

2

2006

# ILUMINACE

ČASOPIS PRO TEORII, HISTORII  
A ESTETIKU FILMU



WOODY VASULKA A TRADICE ČESKÉHO UMĚNÍ  
ELEKTRONICKÉHO OBRAZU

NFA

35029/2006/2B

2  
2006

## ILUMINACE

ČASOPIS PRO TEORII, HISTORII A ESTETIKU FILMU  
THE JOURNAL OF FILM THEORY, HISTORY,  
AND AESTHETICS

Ročník / Vol. 18 2006 Číslo / No. 2 (62)

TÉMA:

WOODY VASULKA A TRADICE ČESKÉHO UMĚNÍ  
ELEKTRONICKÉHO OBRAZU

Hostující editorka čísla: Lenka Dolanová

## O B S A H

**Lenka Dolanová – Woody Vasulka:** Editorial 5

### *Články*

**Gerald O'Grady:** Sférické poznání Woodyho Vasulky.  
Od dírkové kamery k otvorům v pinballu 9

**John Minkowsky:** Několik poznámek k videu Vasulkových  
v letech 1973–1974 31

**Peter Weibel:** Vládci kódů 41

**Maureen Turimová – Scott Nygren:** Číst nástroje, psát obraz 49

**Yvonne Spielmannová:** Video a počítač.  
Estetika Steiny a Woodyho Vasulkových 71

**Vít Janeček:** A my jsme byli modernisti.  
Moravské a české počátky Woodyho Vasulky 87

**Lenka Dolanová:** Co to tam vařili?  
Kuchaři, jejich Kitchen a chuť čerstvého videa 103

**Bohdana Kerbachová:** Počátky českého videoartu 133

### *Rozhovor*

**Woody Vasulka – Charles Hagen:** Syntax binárních obrazů 159

**Erkki Huhtamo:** Rozhovor s Woodym Vasulkou.  
Druhého března 1998, v jeho ateliéru v Santa Fe v Novém Mexiku 179

**Bohdana Kerbachová:** První schůzky naplňovalo snění.  
Rozhovor s Petrem Skalou 189

### *Edice a materiály*

**Woody Vasulka:** Technocentrický determinismus 199

**Woody Vasulka:** Divadlo hybridních automatů 205

**Woody Vasulka:** The Commission 209

### *Projekty*

**Lenka Dolanová:** Aspekty elektronické avantgardy:  
Steina a Woody Vasulkovi 217

# CONTENTS

**Lenka Dolanová – Woody Vasulka:** Editorial 5

## *Articles*

**Gerald O'Grady:** Woody Vasulka's Spherical Knowledge.  
From Pinhole Camera to Pinball Machine 9

**John Minkowsky:** Some Notes on Vasulka Video, 1973–1974 31

**Peter Weibel:** Masters of Codes 41

**Maureen Turim – Scott Nygren:** Reading Tools, Writing the Image 49

**Yvonne Spielmann:** Video and Computer.  
The Aesthetics of Steina and Woody Vasulka 71

**Vít Janeček:** And We Were Modernists.  
The Moravian and Czech Beginnings of Woody Vasulka 87

**Lenka Dolanová:** What Were They Cooking There?  
Cooks, Their Kitchen and an Appetite for Fresh Video 103

**Bohdana Kerbachová:** The Beginnings of Czech Video Art 133

## *Interview*

**Woody Vasulka – Charles Hagen:** A Syntax of Binary Images 159

**Erkki Huhtamo:** An Interview with Woody Vasulka  
at His Santa Fe, NM Studio, 2 March 1998 179

**Bohdana Kerbachová:** The First Meetings elated a Dreamery.  
An Interview with Petr Skala 189

## *Documents*

**Woody Vasulka:** Technocentric Determinism 199

**Woody Vasulka:** Theater of Hybrid Automata 205

**Woody Vasulka:** The Commission 209

## *Projects*

**Lenka Dolanová:** Aspects of Electronic Avant-Garde:  
Steina and Woody Vasulka 217



98811

NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV  
KNIHOVNA

## EDITORIAL

Lenka Dolanová – Woody Vasulka

*Přítomné číslo Iluminace je prvním pokusem o zhodnocení díla Woodyho Vasulky v českém prostředí. Překladové studie svědčí svou rozmanitostí hledisek o množství asociací, které tvorba Steiny a Woodyho Vasulkových vyvolává; na druhou stranu jsou také dokladem o jisté rozpačitosti, s níž je umění této tvůrčí dvojice (a elektronické umění vůbec) přijímáno. Ta pramení především ze vzájemného ostychu panujícího mezi sférami technologie a humanitních věd, přičemž právě překlenování trhliny mezi oběma oblastmi je klíčovou motivací tvorby Vasulkových, navazující na bohatou avantgardní tradici technologicky inspirovaného umění.*

*Studie německé badatelky Yvonne Spielmannové Video a počítač. Estetika Steiny a Woodyho Vasulkových, z níž otiskujeme úryvek, byla napsána pro The Daniel Langlois Foundation v Montrealu, které Vasulkovi v roce 2000 odkázali svůj archiv. Snaží se nalézt spojnice a přechody mezi oblastmi videa a počítače. Detailně rozebírá technickou „specifičnost“ média videa, které na rozdíl od filmu nezaujímá konzistentní prostorové uspořádání. Proudění obraznosti videa ji pak vede k nahrazení termínu image (obraz) pojmem imagery (zobrazování). Spielmannová používá lyotardovský termín matrix jako metaforu pro paradoxní vizuální uspořádání odkazující k neviditelné struktuře, která se stane viditelnou, pouze když dojde k nějakému selhání. Gerald O'Grady, dlouholetý vasulkovský životopisec a přítel Steiny a Woodyho, se ve své studii Sférické poznání Woodyho Vasulky. Od dírkové kamery k otvorům v pinballu snaží rozšířit detailní technický rozbor do širšího kulturního kontextu a jeho text je plný odkazů k nejrůznějším oblastem poznání. Domnívá se, že k pochopení díla Vasulkových je nutné široce rozproštěné vzdělání ve spojení se schopností mikroanalýzy fyzikálních či elektronicko-inženýrských aspektů obrazu a zvuku. Jednotlivé aspekty tvorby a života Vasulkových se mohou stát záminkou k pojednání o zdánlivě zcela odlehých oblastech nebo vyprovokovat „lekcí“ z oblasti etymologie; O'Grady, vzděláním literární vědec, nazývá takový způsob zkoumání sférické poznání. O'Gradyho článek byl upraven z rozsáhlejšího materiálu o Vasulkových (napsaného taktéž pro The Daniel Langlois Foundation) speciálně pro Iluminaci, a je zde publikován poprvé. John Minkowsky, někdejší student Vasulkových v O'Gradyem založeném centru Media Study v Buffalu, se později stal jedním z prvních kurátorů zabývajících se jejich tvorbou. Jeho text Několik poznámek k videu Vasulkových v letech 1973–1974 byl původně napsán k putovní kolektivní výstavě videopásek. Osvětluje používané nástroje, postupy a efekty. Minkowsky byl nikoliv pouze jedním z prvních, kdo dokázali zasvěceně psát o díle Vasulkových, ale je dosud jedním z mála, a jeho dnes již historický text tak zůstává v lecčem nepřekonaný a zásadní. Zmiňuje se například o zvláštním významu, který má v jejich díle zpětná*

vazba: interakce s novými nástroji vede k další konceptualizaci média, což dále utváří podobu a stavbu rozvinutějších nástrojů. Pro vydání v *Illuminaci* doplnil svůj text informacemi o konstruktérech nástrojů a jejich fotografiemi. Peter Weibel, který vystřídal Woodyho na jeho pozici v *Media Study* v *Buffalu* a který je coby ředitel *Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM)* v *Karlsruhe* nyní Woodyho zaměstnavatelem, patří do skupiny badatelů, kteří se od sedmdesátých let pokoušejí definovat specifičnost média. Jeho text *Vládci kódů* je úsilím o definování specifičnosti jazyka videa: zdůrazňuje, že Vasulkovi jsou objeviteli média videa a první, kdo mu dal vlastní jazyk. Podle Weibela je úkolem umělce objevit a rozvinout jazyk každého média, v němž tvoří, přičemž je nutné pracovat na všech rovinách, formální i syntaktické, pohybovat se mezi jazykem a percepcí. Tvorbu Vasulkových ve vztahu k jazyku vnímají i *Maureen Turimová* a *Scott Nygren*, autoři článku *Číst nástroje, psát obraz, otištěném původně v katalogu poslední rozsáhlé výstavy Vasulkových ve Spojených státech, v sanfranciském Muzeu moderního umění v roce 1996*. Také oni přiznávají Vasulkovým zakladatelskou funkci: píší, že stvořili video jako obor tím, že „razili cestu jeho institucím a udávali směr jeho projektům“. Snaží se vymezit vůči „rétorice procesu“ šedesátých let a namísto mytologie „přítomnosti“ navrhuji vnímat toto dílo jako poukaz k nereprezentovatelnému a pojímat pohyblivé obrazy jakožto *modus psaní*. V díle Vasulkových se prolíná abstrakce s kamerovými obrazy, realistické a syntetizované. Stejně nesamozřejmé jako jejich obrazy jsou i stroje, které tedy lze také číst jako texty s jejich plurálními konstituujícími prvky. Rozhovor s *Erkki Huhtamem*, který proběhl v *Santa Fe* roku 1998 u příležitosti výstavy Woodyho instalace *THE BROTHERHOOD* v *tokijském ICC centru*, rozebírá z pohledu mediální teorie Woodyho snahu o narušování klasické divadelní instalace v souboru děl využívajících vyřazené válečné technologie. Klíčovým tématem rozhovoru je přenášení technologických systémů do estetické oblasti, obsahující touhu po ideální, abstraktní transformaci z jednoho kódu do druhého. Text *Syntax binárních obrazů*, původně otištěný v časopise *Afterimage* roku 1978, je Woodyho teoretickým úvodem k často citovanému rozhovoru s *Charlesem Hagenem*. Woody se zde svěčuje, že jeho zájem o elektronické systémy se zrodil v okamžiku, kdy začal obraz/systém ukazovat svou vlastní strukturu, přičemž chápání této struktury se v jeho případě proměnilo v estetickou činnost: jeho klíčovou tvůrčí motivací je aplikace funkcí ze sféry logiky na viditelný obraz. Popisuje svou cestu postupného oddělování se od průmyslu a zdůrazňuje, že pozici v alternativní tvůrčí subkultuře si udržel i po vstupu do oblasti počítačové tvorby, vyžadující daleko větší rozsah týmové práce.

