lidským vědomím a jeho fungováním při vnímání, kdy dochází ke střídání aktuálního vjemu a s ním související vzpomínky a k jejich vzájemnému promísení: vztah mezi přítomností a minulostí, hmotou a pamětí tvoří tedy uzavřený kruh. Henri Bergson přirovnává reflektované vnímání k elektrickému obvodu, neboť jeho části se udržují ve vzájemném napětí, které zabraňuje zmizení vnímaného a zajišťuje neustálé opakované návraty ke vnímanému předmětu.<sup>8</sup> James P. Crutchfield, působící v Santa Fe, se k tématu zpětné vazby navrátil v osmdesátých letech v článku *Space-Time Dynamics in Video Feedback* (Časoprostorová dynamika ve zpětné vazbě videa), v němž nazval systém zpětné vazby videa „simulátorem časoprostoru“. Podle něj je zpětná vazba videa ideálním testovacím prostorem k rozvíjení a rozšíření vnímání prostorové komplexity a dynamického chování.<sup>9</sup> Ve všech systémech zpětné vazby je část výstupního signálu použita jako vstup. Nejjednodušší systém lze vytvořit tak, že namíříme kameru na monitor: kamera mění optický obraz na monitoru v elektronický signál, který se poté transformuje v obraz na obrazovce a tak dále. Informace tedy plyne v jednom směru smyčkou zpětné vazby. Každá součást okruhu přitom signál transformuje podle svých vlastností. Pro Woodyho Vasulku byl objev zpětné vazby videa jednou z klíčových raných zkušeností, která ho upevnila v jeho představě o „organické“ povaze média:



Gene Youngblood v ateliéru Vasulkových v Buffalu, kolem roku 1975.

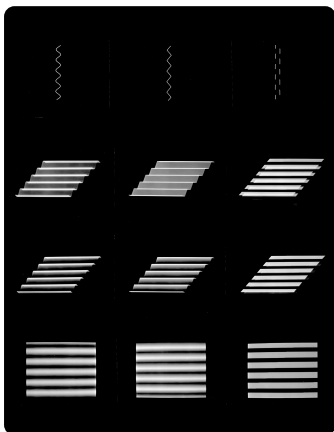
„Nic takového jsem předtím neviděl a byl jsem schopen tento specifický oheň v jeskyni, jak jsem to nazýval, sledovat a pozorovat celé dny, pokaždé byl jiný a vždy fascinující. Je v tom něco, o čem víte, že má další význam ve své schopnosti sebegenerování a sebeorganizování. Samozřejmě to můžete ovládat, jako můžete ovládat oheň, ale nemůžete předpovědět každou fázi, nemáte proti tomuto neúnavnému procesu žádnou lingvistickou obranu kromě toho, že můžete říct: „Je to jako ve snu.“ A on to byl sen. Zabrало pár nocí, než se s tím má mysl vyrovnala, a na konci se objevila katarze: Byl jsi ‚zpracovaný‘!“<sup>10</sup>

Mnoho tvůrců považovalo vznikající elektronické vybavení za nástroj pro nový způsob komunikace, či dokonce rozšíření vědomí. Přesvědčení, že struktura elektronických nástrojů nějakým způsobem odráží a formuje naše myšlení, že se jedná o nástroje proměňující způsob našeho přijímání audiovizuální informace, bylo asi nejdůležitější vyjádřené v Youngbloodově knize *Expanded Cinema* věnované pionýrům experimentálního a počítačového filmu, holografii, audiovizuálním mediálním instalacím a dalším formám



Dan Sandin a Phill Morton.

10 | VASULKA, Woody; WEIBEL, Peter (s. 36 | 2), *op. cit.*, s. 415.



Vlnové formy. Výsledky práce se syntezátorem Rutt-Etra.

„filmu, který rozšiřuje vědomí“.<sup>11</sup> Podle mnohých zde citovaných prohlášení by měli umělci vynalézat či upravovat nové nástroje tak, aby byli schopni zprostředkovat své vnitřní zkušenosti, přičemž jejich rozšiřující se vědomí je formované novou technologií a zároveň experimentováním s novými drogami.<sup>12</sup> Byla to zejména okamžitost televizního média, která vyvolala víru v jeho potenciál odhalovat nové druhy vztahů mezi pozorujícím subjektem a vnější realitou. Jakkoli vágní definice nového rozšířeného vědomí většinou byly, zůstává nicméně jedním z převažujících mýtů tohoto období.