Součástí *Illuminace* jsou i původní texty českých badatelů. Studie *Víta Janečka* A my jsme byli modernisti. Moravské a české počátky Woodyho Vasulky rozebírá téměř neznámou oblast Woodyho tvorby, jeho dokumentární filmy natočené v období jeho studií na *FAMU*, a přináší také množství unikátních informací vztahujících se k nejranějším inspiracím a vzpomínkám, čerpajících do značné míry z nedávného Janečkova rozhovoru s *Woodym*. Můj vlastní článek *Co to tam vařili? Kuchaři, jejich Kitchen a chuť čerstvého videa* se soustředí na následné období (zejména) Woodyho tvorby po příjezdu do *USA* roku 1965, především na ranou historii vasulkovského divadla *The Kitchen*, kterou založili v roce 1971 a vedli do roku 1973. *Bohdana Kerbachová* se ve svém článku *Počátky českého videoartu* zaměřila na tvorbu jediného oficiálního seskupení, které se v *Čechách* věnovalo videoartu, *Oboru video*. Její článek, stejně jako rozhovor s jejím otcem, videoumělcem *Petrem Skalou*,



přibližuje naprosto odlišnou společenskou situaci panující v tehdejší Československu, kde se videotvorba rozvíjela zcela specificky, v limitujícím technologickém a informačním vakuu. Rozšiřuje tak představu o tom, co všechno mohl v různých kontextech znamenat videoart.

Woodyho vlastní texty, Divadlo hybridních automatů a Technocentrický determinismus, vynikají nejednoduchým, dvojnásobným jazykem, typickým pro tvůrce, který zásadně nic ze své tvorby nevysvětluje, pouze naznačuje, anebo možná spíš zahaluje. Stejně záhadný je také text-scénář *The Commission*, publikovaný (pokud je mi známo) nyní vůbec poprvé, jímž Woody vkročil do oblasti vyprávění příběhu. Pojednává o jeho fascinaci osobnostmi hudebníků Hectora Berliozeho a Niccolò Paganiniho, jejichž komplikovaný vztah se ve výsledném videodíle stal podnětem ke zkoumání nejen různých efektů elektronického obrazu, ale také paradoxů uměleckého světa a obtíží uměleckého (pře)žití vůbec.

Při překladau textů jsme byli nuceni vyrovnávat se s převodem názvů přístrojů a technologických postupů, které v českém kontextu nejsou známy, a tudíž postrádají český ekvivalent. Většinu z těchto termínů jsme ponechali v původním znění; v případech kdy jsme se pokusili o převod do češtiny, uvádíme zároveň v závorce původní výraz. Dále se tu setkáváme s termíny, které Vasulkovi používají poněkud změněným či rozšířeným způsobem: zejména se jedná o – pro „vasulkovskou terminologii“ klíčový – termín *frame*, tedy rámec, jehož význam se mění podle technologických, estetických i filozofických kontextů, jimiž volně prochází. Zatímco Woody si v angličtině vystačí s jediným termínem, v češtině se dá podle souvislosti překládat různě, zejména jako snímek (v televizi); políčko (ve filmu); ale také rám (v malířství); anebo obraz. Pro Woodyho je rámec v zásadě způsobem vymezení pole viditelnosti nebo dokonce určitého problémového okruhu. Všechna média pohyblivého obrazu jsou založena na „rámci“, přičemž v každém médiu dochází k „umístování do rámce“, tedy k vymezení uzavřeného pole viditelnosti, odlišným způsobem. Ve videu je obraz/rámec konstruován v průběhu řádkování pomocí časovacích impulsů, které předpisují pozici řádků. Způsob (ne)existence rámce ve videu je přitom tím, co tvoří odlišnost tohoto média od filmu, fotografie a malířství, v nichž se rámec „ukazuje“ odlišným způsobem. Ve videu je rámec (ve významu obrazu či políčka) flexibilní a proměnlivou entitou, vznikající v průběhu změny časovacího impulsu videosignálu. Systém rámce, vytvořeného pro elektronickou oblast, je podle Woodyho výsledkem pokusu inženýrů nalézt formu, v jaké se elektronický obraz dá přehrát na televizní obrazovce. Došlo tedy k vynalezení způsobu směřování elektronických vln do zformovaného „rámce“ jakožto určité nápodoby filmového pásu. Nestabilní a do určité míry náhodnou povahu „rámce“ ve videu je však možné objevit pouze díky kreativnímu zacházení s obrazností videa, odhalujícím vnitřní uspořádání a fungování technologie. Právě takovéto „vykloubení z rámce“ je jedním z cílů a přínosů tvorby Steiny a Woodyho Vasulkových.

Když jsem Woodyho požádala o sepsání úvodníku pro toto číslo *Iluminace*, odpověděl následujícím dopisem-esejem:

Milá Lenko,

když jsi mě požádala, abych u příležitosti této publikace napsal úvodní či závěrečnou poznámku, uvědomil jsem si, že nejsem připravený ani na jedno z toho. Ale když jsi zmínila určitou potíž překladatelů při popisování a definování filmového políčka (*frame*) a snímku/rámce (*frame*) v elektronickém zobrazování v *mých termínech*, vzpomněl jsem si

*na svou vlastní úzkost, když jsem se snažil je pro vlastní potřebu popsat. Zdá se, že neustálá záhada fenoménu pohyblivých obrazů či zkušenosti percepce známé jako „zdanlivý pohyb“, je obsažena v jednoduché otázce: Co se děje (v intervalu) mezi (nejméně dvěma) filmovými políčky (frames)?*

*Tato jednoduchá otázka obsahuje dva hlavní významové vektory, první směřuje do srdce aparátu, který má schopnost zaznamenávat a reprodukovat nahrazování postupujícího rámečku tím následujícím. Ten druhý vektor se týká naší mysli a pokračuje tak na své záhadné cestě do našeho vědomí.*

*Zdá se, že pokud si stejnou otázku budeme klást v elektronické verzi téhož fenoménu, může se dost výrazně zkomplikovat. „Příběh“ elektronického vytváření pohyblivých obrazů v jejich snímkové (frame) následnosti je stále stísněný v technickém jazyce, který možná není zcela zřetelně a jednoduše vyjádřen. Avšak tento „příběh“ elektronického rámce (frame) mě učinil zajatcem tohoto a dalších souvisejících témat, podněcujících k pokračování ve vlastní práci ve formě laboratoře v osobním měřítku.*

*Počítač ve svém vývoji odsunul imperiální status kamery jakožto nástroje obřadní reprezentace našeho světa. Tento nezastavitelný stroj na čas, otevírající bránu onoho fantastického sestupu času do nanoprostoru, píše nyní svůj vlastní „příběh“. Může pouze uchvátit další generaci pracovníků na tomto poli mikro a nanoestetiky.*

*Woody Vasulka*

Články

SFÉRICKÉ POZNÁNÍ  
WOODYHO VASULKY

*Od dírkové kamery k otvorům v pinballu<sup>1)</sup>*

Gerald O'Grady

*Věnováno Magdě Cordell McHaleové<sup>2)</sup>*

**Review/overview/inter-view**

V předslouvu k eseji o umělci činném v oboru videa snad není od věci pohrát si s několika předložkovými permutacemi anglického slova „view“, přiřazujícími mu tři různé významy. Tento esej lze v tomto pojetí anglicky označit za „review“ (recenzi), a to nikoli v anglickém významu „opětovného zhlédnutí“, byť jsem sám byl účastníkem mnoha předvádění děl tohoto umělce, nýbrž ve smyslu „kritického komentáře a zhodnocení“. Zdálo se mi, že taková *recenze* není v úplnosti možná, aniž by se přistoupilo k fázi, již jsem anglicky označil jako „overview“ (přehled), a to nikoli ve významu „stručného shrnutí“ či „komplexního pohledu“ na jeho tvorbu, nýbrž ve smyslu předložení vědeckých,

- 
- 1) Tento esej vznikl kombinací několika oddílů z daleko rozsáhlejší dosud nepublikované knihy o Woodym Vasulkovi a Steině.
  - 2) Magda Cordell McHaleová, malířka a badatelka v oboru dějin techniky a životního prostředí, narozená 21. 6. 1921 jako Magda Rosenbaum (Rev) v Nových Zámčích v tehdejší Československu, vystudovala gymnázium v Bratislavě. V roce 1947 emigrovala do Londýna, kde se poprvé provdala za hudebního aranžéra Franka Cordella, a podruhé za výtvarníka a badatele Johna McHalea. Oba se pak spolu s Lawrenceem Allowayem, Reynerem a Mary Banhamovými, Richardem Hamiltonem, Eduardo Paolozzim, Peterem a Allison Smithsonovými a dalšími stali zakládajícími členy skupiny Independent Group, jež od roku 1952 pořádala dnes slavná diskusní setkání výtvarníků, architektů a intelektuálů v londýnském Institute of Contemporary Art, a účastnila se řady akcí, například výstavy „This Is Tomorrow“ konané v roce 1956. Manželé McHaleovi později přešli na University of Southern Illinois v Carbondale, kde spolupracovali s Buckminsterem Fullerem na šestisvazkovém *Inventory of World Resources: Human Trends and Needs* (1965), stěžejním díle 20. století z oblasti sférického poznání. Později založili vlastní instituci, Center for Integrative Studies, fungující při State University of New York v Binghamtonu, při University of Houston a při State University of New York v Buffalu, kde se Magda seznámila s Vasulkovými. Z obsáhlé bibliografie Johna McHalea lze uvést práce *Buckminster Fuller: Master of Contemporary Architecture* (1962), *The Future of the Future* (1969) a *The Changing Information Environment* (1976). Společně manželé publikovali *The Futures Directory* (1977) a *Basic Human Needs: A Framework for Action* (1978). Magda McHaleová sama je autorkou publikace *The Future of the Past: Historical Identity and Permanence and Change*, vydané v roce 1980 péčí UNESCO.

filozofických, estetických a historických hledisek, z nichž by mohla tato tvorba být zarámována, kontextualizována a pochopena ve vztahu k myšlenkovým proudům, objevům a uměleckým formám její doby.

Bližší pohled na mé chápání pojmů pak ukáže, že výrazem „*interview*“ nechci odkazovat ke „zprávě o osobním setkání s nějakým člověkem s cílem publikace jeho obsahu v podobě článku či pořadu v elektronických médiích“, ačkoliv v tomto článku z mnoha takových rozhovorů cituji, nýbrž že významu daného slova ponechávám svobodu vznášet se v prostoru onoho nepochybně přijatelného a zde pomlčkou vyjádřeného smyslu „*inter-view*“, jakožto „výroku vztahujícího se ke stavu mezi nějakými body či v průběhu nějakého procesu, jenž je tak na okamžik ‚fixován‘ v kontextu pokračujícího a vyvíjejícího se projektu“.

### Vasulkovi a jejich 1-2-3-4

1-2-3-4 (7 min., 45 s.) vytvořili Steina a Woody Vasulkovi společně v roce 1974 na půl-palcovém videopásu s odkrytou cívkou. Vasulkovi tu konstruovali zobrazení číslic 1, 2, 3 a 4 z číslovek, jaké se běžně pokládají na vršky několikaproschodových dortů při oslavách výročí sňatku. Každá ze čtveřice kamer umístěných v jejich domácí laboratoři byla zaostřena na jeden z těchto numerických symbolů a jejich zobrazení pak byla vedena *multikeyerem*.

Klíčovač (*keyer*) je zařízení umožňující uživateli „vystřihávat“ části jednoho obrazového videosignálu a nahrazovat je částmi signálu jiného. Je to obrazový efekt, který má nejširší uplatnění v televizních zpravodajských relacích, kde se jeho pomocí klíčí (*key in*) obrazy na velkoformátovém monitoru za moderátorem. Základním principem klíčování je komparace hodnot elektrického napětí a jasu uvnitř soustavy obvodů klíčovače: uživatel klíčovače nastaví prahovou hodnotu jasu, čímž určí, že libovolná část obrazového signálu, jejíž jas bude vyšší nebo nižší než tento práh, bude nahrazena novým obrazovým vstupem. Zatímco tak ve skutečnosti divák sleduje zvláštní kompozitum dvojice videosignálů, výsledný efekt mu často navodí iluzi toho, že druhý z obrazů je umístěn v prostoru za prvním.<sup>3)</sup>

Konkrétní *keyer* použitý v díle 1-2-3-4 pro Vasulkovy zkonstruoval George Brown, který postavil programátor (*programmer*) schopný přeskupovat pořadí obrazových rovin v reálném čase. Na rozdíl od většiny klíčovačů, jež dokázaly pracovat pouze s dvojicí obrazů, a to tak, že jeden překrývaly druhým, mohl Brownův přístroj vklíčovat až šest obrazů

3) Čerpám zde z výkladu podaného kurátorem sbírky videoelektronického umění Johnem Minkowskym. Srov. John Minkowsky, *Five Tapes – Woody and Steina Vasulka*. In: J. M., *Programme Notes: The Moving Image State-Wide: 13 Tapes and Videomakers*. Buffalo, NY : Universitywide Committee on the Arts, State University of New York and Media Study/Buffalo 1978, s. 26. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B33-C9. (Srov. též český překlad textu J. Minkowského v přítomném čísle *Iluminace* – pozn. red.) Používám i jeho výklad principu „kolorizéru“ (*colorizer*), v němž uvedený autor naopak vychází z práce: Stephen Beck, *Image Processing and Video Synthesis*. In: Ira Schneider – Beryl Korot (eds.), *Video Art: An Anthology*. New York : Harcourt, Brace, Jovanovich 1976, s. 184–187.

a umožňoval tak jejich manipulaci, takže pak mohly vznikat nové vztahy mezi popředím a pozadím (obr. 1, 2).<sup>4)</sup> Jelikož čtveřici numerických „herců“ tvořily různě velké výstřižky, mohl divák bez potíží vnímat plastickou vrstevnatost daného elektronického políčka, přičemž „herci“, kteří se průběžně přesouvali z jedné roviny do druhé, jako by se vznášeli napříč prostorem, v němž jinak nebyl žádný nábytek či „dekorace“. Tato minimální dramatická akce vynikne ještě víc, když se k černobílým znakům 1, 2, 3 a 4 připojí modrá barva vygenerovaná elektronicky za pomoci duálního kolorizéru (*dual colorizer*), zkonstruovaného umělcem Erikem Siegelem.

V černobílé neboli monochromní televizi se obraz skládá výlučně z množiny rozdílných intenzit světla sdílejících stejný modravě bílý základ, a to prostřednictvím luminančního signálu přenášejícího informační hodnoty jasu. Barevná televize používá navíc ještě dalšího signálu přenášejícího informace, takzvaného chrominančního signálu (zkráceně chroma) určeného k přenosu odstínů (vlnové délky či barvy) a sytosti (intenzity barev). Práci s vnitřním obvodovým systémem pak může uživatel v reálném čase volit signály pro konkrétní hodnoty chrominance a propojit je s monochromními luminančními signály, přičemž zároveň provede výběr oblastí monochromního obrazu, do nichž se vkládají barvy. Tak například může obsluhující technik rozhodnout, nebo napsat program, který rozhodne za něj, že všechny oblasti s nejnižší hodnotou jasu, tedy v rozpětí od tmavě šedé po černou, dostanou modré zabarvení, zatímco všechny bílé oblasti, tedy místa s nejvyšším jasnem, dostanou zabarvení oranžové. Tyhle barvy krom zobrazení na videoobrazovce nikde ve světě neexistují. Jiní umělci dosud usilovali spíše o exploataci a „prosazování“ nerealistických aspektů elektronické barevnosti, přístup Vasulkových k barvě je ovšem velice uměřený a v důsledku nenápadný.