11 | YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. E. P. Dutton, 1970. ISBN-10 0525472630, ISBN-13 978-0525472636.

12 | Youngbloodovo rozbujelé použití termínu vědomí (consciousness), které se v knize vyskytuje 126×, naznačuje víru v nutnost nové formy komunikace v syntéze různých podnětů: toto nové vědomí může být oceánické, kosmické, kolektivní, samozřejmě rozšířené (či nevyhnutelně rozšířené), také intelektuálně kompetentnější, a dokonce transnárodní teledynamické video vědomí - to vše v protikladu k existujícímu, včerejšímu, starému, běžnému či úzce zaměřenému vědomí.

# Rozšířený obraz

Koncept *expanded cinema* ovlivnil většinu tvůrců pracujících s videem. Zřejmě poprvé tento termín použil Stan Vanderbeek v článku *Culture Intercom. A Proposal and Manifesto* (Kulturní systém komunikace. Návrh a manifesto). Vliv na rozšíření termínu měly již zmíněné sloupky Jonase Mekase v periodiku *The Village Voice*, odkud jej Gene Youngblood převzal jako název své knihy.<sup>1</sup> Vanderbeek vnímá rozšířený film v holistickém smyslu jako nástroj pro celosvětovou komunikaci, v níž by měli umělci „z pohyblivých obrázků vytvořit emocionální zkušenostní nástroj, který by přiblížil umění a život“.<sup>2</sup> Nabádá ke zkoumání existujících audiovizuálních nástrojů a vytváření vzdělávacích „zkušenostních strojů“ i k zakládání divadel či center s novým projekčním vybavením na bázi sférických kupolí se zmnoženou projekcí, jakým byl jeho vlastní *Movie-Drome*. Youngblood tuto představu dovádí dál, když píše o roli umělce jakožto tvůrce kontextu, designového návrháře, který „netvoří“ v přísném smyslu, ale spíš „odhaluje“ vztahy mezi organismem a jeho prostředím a rozšiřuje tak naši představu o realitě:

„Umělec jakožto designový návrhář odděluje obraz od jeho oficiálního symbolického významu a odhaluje jeho skrytý potenciál, jeho aktuální realitu, zkušenost věci. Toto je potenciální energie ‚designové informace‘.“<sup>3</sup>

Akce kombinující film, video a experimentální hudbu s živou performancí, kterým se věnovali například Terry Riley, Aldo Tambellini, Volf Vostell, Jud Yalkut, Carolee Schneemannová či skupina USCO, tvořily podle Youngblooda paradigma nového druhu audiovizuální zkušenosti a stávaly se jádrem kolektivního skupinového vědomí. Jeho pojetí „intermediálního divadla“ v sobě neoddělitelně mísí divadlo a film a vytváří tak novou uměleckou formu:

„Intermediální divadlo není ‚hra‘ ani ‚film‘. Ačkoliv obsahuje prvky obou, ani tyto prvky nezastupují uvedené tradiční žánry: například filmová zkušenost není nutně promítáním světla a stínu na plátno na konci místnosti a divadelní zkušenost také není obsažena v proscéniovém jevišti, a dokonce ani nezávisí na ‚herciích‘ hrajících pro ‚publikum‘.“<sup>4</sup>

1 | DOLANOVÁ, Lenka (s. 22 | 1).

2 | VANDERBEEK, Stan. *Culture Intercom: A Proposal and Manifesto*. Text z roku 1966, otištěný v časopise *Film Culture*, byl přetištěn In BATTOCK, Gregory. *The New American Cinema: A Critical Anthology*. New York, 1967, s. 173n.

3 | YOUNGBLOOD, Gene. *Intermedia*. *Los Angeles Free Press*. 18. 7. 1969, s. 26.

4 | YOUNGBLOOD, Gene (s. 86 | 11), *op. cit.*, s. 365.