Přesuny poloh „herců“ v rámci navrstvených obrazových rovin byly navíc propojeny s řadičem pro generování tónů, jenž přesuny uváděl do vztahu se změnami zvukového tónu. Akce obrazů samotných tak generovala jedinečnou zvukovou stopu. Dílo Vasulkových vycházelo od samého počátku z předpokladu, že obrazové i zvukové prvky se skládají z elektronických materiálů, jejichž podstatou jsou hodnoty frekvence a napětí neboli časově proměnné energie, a že kterýkoli z obou prvků je schopen generovat prvek druhý. Vasulkovi předtím často vytvářeli obrazové prvky pomocí heterodynamového postupu, tedy interference dvojice kmitočtů působením oscilátoru. Woody Vasulka, jenž se k videu jakožto novému uměleckému směru propracoval přes kariéru filmového tvůrce, byl obeznámený s principy camery obscury i konstrukce dírkové kamery a kamerového objektivu. Mohl tedy dojít k důležitému zjištění, že filmový rámeček (*frame*) ve videu vlastně v pravém slova smyslu neexistuje. O dva roky později (1976) řekl Johanně Gillové:

Já byl tou myšlenkou, že už neexistuje jediný rámeček, úplně posedlý... Chápal jsem, že elektronický materiál nemá v rámci své vnitřní existence žádné omezení. Tohle všechno nás dovedlo k nápadu, že žádné rigidně ohraničené pole vůbec neexistuje, že všechno jsou jen určité způsoby uspořádání času a energie.<sup>5)</sup>

4) Plná obrazová příloha k přítomnému textu je obsažena na DVD (v datové části disku, v adresáři „Illuminace“, ve formátu pdf), které je přílohou tohoto čísla *Illuminace*, do článku jsou zařazeny jen vybrané obrázky (pozn. red.).

5) Johanna Gillo, *Video: State of the Art*. New York : The Rockefeller Foundation 1976, s. 47.

O další dva roky později (1978) se svěřil Charlesi Hagenovi:

Ale mohu alespoň nějak zaútočit na obrazovou tradici, již vnímám především jako tradici vázanou kamerou obscurou a definovanou organizačním principem dírkové kamery. Tato tradice ovlivnila naše vizuální vnímání, nejen prostřednictvím camery obscury, nýbrž byla posílena i filmem a zejména televizí. Je to diktatura efektu dírkové kamery, jakkoli to může znít ironicky a hloupě.<sup>6)</sup>

Zjistil, že jediným důvodem toho, že video jako by mělo rámeček, je skutečnost, že elektroinženýři sestrojili řádkovací zařízení založené na určitém typu magnetického efektu, který přitahoval elektronické vlny do předem vytvořeného rámce, aby tak mohl napodobit filmový pás. Toto zjištění se stalo základem jeho dlouholetého výzkumu elektronických materiálů videa, který byl později, v době, kdy se postupně dopracovával k matematické a digitální konceptualizaci pohyblivého obrazu, usnadněn vznikem Ruttova a Etrova *scan processoru* a *digital image articulatoru* zkonstruovaného Jeffreyem Schierem.

Nejdůležitějším rysem díla 1-2-3-4 bylo horizontální proudění jeho obrazových prvků, dosahované propojením kamery s variabilními hodinami pro horizontální posun (*horizontal drift variable clock*), jež pro Vasulkovy sestrojil George Brown (obr. 3). John Minkowsky, jeden z mála kurátorů činných v oblasti videoumění, jež zajímá problematika konstrukce elektronického obrazu i obsahu, jehož je nositelem, byl prvním, kdo upozornil na tento aspekt tvorby Vasulkových. Ve svém textu pro dvojjazyčný katalog *Beau Fleuve* z roku 1979 napsal:

Horizontální traveling neboli posun (*drift*) – je výsledkem přečasovaného (*retimed*) horizontálního chodu videokamery, „narušujícího“ fungování standardní technologie. V televizi se tak zviditelňuje existence rámce (*frame*), podobného rámci ve filmu, a současně dynamické vlastnosti tohoto elektronického rámce, které jej od filmu odlišují. (Televizní obraz není sérií nehybných celuloidových okének, nýbrž nepřetržitě skládanou a rozkládanou sekvencí řádků, které jsou neustále sledovány paprskem elektronového děla na fosforové vrstvě obrazovky. Pohyby tohoto elektronového děla bývají za „normálních“ okolností usměřňovány horizontálními a vertikálními kontrolními signály, které zajišťují stabilní, nevychylující se obraz.) Horizontální posun je technika specifická pro rané dílo Vasulkových...<sup>7)</sup>

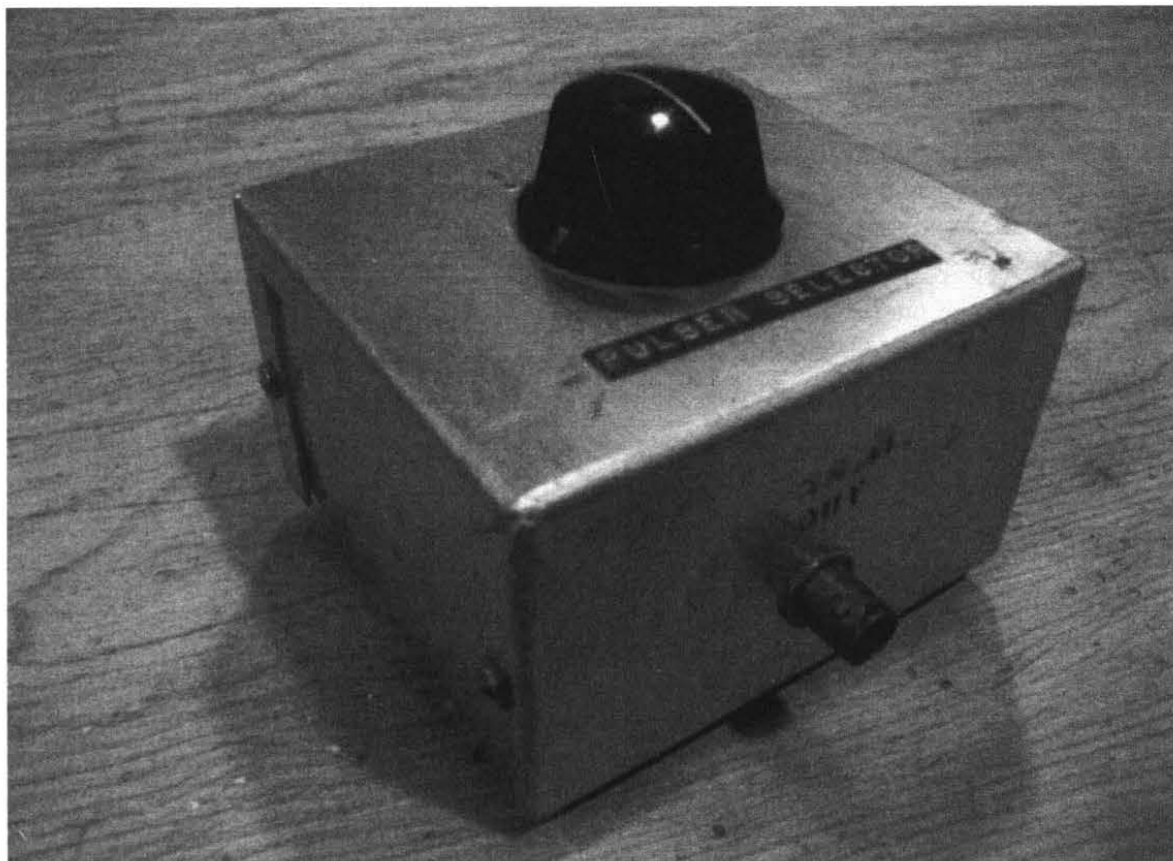
Nad rámeček výše uvedeného množství rozmanitých variací odehrávajících se v díle 1-2-3-4 musím ještě dodat, že nebylo předváděno na jediném videomonitoru, nýbrž na dvanácti monitorech konfigurovaných do soustavy 3 x 4, v níž na sebe byly navršeny tři skupiny po čtyřech monitorech, případně i v odlišných konfiguracích v závislosti na momentálním počtu dostupných monitorů a rozměrech předváděcího prostoru, přičemž

6) Woody Vasulka – Charles Hagen, *A Syntax of Binary Images: An Interview with Woody Vasulka*. *Afterimage* 6, 1978 (léto), č. 1/2, s. 20–31 (český překlad je součástí přítomného čísla *Iluminace*).

7) Bruce Jenkins – John Minkowsky (eds.), *Beau Fleuve*. (A Program of Media Study/Buffalo Sponsored by the Center for Media Art, The American Center, Paris, France.) Buffalo, NY : Media Study/Buffalo 1979, s. 22. (Srov. též český překlad textu J. Minkowského v přítomném čísle *Iluminace* – pozn. red.)

## ILUMINACE

Gerald O'Grady: Sférické poznání Woodyho Vasulky



*The Horizontal Drift Variable Clock*

Foto The Vasulka Archive

však vždy šlo o odvedení divákovy pozornosti od stability jediného diagonálního rámce a její připoutání k pohybu odehrávajícímu se uvnitř. Videoumělec Shalom Gorewitz, který tehdy tato díla viděl, prohlásil:

Mohli si o tom vykládat, že je to didaktické a minimalistické, ale když jste viděli ten proud řítící se dolů po pyramidě z monitorů, připadlo vám to vizuálně náramně svěží a vzrušující. Smyslovost toho zážitku byla neuvěřitelná. [...] Já bych to jejich dílo neoznačil za minimální, ani bych je nepokládal za čistý výzkum, jelikož pohled na ně přináší spoustu potěšení na rovině smyslů.<sup>8)</sup>

Než však opustíme téma 1-2-3-4, rád bych čtenáře požádal o cosi, co jako autor textu vyžadují i sám od sebe – totiž o sebereflexi ve vztahu ke dvojici problémů a dilemat pojících se s výkladem a hodnocením tohoto díla. Prvním z nich je to, že autor textu o díle tohoto druhu musí věnovat odpovídající pozornost mikroanalýze fyzikálních či elektro-nicko-inženýrských aspektů obrazu a zvuku v televizi a videu i příslušných aparatur, a to včetně originálních přístrojů zkonstruovaných přímo Vasulkovými. Jen na tomto základě lze totiž zkoumat „estetiku“ jejich tvorby, jež se sama o sobě průběžně proměňuje, a to

---

8) Lucinda Furlong, Notes Toward a History of Image-Processed Video: Steina and Woody Vasulka. *Afterimage* 11, 1983 (prosinec), č. 5, s. 12 (autorčin rozhovor s Gorewitzem byl zaznamenán 22. 6. 1983).

nejen ve smyslu formálního uspořádání, nýbrž i co do prakticko-filozofických a operačních vědomostí, které určují podobu tohoto uspořádání, souběžně s tím, jak sami tvůrci obohacují svou ohromnou zásobu znalostí a neustále vynalézají nové prostředky, aby nám je mohli předávat a učit nás. Samo anglické slovo „teach“ (učit) je přitom příbuzné slovu „token“ (doklad, znamení), obě pak mají původ ve staroanglickém „takne“, objevujícím se v eposu z 8. století pod názvem *Beowulf*, kde znamená zvířecí stopu, otisk tlapy umožňující určení daného živočicha.<sup>9)</sup> Jsme tu tedy konfrontováni s mimořádně komplikovanou a pohyblivou sémiotikou neboli naukou o znacích, a kromě toho také užíváme neobvyklou terminologii či slovník, nebo se snažíme o propojení nových přístrojů a jejich materiálů za účelem komunikace. Řešení tohoto problému nastoluje u Vasulkových dilema vzdělávání diváků, u autora textu pak čtenářů, spočívající v detailním výčtu několika vědomostních oblastí, o nichž máme všichni, včetně samotných umělců, jen malé povědomí a v nichž jsou naše vlastní znalosti teprve ve stadiu zrodu. Naproti tomu ovšem nebude mít oblast videoumění k dispozici takzvanou „kritiku“, jež se bude moci jakýmkoli způsobem vztahovat k hodnocení kvalit a složitých stránek tvorby, vůči níž si chce činit nárok na inteligentní „komentování“, pokud se neučiní právě tento první krok, a pokud se neučiní s toutéž jednoduchostí a jasností, jež je charakteristická pro danou tvorbu samotnou.

Druhý problém a zároveň dilema spočívá v tom, že je až příliš snadné a pro autory textů o videoumění tudíž běžné sklouznout do onoho snadno srozumitelného žargonu a oněch klišé, jež jsou příznačné pro filmové a televizní recenze v našich denících a časopisech. Tak například přeskupování políček v 1-2-3-4 má vlastní hudební doprovod, nebo uspořádání obrazu a zvuku v časovém prostoru či prostorovém čase, tedy svůj vlastní hudební rytmus; člověk by tu mohl psát o „sledování odrazů míče od země“ a počítání „jedna, dvě, tři, čtyři“; nebo by se dalo divákům takové akce či vlastním čtenářům připomenout, že celkový pohyb základních číslovek v díle je jaksí podobný jednomu z nejpopulárnějších a nejčastěji opakovaných obrazů v americké veřejné televizi – „animovaným čísly“ ze seriálu *SESAME STREET*; to by ovšem znamenalo naprosté znehodnocení, destrukci toho, co se v díle 1-2-3-4 podařilo vytvořit.

### Woodyho Divadlo hybridních automatů

Woody Vasulka, který začínal jako filmový tvůrce, postupem času pronikal do oblasti nových technologií, jež se posléze staly jeho doménou, prostřednictvím nového dramatického útvaru. Už v roce 1979 uvedl v rámci tří vystoupení v centru Media Study/Buffalo (17. ledna, 21. února a 11. března) prezentaci „An Examination of Media in Application to the Space, Performance, and Myth of Operatic Forms“ (Průzkum médií v aplikaci na prostor, performanci a mýtus operních forem) a upravil pro elektronické provedení povídku Franze Kafky *Doupě*.<sup>10)</sup> V Santa Fe vytvořil jednostopou videopásku nazvanou

9) V sémiotickém systému Charlese Sanderse Peirce znamená „token“ konkrétní realizaci znaku. Srov. např. Bohumil P a l e k, *Sémiotika*. Praha : Karolinum 1997 (pozn. red.).

10) John M i n k o w s k y, Program Note. In: *Media Study/Buffalo (January – May, 1979)*, s. 6.



THE COMMISSION (1983, 40 min., bar.), minimalistické drama v moderním stylu o dvojici excentriků, houslovém virtuózu Niccolò Paganinim a skladateli Hectoru Berliozovi, představovaných herci Erniem Gusellou a Robertem Ashleyem, kteří si sami napsali texty svých rolí. Dílo ART OF MEMORY (1987, 36 min., bar.) nese název knihy Frances Yatesové (1966), na niž jsem Woodyho upozornil za našich společných let v Buffalu. Spřádá tu pramínky vlastních dětských vzpomínek na druhou světovou válku, pozdějších vzpomínek na filmová zpracování ruské revoluce, španělské občanské války a událostí na tichomořské frontě za druhé světové války – Japonsko a svržení atomové bomby – a s použitím hlasu Roberta Oppenheimera coby jakéhosi *alter ega* v doprovodném komentáři skládá z téhle kolekce dvojrozměrného archivního filmového a fotografického materiálu pozvolna plynoucí trojrozměrný tvar připomínající jakousi pohyblivou a proměnlivou plastiku.

\* \* \*

Woodyho nejnovějším dílem je stále se rozrůstající sbírka aloplasticky, kutilsky budovaných konstrukcí, poskládaných z mnoha různých strojů a technologií nazvaná TABLES. Její název možná odkazuje k novým „zákonům“, které umělec takto snáší dolů z horských výšin, nebo k počítačově naprogramovaným „platformám“, na nichž konstruuje své automaty, anebo snad dokonce k „tableaux“, původně francouzskému výrazu pro desku či obraz, zdobnělině výrazu „table“, stůl, kus nábytku s plochou deskou navrhu, slovu, které se v roce 1675 stalo označením pro malebné statické seskupení osob a objektů (přičemž „statickým“ se původně rozumělo těleso v klidovém či rovnovážném stavu vyjádřeném upoutáním či nehybným postojem), a narušil je průnikem obsahu moderního termínu „static“ (rušení signálu, 1875) ve smyslu poruch rozhlasového a televizního vysílání. Tato rozrůstající se sbírka je známá i pod názvem THE BROTHERHOOD, odkazujícím k jejímu tematickému zaměření na maskulinní pud k agresivitě a válce, jež tyhle stroje zosobňují, což je pojetí, k němuž se tu ještě vrátím.

Nejsrozumitelnější název této sbírky, vážící se i k myšlenkám rozvíjeným v tomto eseji, je THEATER OF HYBRID AUTOMATA. Sestavováním všech těch strojů z vojenských výzkumných přístrojů nalezených na odpadových skládkách použitého materiálu v Los Alamos ve státě Nové Mexiko, tedy na místech, kde Američané vyvíjeli atomovou bombu, si Woody připomíná léta vlastního dospívání, strávená předěláváním leteckých součástek posbíraných na českých skládkách šrotu z druhé světové války, vzpomíná na řemeslné dovednosti svého otce, jenž byl mechanikem, a těžší z vlastních poznatků načerpaných v době středoškolských studií strojního inženýrství. Do kultury jeho rodné země přece patří i dramatik Karel Čapek, který ve své hře *R.U.R.* (1920) zavedl do jazyka slovo „robot“. Původní *robotník*, tedy rolník s úvazkem nucené práce, se díky Čapkově hře transformoval v *byto*st vykonávající mechanickou rutinní činnost, tedy automat – Vasulkův výraz „automata“ tu označuje plurál – a posléze pak *libovolný stroj* či mechanické zařízení, jež funguje automaticky, se zručností podobnou člověku.