Zatímco výše popsané akce využívaly ke svému předvedení uzavřených prostorů divadel, jakkoli netradičních, vznikaly vedle toho i radikální pokusy o vyvedení filmu ven, do prostoru ulice. Německý umělec z okruhu Fluxu Wolf Vostell je jedním z těch, kteří se snažili o zasazování promítaného obrazu do prostředí. V díle *Notstandsbordstein* (1968) promítl z jedoucího automobilu na mnichovské ulice „street film“ tvořený pouze nápisem „Notstandsbordstein“. Mobilní projekce z jedoucích aut prováděli v Německu a Rakousku i Peter Weibel a Valie Export. Oproti barvitým multimediálním představením, nabízejícím – zejména v New Yorku a na západním pobřeží – pohlcující, synestetický zážitek, posunovali umělci v Německu a Rakousku hranice umění přímými útoky na obecnost, agresivními akcemi neomezenými na alternativní umělecké zóny, ale prováděnými často doslova v ulicích. Guerillová válka umělců si kladla za cíl uchvátit nové prostory rezistence vůči dohledu institucí a radikálně tak narušit tradiční roli a podobu kinematografie. V prostředí alternativního filmu vyniká několik výrazných osobností, mezi něž patří právě dvojice filmařů-performerů Valie Export a Peter Weibel. Jejich společná akce *Kriegskunstfeldzug* (Válečná kampaň) z roku 1969 byla jakýmsi bizarním divadelním představením. Oba performeři stáli na jevišti za ostnatým drátem a přednášeli radikální politické a obscenní řeči, zatímco na plátno za nimi byly promítány avantgardní filmy. Současně se snažili vypudit diváky ze sálu pomocí „hasičkého přístroje na publikum“ nebo vrháním míčů z ostnatého drátu. Stejně jako v případě Weibelovy akce *Exit*, kdy umělec házel do obecnosti hořící koule, je útok na divácké očekávání doveden *ad absurdum*, tedy až k faktickému vypuzení diváků. Peter Weibel používal termín „expanded cinema“ již od roku 1967, přičemž ho chápal odlišně od amerických umělců a teoretiků. Sloužil mu zejména k popsaní oblasti tvorby zabývající se formálním expandováním filmu; rozšíření filmového díla tu tedy pramení výhradně z materiálových konceptů.

Polský teoretik R. W. Kluszczyński navrhuje pro filmové umění, jež vzniká od šedesátých let a usiluje o dekonstrukci tradiční podoby filmu a promítání, použít termín „transgresivní kino“ (kino transgresyjne). Tento termín propojuje strukturální film P. A. Sitneyho (z roku 1969) s Youngbloodovým rozšířeným kinem (1970). Zatímco Sitney se zajímal spíše o samotný film, tedy o jeho textuální podobu, Youngblood se snažil o nové promýšlení podob kina (jeho aparatury, způsobů promítání); oba autory podle Kluszczyňského spojuje důraz kladený na překračování hranic filmu a kina.<sup>5</sup>

Younglood působil v šedesátých letech jako kritik v alternativním Los Angeles Free Press a jeho příspěvky byly jakousi vizionářskou kalifornskou

5 | KLUSZCZYŃSKI, Ryszard. *Film - wideo - multimedia: Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Instytut Kultury, 1999, s. 38. ISBN 83-85323-85-6.



protiváhou sloupek Mekasových. Jeho svérázný technoutopický jazyk, inspirovaný dílem Buckminstera Fullera, zvěstuje příchod nového mysticismu, ovlivněného současně vědeckým výzkumem i experimenty s halucinogeny, a rozvíjí myšlenku synestezie jakožto „spojené percepcí“ juxtaponovaných impulsů, která má schopnost zasáhnout neartikulované vědomí. Důležitou platformou raného videoartu byl již zmíněný techno-anarchistický časopis *Radical Software*. Důležitou sjednocující linií časopisu byl určitý koncept alternativního společenství zbaveného hierarchické mocenské struktury. Jedna z variant teoretizování o nové formě komunit vycházela z myšlenky jezuitského filozofa a paleontologa Teilharda de Chardina o planetární transformaci v *noosféru*, sféru lidského myšlení, jakousi globální organizující inteligenci přicházející jako završení geosféry (sféry neživé hmoty) a biosféry (sféry biologického života), kterou dále rozvádí Youngblood ve svém konceptu *ideosféry* coby noosféry transformované do vnímatelného stavu.