V současném stadiu tvoří Woodyho THEATER OF HYBRID AUTOMATA šest vzájemně významově propojených instalací, které byly jako celek předvedeny pouze při jediné příležitosti, „na největší výstavě děl jednoho umělce, jež byla kdy uspořádána v prostorách NTT (Nipponese Telephone and Telegraph) InterCommunication Center (ICC)“ v japonském

Toku, kterou uspořádal v roce 1998 Hisanori Gogota.<sup>11)</sup> Názvy jednotlivých šesti částí byly TRANSLOCATIONS, THEATER OF HYBRID AUTOMATA, FRIENDLY FIRE, STEALTH, SCRIBE a THE MAIDEN. Sám jsem z této výstavy viděl pouze katalog a videonahrávku všech šesti instalací, jinak jsem ovšem viděl instalaci TABLE 2, zde nazvanou jako THEATER OF HYBRID AUTOMATA, a to při jejím prvním předvedení v Galerii Mánes (1994),<sup>12)</sup> historickém prostoru na Masarykově nábřeží u Vltavy v Praze. Znovu jsem ji pak viděl na retrospektivní výstavě *Steina and Woody Vasulka: Machine Media*, konané ve dnech 2. února – 31. března 1996 při příležitosti otevření nového křídla San Francisco Museum of Modern Art. Mohu tak podrobně pojednat právě o této konkrétní instalaci, přičemž budu zároveň odkazovat k některým dalším.

Woodyho původně přivedla ke zkoumání v oblasti videa zpětná vazba. Dne 4. září 1974 řekl v Buffalu Anthonymu Bannonovi:

Sedávali jsme a pozorovali zpětnou vazbu, a ona se chovala doslova jako živá. Vyvíjela se nám před očima. Podobala se tím ohni nebo jiným přírodním jevům – tou cykličností.<sup>13)</sup>

V roce 1979 sdělil Johanně Gillové:

Když jsem poprvé viděl zpětnou vazbu, bylo mi jasné, že jsem právě zahlédl pravěký jeskynní oheň. Nebyla v tom jevu žádná vnější souvislost s ničím jiným, šlo čistě o perpetuaci jistého druhu energie.<sup>14)</sup>

V roce 1992 se svěřil Donu Forestovi:

Vzpomínám si, jak jsem se díval na televizní zrnění a jak se mi spojovalo do takových obrazů, jaké jsem předtím nikdy neviděl. To byl, panečku, učitel! Nikdy jsem nedokázal pochopit, co je tak přitažlivého na mandale, dokud jsem poprvé neviděl zpětnou vazbu u videa.<sup>15)</sup>

Později téhož roku řekl Chrisu Hillovi:

na zpětné vazbě je překvapivé to, že jakmile se jednou nastaví, jede si pak už cyklicky dál, ať u toho jsi, nebo ne. Zpětná vazba je autonomní samohybný systém, skoro cosi jako živoucí organismus.<sup>16)</sup>

11) Hisanori Gogota, Introductory: Notes on The Brotherhood. In: *Woody Vasulka: The Brotherhood: A Series of Six Interactive Media Constructions*. Tokyo: NTT InterCommunication Center 1998, s. 7.

12) Jednalo se o výstavu *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*. Srov. článek B. Kerbachové v přítomném čísle *Illuminace* (pozn. red.).

13) Anthony Bannon, Vasulkas: See Not Say. 7. 9. 1984, The Vasulka Archive.

14) J. Gill, *Video: State of the Art*, s. 46.

15) Interview: The Vasulkas, Don Foresta, and Christiane Carlut. 5. 12. 1992, Paříž, The Vasulka Archive.

16) Viz též „Woody's Famous Feedback Rap“ v jeho rozhovoru s Judem Yalkutem. J. Yalkut, Open circuits: the new video abstractionists, strojopis, rozhovor datován 1. 4. 1973 pro program WBAI-FM „Artists and critics“, New York. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B35-C1-2/2. Přepis rozhovoru stejně jako jeho audio verze přístupné online: [www.vasulka.org/Kitchen/K\\_Audio1.html](http://www.vasulka.org/Kitchen/K_Audio1.html).

Zpětné vazbě, kterou bychom mohli označit za interakci vyvolanou autointerferencí, zůstal věrný i v průběhu svého zkoumání kompozičních možností kybernetických systémů, v nichž zařízení na vstupu monitorují lidské i strojové činnosti, jež zase aktivují zařízení na výstupu v souladu s naprogramovanými interními instrukcemi, které závisejí na interakci mezi oběma typy zařízení. V díle THEATER OF HYBRID AUTOMATA vzal Woody optické, mechanické či robotické, pneumatické či paměťové systémy a propojil je do hybridní elektronické sítě. Právě tady je zdroj odkazu na hybridnost v názvu, přičemž toto spáření strojů a jiných mechanismů je naprosto odlišné od principu autoplastické neboli „z vlastní podstaty“ vycházející evoluce.<sup>17)</sup>

Jak vyplývá z grafického znázornění (obr. 4, 5), černobílých i barevných fotografií (obr. 6, 7, 8) a počítačově generované virtuální reality (obr. 9), zabývá se toto konkrétní dílo propojením či interakcí mezi fyzikálním a virtuálním prostorem, mezi vnějším lidským operačním prostorem a vnitřním počítačovým modelem prostoru. Vojenskou relikvií je tu robotický gyroskop používaný k navádění raketových střel na cíle, který je nastaven skoro jako nějaká lidská hlava, v pevném úchytu uvnitř třímetrové krychle, z níž vykonává pohyby a navigace orientované do všech tří směrů klasického karteziánského prostoru. Celá instalace se řídí řadou naprogramovaných instrukcí, takže se průběžně reorientuje ve vlastním fyzikálním prostoru tím, že určuje polohu gyroskopických hlavic ve vztahu k cílům/terčům nastaveným do čtyř směrů vymezujících krychli. Syntetizovaný hlas ohlašuje hlavicí samotné i divákům každou z jejích pozic a videokamera napojená na gyroskop vysílá obraz takto rozfázovaného sledování instalace jako celku do videoprojektoru. Videoprojekční systém je ovšem naprogramován tak, že skutečně promítané obrazy alternují realistický videem zachycený obraz krychle s trojrozměrným

17) K mému užívání termínů „autoplastický“ a „aloplastický“ viz Weston La Barre, *Shadow of Childhood: Neoteny and the Biology of Religion*. Norman : University of Oklahoma Press 1991, s. 11–12: „Živočišné druhy se vyvíjejí geneticky, to jest prostřednictvím přirozeného výběru náhodných mutací nejlépe přizpůsobených životnímu prostředí. Vzhledem k tomu, že tělo živočicha se mění, nazývá se tato charakteristická evoluce živočichů *autoplastickou*, neboli „z vlastní podstaty vycházející“ evolucí. Tak ptákům trvalo miliony let, než se jim vyvinula křídla (aniž by při tom cokoli vytěžili z prvků pocházejících z dřívějšího využití principu létání hmyzem či ještěřmi pterodaktyly); létání muselo v jejich případě přijít jako zvláštní, nový vynález zprostředkovaný jiným druhem ještěra, archaeopteryxem. Vývoj člověka je ovšem naprosto odlišný. Lidstvo se naučilo létat za použití celé řady nejrůznějších prostředků, od letadel po meziplanetární kosmické lodě, avšak bez přítomnosti jakékoli genetické tělesné změny. Zapojením volně použitelných rukou a v důsledku vývoje, na jehož konci byl velký mozek, v kombinaci s primátům vlastním stereoskopickým viděním umožňujícím vyhodnocení okolního prostoru, působíme na objekty vně našeho těla tak, aby se vyvíjely co do struktury a efektivity bez genetické změny našich předních končetin či kterékoli jiné části těla (na rozdíl od ptáků, ale i netopýrů a velryb). Tato nová čistě lidská metoda je podstatou aloplastické neboli „z cizí podstaty vycházející“ evoluce. Nadto muselo být létání u jiných živočišných druhů nutně chaotické – vyvíjelo se s velkými obtížemi a rozmanitými cestami, takže pterodaktylové létali pomocí zbytnělých „malíčků“, zatímco netopýři létají pomocí tlapek, ptáci pomocí paží a hmyz k tomu používá rozmanité jiné části těla – vesměs tu jde o vzájemně nespojitě vynálezy, zatímco různé lidské skupiny dokáží přejímat nejen letací postupy, ale veškeré známé postupy najednou, a to bez jakékoli anatomické újmy. Aloplastická evoluce tvoří onu obrovskou a nepopíratelnou překladu dělicí od sebe druh Homo Sapiens a ostatní živočišné druhy.“ Viz též W. La Barre, *The Human Animal*. Chicago : University of Chicago Press 1964.

počítačem generovaným modelem téhož prostoru, čímž dochází i ve vnímání lidských diváků k alternaci realistických a virtuálních projekcí. Jakmile se tento počítačově orientovaný prostor přeorientuje na prostor fyzikální, posune se gyroskopická hlavice do jiné pozice a akce či interakce může začít znovu. Koexistence těchto dvou typů prostorového zobrazení (reálného videozáznamu a počítačově animované kreace) také poukazuje k hybridní konstrukci prostoru, kde takzvané „reálné“ a simulované modely, z nichž žádný není dominantní, vzájemně interagují a propojují se, přičemž vstupují do bezprostředního střetu připomínajícího zápas dvou dramatických protivníků (či automatů) v divadelním prostoru uvnitř krychle. Co tu probíhá, je komické drama průběžné kalibrace. David Sears Mather použil ve svém popisu podobných termínů, které tu zvýrazňuje kurzívou:

Tím, že nastavuje *jeviště* na složitější integrace reálných a virtuálních prostorů, vymezuje tento mediální environment trojrozměrný hybridní prostor, který vytváří základní kontext, v němž se může projevit *dramatické*, situační *ztvárnění* virtuality.<sup>18)</sup>

Nutno zdůraznit, že tato konstrukce je rovněž sensorickým hybridem, a také multi-mediálním hybridem. Napodobuje jakýmsi „paradokumentárním“ stylem divákovy auditivní a vizuální smyslové vjemy, jeho hmatovou sensoriku, a prostřednictvím svých čistě vnitřních spojů také to, co fyziologové nazývají našimi autotelickými soustavami.<sup>19)</sup> Protože Woody tu využívá obrazových a zvukových záznamů ze starších technologií, s nimiž pracoval dříve, může být prospěšné, podám-li tu širšímu čtenářskému publiku, tedy příjemcům této mé písemné performance, souhrnnou charakteristiku situace, do níž dospěl. Ocituji tudíž následující partii z jednoho z mých esejí z doby před dvaceti lety:

Digitální zobrazování dvojnásobně generalizuje proces konstrukce obrazu, neboť tu neexistují žádná omezení kladená na interpretaci, záznam či syntézu obrazů. Počítače jsou generalizovaná zařízení určená k provádění operací se systémy symbolů. Počítač „neví“, že informace, jež zpracovává, vytvářejí nějaký „obraz“, nějaký „zvuk“ nebo nějaký „text“, přičemž data jsou volně převoditelná z jednoho kódovaného zobrazení do druhého. Stejně jako video, i digitální systémy mohou zobrazovat, zpracovávat a syntetizovat i bez permanentního záznamu. Na rozdíl od filmu či videa umožňuje digitální zobrazování separovat primární tvorbu obrazu a syntaktické rysy, jež obraz modifikují a tvarují. Můžeme tak ukládat a vybírat obrazové informace („data“) a dále tyto informace zpracovávat, a to jakkoli se nám zlíbí, s použitím nějakého „programu“, který rovněž může být ukládán, vyvoláván z paměti a modifikován.<sup>20)</sup>

18) David Sears Mather, *Compositional Networks*. In: *Woody Vasulka: The Brotherhood*, s. 40.

19) Velice zajímavou knihou pojednávající o těchto obecných otázkách je práce: Tor Norretranders, *The User Illusion: Cutting Consciousness Down to Size*. New York : Penguin Books 1998, původně vydaná v Dánsku pod názvem *Maerk verden* (1991).

20) Gerald O'Grady, *Media Study – State University of New York at Buffalo*. Buffalo, NY 1983, s. 1.

Bez ohledu na to, jak hluboce jsme ukotveni v jazyce – Heidegger řekl, že člověk existuje v „domě z jazyka“ –, bychom neměli zapomínat na to, že slova „program“ se užívá i k označení živého divadelního, hudebního či operního představení, nemluvě o rozhlasových a televizních programech. Řecký výraz *programma* označoval „veřejné oznámení v písemné formě“, přičemž řecké slovo *gramma* znamenalo „něco napsaného či nakresleného“, tedy význam obsažený v námi používaných slovech diagram, telegram a ovšem i elektrokardiogram. Člověkem, jenž programoval neboli „psal kód“ pro Woodyho konstrukce z poslední doby, je Russ Gritz, který svou vlastní první „architekturu“ nazval „Intercom“ a charakterizoval ji jako „Spojené národy komunikačního softwaru“. Ten mimo jiné napsal o tom, jak Woody v době, kdy spolu o těch věcech začínali diskutovat, opakovaně hovořil o „protagonistech“, čímž tehdy Russe přivedl k naprogramování systému, který pojmenoval architektura „ACTOR“ (herec): „Účelem architektury ACTOR je vznik média, v němž bude software hrát, podobně jako postava v divadelní hře, jedinou predikovatelnou úlohu.“ Actor přijímá podněty z libovolného z řady rozmanitých přístrojů, z houslí či z kamery, propojených vzájemně pomocí jednoho z Woodym zkonstruovaných hybridů prostřednictvím vstupního interface MIDI<sup>21)</sup>. Gritz píše:

ACTOR má konkrétní naprogramované instrukce – můžete je označit jako jeho scénář, uložený v textovém souboru – vysílající příslušné instrukce v rodném jazyce libovolného z ovládaných prvků, například laserového přehrávače disků či pneumatických válců.<sup>22)</sup>

Actor dokáže vyslat podnět nebo reakci směrem k nějakému jinému Actoru či celé sérii Actorů, v souvislosti s čímž Gritz zdůrazňuje, že každý Actor je diskretní a předvídatelný – on sám je charakterizuje výrazy „singulární“ a „individuální“ – a že množina všech Actorů, ať už fungují ve vzájemné shodě, či konfliktně, podává názorný příklad organické činnosti na vysoké úrovni, kterou nazývá „biologický analog“. V rozhovoru s Melody Sumnerovou o svém THEATER OF HYBRID AUTOMATA Woody prohlásil:

Náš dramatický smysl baží po překvapivějších pravidlech, po otevřených koncích a abstraktnějších vyjadřovacích prostředcích, po zobrazování principů a tendencí přesahujících naši omezenou psychologii. Já se vlastně nijak zvlášť nesnažím depsychologizovat prostor, spíš se zajímám o tvorbu modelů pro alternativní stavy vědomí.<sup>23)</sup>

Vezmeme-li v úvahu historický posun směrem od akce k interakci, o němž jsem pojednal v předchozím textu ve vztahu k vývoji mediální technologie, nemohu uzavřít svou úvahu o Woodyho TABLES, aniž bych uvedl alespoň stručný popis jeho díla SCRIBE. Videokamera tu vytváří obraz slov v nějaké knize. Kniha je uchycena na robotickém rameni, jímž otáčí pneumatický podtlakový mechanismus. S pomocí softwaru pro optické

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

22) Russ G r i t z o, The Evolution of the Soul in the Machine. In: *Woody Vasulka: The Brotherhood*, s. 113.

23) Melody S u m n e r, Interview with Woody Vasulka. *Crosswinds* 1992 (listopad), s. 23.

rozpoznávání znaků (*optical character recognition*) kreslí souřadnicový zapisovač pomocí bodového světla na fotoelektrickou tabulku písmena, která se průběžně ztrácejí, aby uvolnila místo pro transkripci další stránky knihy do stejného prostoru (nedochází tu k obracení listů). Software pro rozpoznávání slov zároveň vysílá instrukce hlasovému syntezátoru a daný Actor příslušná slova „vyslovuje“ směrem k divákům. Chyba vzniklá ve kterémkoli z těchto médií se přenáší do ostatních, čímž se názorně předvádí, že jakékoli kybernetické překódování či provedení úkolu je „hybridem“ mezi stabilitou a nestabilitou, signálem a šumem. SCRIBE je jediným z uměleckých děl, s nimiž jsem se dosud setkal, které v podobné hloubce těží z myšlenky Marshalla McLuhana, že médium je sdělení, že jakákoli změna v médiu vyvolává přeskupení vzájemného poměru lidských smyslů, jež fungují současně jak v oblasti recepce, tak v oblasti tvorby našich smyslových vjemů, našeho obrazu světa, našich individuálních vědomí. Woody kdysi řekl:

Umění v zásadě nabízí nepřetržitý proud modelů vědomí, a mě přitom zajímá to, zda tu existuje možnost skutečného a úplného přestavění vědomí tak, aby odpovídalo nějakému modelu.<sup>24)</sup>

Stojí za pozornost, že Woody se Steinou v roce 1974 navštívili několik každotýdenních seminářů Marshalla McLuhana v Centru pro kulturu a technologii Torontské university. Dne 5. prosince 1992 Woody v rozhovoru s Christiane Carlutovou, Donem Forestou a Steinou v Paříži shrnul své vzpomínky na McLuhana těmito slovy:

On obvykle zkonstruoval nějaký virtuální jazykový mechanismus. Jakýsi hrací stroj na způsob pinballu. Mohli jste mu pak předhazovat buď nějaké podstatné jméno, nebo sloveso, a ten strojek začal tikat. Bylo úžasné pozorovat, jak zpracovává ta slova. Ohýbala se, smrskávala, natahovala, až konečně vypadla ven a byla celá zprévrácená... Myslím, že všechny jeho slavné výroky pocházely z nějakého takového imaginárního lingvistického stroje.<sup>25)</sup>

Je zajímavé, že předsádka knihy *Woody Vasulka: The Brotherhood* je čistá bílá stránka s následujícím citátem z Marshalla McLuhana na horním okraji: „Člověk se stává takřikající pohlavními orgány světa strojů, jemuž umožňuje rozplozovat se a vývojem dospívat k novým formám.“ To jsou tedy doslova první slova, které si přečteme na úvod tokijské výstavy. Na samém dolním okraji téže stránky pak je citace výroku Woodyho Vasulky: „Stroj se konečně proměnil v pohlavní orgány člověka.“<sup>26)</sup> Woody často hovořil o tom, že se nedokáže zabývat tradiční, staromódní psychologíí filmu a divadla.<sup>27)</sup> Tady mi ovšem přesto připadá, že ve svých konceptech „bratrství“ a „panny“ využil velice tradiční psychologie maskulinních a femininních stereotypů, a že – naprosto stejně jako tahle metafora nehraje v podstatě vůbec žádnou roli u McLuhana – u Woodyho signalizuje její užití to, že jeho tvorba nesouvisí s žádnými soudobými revolučními sociálními

24) J. Gill, *Video: State of the Art*, s. 49–50.