První videotvůrce tedy spojovala víra v možnost alternativního společenského uspořádání, k němuž mohou svojí subverzivní tvorbou přispět. „Videorevoluce“, probíhající v raných sedmdesátých letech, spojovala tvorbu s politikou: za revoluční byl považován i přístup k produkčním nástrojům a umělci věřili v možnost osobní transformace pomocí technologie. Podle chicagského tvůrce Dana Sandina měl být umělec technicky kompetentní, aby byl schopen rozšiřovat, podvracet, měnit a vytvářet vlastní nástroje. Sám také podněcoval volný přístup ke zdrojům a dá se říci, že přístup tzv. chicagské školy, zdůrazňující sdílení a volný přístup k informacím, předchází dnešní softwarové hnutí Open Source. Sandin se například rozhodl zveřejnit detailní plány svého *image processoru*, nástroje pro zpracování videoobrazu, o němž ještě bude řeč, a v manifestu nazvaném Distribution Religion (Distribuční náboženství) vyzýval umělce k sestavování vlastních kopií, z nichž mnohé byly vylepšené či obohacené o nové funkce.



Steina a Woody prostorů výstav  
v galerii Albright-Knox v Buffalu, 1978.

# Image processing

K popisu skupiny tvůrců elektronických obrazů, kteří se soustředí na zkoumání „vnitřních“ vlastností média videa, se začal používat termín *image processing*, většinou chápaný jako výzkum základních parametrů elektronického signálu, využívající různé způsoby syntézy a manipulace video signálem, ať již aplikované na kamerový obraz či vycházející z vnitřku.<sup>1</sup> V definici videoumělkyně Sherry Miller Hockingové se jedná o tvorbu zkoumající vlastnosti média:

„Elektronické nástroje jsou instrumenty k vytváření a následné proměně signálu. Tyto signály nesou obraznost v elektronicky zakódované formě. To, s čím vlastně umělec pracuje, když vytváří dílo obrazového procesingu (image-processed), jsou tyto kódované struktury. Signály jsou poté dekódovány televizním monitorem, dojde k přehrání obrazu a zvuku.“<sup>2</sup>

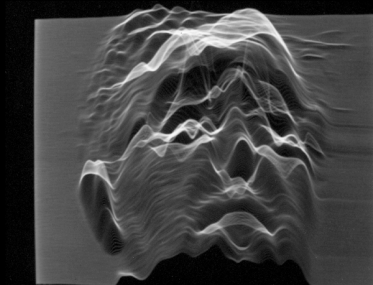
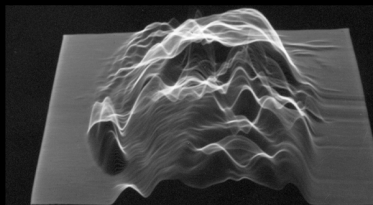
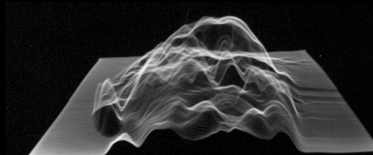
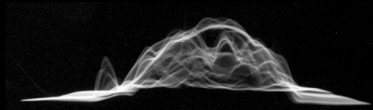
1 | FURLONG, Lucinda (s. 38 | 7).

2 | HOCKING, Sherry Miller. Electronic Video Image Processing: Notes Towards a Definition. *exposure: New Technology*: 1983, roč. 21, č. 1.

3 | Viz také článek FURLONG, Lucinda. Tracking Video Art: 'Image-Processing' as a Genre. *Art Journal*. Fall 1985, roč. 45, č. 3, s. 233-237. Přístupné také na <<http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/ptext.php3?id=124&page=1>>. [cit. 13. 6. 2011].

4 | Woody v přednášce pro Media Study prohlásil: „Chtělo to rozbitý kabel, aby odhalil pravdu. To bylo v období totální nevinosti, kdy jsem nevěděl, co se to sakra děje, ale prostřednictvím tohoto poruchového kabelu jsem uviděl horizontální odchylení televizního rámce. Byl jsem ohromený.“ Viz VASULKA, Woody (s. 36 | 2).

Termín lze přeložit jako zpracování obrazu, anebo spíše obrazový procesing, jelikož původní termín *processing* v sobě zahrnuje veškeré způsoby manipulace elektronického obrazu a odkazuje k jeho flexibilitě a samotnému procesu tvorby.<sup>3</sup> Umělci zařazovaní do této skupiny videotvůrců – nejednalo se o jasně definovaný styl či hnutí, spíš sdílený estetický či „ideologický“ přístup k tvorbě – experimentovali s video syntézou a signálovou manipulací a využívali, někdy zároveň vynalézali, techniky jako kolorizace, klíčování, přepínání či různé jejich kombinace. Jejich uměleckým materiálem se staly signály a kódy. Kromě Vasulkových sem patří například Nam June Paik, Dan Sandin, Phil Morton, Stephen Beck či Ralph Hocking. Jejich cílem nebylo vytváření uměleckých „objektů“, například v podobě dokončených videopásek, nýbrž zkoumání procesu vznikání obraznosti a vztahu tvůrce k nástroji. Pro Vasulkovy bylo v rámci obrazového procesingu typické, že se od počátku snažili zkoumat parametry elektronického signálu porušováním pravidel vstupu a výstupu, tedy záměrným zaváděním chyb do systému, s cílem odhalit jeho strukturující vlastnosti. Vnitřní fungování technologie se objeví skrze „rozbitý kabel“, kdy se rámce rozpojí a odhalí vlastní zastírací mechanismus.<sup>4</sup> Prostřednictvím nedokonalostí, vznikajících nejprve



R-E Tváře. Výsledky práce s procesorem Rutt-Etra.

náhodně (díky velké toleranci raného vybavení k chybám), se tvůrci dozvěděli o tom, jak funguje televizní médium, a dospěli tak postupně k daleko větší míře kontroly vznikání obrazu, než by bylo možné s komerčními produkčními systémy, které se chyby snaží co nejvíc omezit.<sup>5</sup>

(Řízené) využití náhody v díle Vasulkových je spřízněné s myšlenkami Johna Cagea, který se snažil osvobodit hudební kompozici od vkusu a paměti (psychologie) jednotlivce a vnést do procesu vytváření, ale i do vztahu mezi skladatelem a posluchačem jistý prvek neurčitosti.<sup>6</sup> I když Vasulkovi nebyli součástí hnutí Fluxus, cageovský vliv je v jejich díle patrný; jako ostatně v díle většiny audiovizuálních experimentátorů, kteří začali tvořit v šedesátých letech. Podobně jako je tomu v díle jejich pozdějšího kolegy na univerzitě v Buffalu, strukturalistického filmaře Hollise Framptona, také rané dílo Vasulkových se odvíjí okolo konfliktu mezi předem danou strukturou (nastavení „parametrů“ tvorby) a jejím porušením: u Framptona většinou záměrně naplánovaným, v případě Vasulkových vznikajícím řízenou náhodou, díky nestabilitě televizního signálu. Frampton se domníval, že klíčem k osvobození od lokální závislosti (vlivů prostředí, kontextu vzniku díla a podobně) je vědecká metoda, a využívá rozporu mezi předem definovanou strukturou, v níž jsou jednotlivé prvky řazené podle určitých zákonů, vycházejících často z matematických či vědeckých systémů, a (záměrně navozovanými) chybami v tomto systému, naprogramovanými nepravidelnostmi, které danou strukturu narušují, ale zároveň na ni upozorňují.<sup>7</sup> Framptonův film *Zorns Lemma* (1970), vytvořený jako pocta matematiku Zornovi a jeho teorii množin, obsahuje několik různých systémů řazení: střední část tvoří vteřinové záběry písmen abecedy nalezené v městském prostředí, postupně (ovšem nikoliv zcela pravidelně) nahrazované pohyblivými sekvencemi. Film pracuje s diváckým očekáváním a jeho zklamáváním při odhalování „příběhu“ vlastní struktury filmu a má také, podobně jako většina Framptonových filmů, jistou autobiografickou strukturu. Pro Framptona je pohyblivý obraz prostředkem k novému přeskupení percepčního světa.

V případě Woodyho a dalších videoumělců je zde daleko větší role ponechaná náhodě a v pozadí racionálního, analytického přístupu je vždy představa o neúplnosti a nedostatečnosti racionálního uspořádání. V některých dílech dospívají Vasulkovi až k radikálně abstrahované podobě vyprávění o „Cestě jednoho snímku“, kdy je dílo omezené na popis vykreslování obrazového políčka.<sup>8</sup> Tato „dramatická prezentace samotného obrazu“, spojená se snahou pochopit a objasnit, jak je obraz vytvořen, jak vzniká a jak dochází k jeho zviditelnění (prezentování), jakoby obsahovala víru, že existuje

5 | Woody ve videodokumentu R. Connora. *Russ Connor in Conversation with The Vasulkas*. 1978, 22 min.

6 | O těchto aspektech díla Johna Cagea píše Branden W. Joseph v knize pojednávající zejména o díle Tonyho Conrada, pozdějšího Woodyho kolegy z Buffala. JOSEPH, Branden W. *Beyond the Dream Syndicate: Tony Conrad and the Arts after Cage*. The MIT Press, 2008. ISBN-10 1-890951-86-2, ISBN-13 978-1-890951-86-3.

7 | Texty Hollise Framptona jsou shromážděny v katalogu Buffalo Heads. VASULKA, Woody; WEIBEL, Peter (s.18 | 1).

8 | V originále „One Scan Journey“: „Ovšem příběh obsažený pouze v popisu konstrukce elektronického políčka/rámce by se mohl stát příběhem „Cesty jednoho snímku“ (či „Prostorů anebo „Paralelností“), který přináší zcela odlišné estetické zkušenosti zakódované do odlišných kinetických rovin jako oddělené vrstvy driftujících obrazů, odlišné rychlosti mihotání. Tyto rozšířené narativní možnosti vypadají možná na první pohled banálně, ovšem mohly by být fantastickou příležitostí k rozvíjení subjektu „abstraktního vyprávění“ v Sharitsově terminologii.“ Viz VASULKA, Woody; WEIBEL, Peter (s.18 | 1), *op. cit.*, s. 416-417.

nějaké technologické „podloží“, které je možné takto zviditelnit.<sup>9</sup> Odhalení „povahy“ nástroje slibovalo zbavení se tradiční zděděné estetiky; a tato strojová realita se tak stává novou estetickou utopií:

„Naše realita by měla být taková, o níž můžeme snít jako o utopii. To celé je paradox, protože já nevím, proč těmto strojům sloužím, a zcela jistě nechci, aby ony sloužily mně. Ochotně se však podrobuji tomuto procesu práce s nimi, nechávám je mluvit, nechávám je žít.“<sup>10</sup>

Touha překlenout sféry kultury a technologie, anebo přesněji odhalit kulturní potenciál technologie spočívá tedy v první řadě v detailním pochopení, rozebrání a objasnění povahy elektronického média, jehož tušeným předpokladem je docílení okamžiku, kdy stroj dosáhne autonomie. Dialog člověka se strojem slibuje proměnu lidského, ale zároveň i strojového vnímání. Příznačné je, že v tomto procesu dochází k představě jistého odosobnění.<sup>11</sup> Na druhou stranu v sobě primárně abstraktní výsledky vasulkovského formalistického zkoumání elektronického materiálu nesou odkazy k širšímu kontextu a obsahují navíc důležité autobiografické aspekty. Reflektovaná a trochu ironická hra (na) umělce, kteří současně archivují sami sebe v průběhu rozpouštění vlastního těla i subjektivity v procesu dialogu s nástrojem, je možná jedním z hlavních cílů vasulkovského putování.

9 | YALKUT, Jud (s. 39 | 8), *op. cit.*, s. 15.

10 | Z přednášky v NTT InterCommunication Center. VASULKA, Woody; WEIBEL, Peter (s. 18 | 1), *op. cit.*, s. 396.

11 | *Russ Connor Interview with Woody Vasulka and Steina Vasulka*. New York State Council for the Arts; pro program WNET. [Strojopis, nedatováno]. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B32-C13, s. 25: „Takže bych řekl, že toto byla hlavní linie, neboť jsem s velkým zájmem pozoroval to, co dělám jakožto nespřízněná osobnost tomu, čím jsem.“ O poetickém „znečištění“ slovanské povahy a přílišné sentimentalitě, jichž se snaží zbavit prací s „holým“ materiálem, hovoří Woody v dokumentu *Binary Lives* (s. 8 | 1).