25) Interview: The Vasulkas, Don Foresta, and Christiane Carlut. 5. 12.1992, Paříž, The Vasulka Archive.

26) *Woody Vasulka: The Brotherhood*, s. 1.

27) J. Gill, *Video: State of the Art*, s. 48.

a myšlenkovými směry typu *queer theory*, *transgenderingu*, ba dokonce ani s transgenovým uměním (*transgenic art*) jeho kolegy Eduarda Kace.

Má reakce na onu sexuální metaforu může být příliš doslovná, to znamená, že Woody ji používá pouze ve vztahu ke konceptuálnímu divadlu automatů v jakési aloplastické hybriditě, kterou si moje vlastní fantazie, jež je méně divadelní a virtuální než ta jeho, nedovede vizuálně představit. Řecký výraz *theatron*, označující „místo na dívání“, byl odvozen ze slovesa *theasthai*, „dívát se“. Woody Vasulka sám jednou řekl:

České slovo „divadlo“ má z gramatického hlediska význam nástroje, na který se díváte. Je středního rodu a je stejně pasivní jako, řekněme, stůl.<sup>28)</sup>

Řecký výraz *theorein* (odtud naše teorie) pak znamenal „pozorovat“. Toto své pitvání čili autopsii automatů musím uzavřít konstatováním, že řecké *autopsia* (*auto* + *opsis*) znamenalo „sebe-nazírání“, nebo také „vidění vlastníma očima“.

### Sférické poznání

Dalo by se říci, že dějiny dramatu započaly na Západě dialogy či rozmluvami nebo verbálními interakcemi Sokratovými, zatímco na Východě započaly *mudrou*, neboli gestickým jazykem, v němž hovoří ruce, zatímco zbytek těla vyjadřuje tancem náladu. Sokrates říkal svým žákům: „Mluvte, abych vás mohl vidět.“ Asijský umělec by byl mohl říkat: „Tančete, abych vás mohl slyšet.“ Tradiční dramatická představení Východu i Západu začínala slovem „vchází“ („enter“). Performance Vasulkových začínají výrazem „inter-“. Oba umělci svou tvorbu vždycky označovali za dialog s určitými nástroji, přičemž akceptovali, že v rámci vzájemné výměny hrají dané nástroje hlavní role v tomto novém typu dramatu, které nemá scénář a je nepředvídatelné. Woody to v jednom rozhovoru vysvětloval následovně:

Naše tvorba je dialogem mezi nástrojem a zobrazením, my si tedy nechceme napřed vytvářet jakousi konceptuální představu o obrazu, odděleně od něj vytvořit jeho vědomý model a posléze se pokoušet mu obraz přizpůsobit, jako to dělají ostatní. Nám jde spíš o vytvoření nějakého nástroje a o dialog s ním; tím se zařazujeme do rodiny těch, kteří nacházejí obrazy jako nalezené objekty (*found objects*). Celá věc je však složitější, neboť my ty nástroje někdy sami vymýšlíme, což znamená, že rovněž vykonáváme konceptuální činnost.<sup>29)</sup>

Woody odjakživa respektoval nezávislé konstruktéry jakožto členy alternativní průmyslové subkultury i jako kolegy umělce, a v souvislosti s tím rozšiřoval vlastní definici pojmu umělce, jak ji aplikoval sám na sebe, o jejich činnost v oblasti projektování a konstruování strojů jakožto pokračování tradice drátěníků či ještě dřívějších primitivních

28) The Vasulka Archive, nedatováno.

29) J. Gill, *Video: State of the Art*, s. 48.

brikolérů, popsaných Claudem Lévi-Straussem v knize *Myšlení přírodních národů*. Woody se domnívá, že bezúčelné nutkání k sestrojování individuálních (*custom-made*) nástrojů, pro něž nemusí nutně existovat žádné využití a jež se rozhodně nemají stát předmětem hromadné výroby a prodeje, je projevem paralelním k nutkání tvořit umění. Ve svém úvodu k videopásce *ARTIFACTS* (1980, 22 min., bar.), jejímž obsahem jsou obrazy generované z *digital image articulatoru*, který zkonstruoval společně s Jeffreyem Schierem, říká:

Slovem artefakty tu mám na mysli to, že se o účast na tvůrčím procesu musím dělit se strojem. Na ten při tom připadá až příliš mnoho prvků této činnosti. Vy tyhle obrazy vnímáte stejně, jako jsem je vnímal já – totiž jako součást hledání, zkoumání.<sup>30)</sup>

O díle *THEATER OF HYBRID AUTOMATA* uvažuje jako o „shluku osvětlených nástrojů“<sup>31)</sup>, přičemž věří, že jeho mechanismy jsou „uměleckými hvězdami“ jeho performancí a operací. V rozhovoru s Kenem Ausubelem mu k tomu řekl:

Pokouším se o vytváření nástrojů, v nichž je obsažena větší míra tajemství, než jakou jsem já sám vůbec schopen pojmově vyjádřit. To je to, čemu říkáme „otevřené systémy“, tedy takové, které lze zapojovat nejrůznějšími způsoby: prosmyčkování (*loop through*), smyčka kolem (*loop around*), opětovný vstup (*re-entry*), zpětná vazba (*feedback*). Právě tohle bylo příznačné pro většinu našich zdařilejších nástrojů – tahle schopnost dát se nástrojem inspirovat, spíše než si jím nechat sloužit.<sup>32)</sup>

Woody se dotkl i sociologického hlediska a řekl Kenu Ausubelovi, že „společnost jeví tendenci k sociobiologickému uspořádání založenému na čím dál užší specializaci, v jejímž rámci platí rozdělení na dodavatele a uživatele,“ zatímco v nepublikované poznámce (1992) k *THEATER OF HYBRID AUTOMATA* konstatoval:

Chci provést řadu prostorových experimentů zaměřených na zkoumání volných a mimovolných gestických a spasmodických dat, s cílem jejich zpracování do průběžně se rozrůstajícího dramatického souhrnu parametrů a pravidel (*protocol*) divadelního umění v jeho komplexnosti.<sup>33)</sup>

Postupem času jsem zjistil, že onen důraz obvykle kladený na analytickou podstatu Vasulkovy tvorby paradoxně není na místě. Zpočátku jsem i já sám zdůrazňoval Woodyho posedlost jediným rámcem dírkové kamery, přitom jsem však zároveň ve své vlastní analýze díla 1-2-3-4 upozorňoval na zapojení většího počtu monitorů s cílem proměňovat divákovo vnímání jediného rámce na jediné obrazovce.

30) Woody Vasulka, cit. in: *Steina & Woody Vasulka. Video Works*. Tokio : NTT InterCommunication-Center (ICC) 1998, s. 44.

31) Ken Ausubel, Woody Vasulka: Experimenting with Visual Narrative. *News and Review*, 11. 5. 1983, s. 10.

32) Tamtéž, s. 9.

33) The Vasulka Archive, nedatováno.



Sociolog, který je uznávaným mistrem v oboru mikroanalýzy našeho všedního života, Erving Goffman, zkoumal rozmanité rámce (či kontexty), jichž používáme k pochopení krátkodobých úseků běžné činnosti. Ve své práci *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*<sup>34)</sup> uvádí příklad muže, který stojí před svým domem, dá tam nějaké instrukce pošťákovi, pozdraví se s kolemjdoucím párem, nastoupí do auta a odjede. Autor konstatuje, že zmíněné pokyny spadají do kategorie pracovních rolí, zatímco onen pozdrav se odehrál v rámci nezávazného hovoru, k němuž dochází v jiné kategorii sociální interakce, totiž v oblasti rituálu. Konečně systém dopravní je součástí neosobní oblasti pravidel. Jaksi mimochodem poznamenává, že drobné fyzické úkony představované předáním a přijetím dopisu či otevřením a zavřením dveří automobilu patří mezi návykové rutinní činnosti prováděné motorickou soustavou lidského těla, tedy do oblasti kinetické a autotelické. Nakonec dodává:



*Vasulkovi v Chaco Canyon v Novém Mexiku*  
Foto Meridel Rubensteinová  
(Gerald O'Grady /ed./, *The Banned and the Beautiful: A Survey of Czech Filmmaking 1963–1990*. New York : The Joseph Papp Public Theater 1990, s. 66.)

Jakmile navíc náš muž vyjede, může se jeho řízení vozu stát rutinní činností, načež se jeho mysl pravděpodobně odpoutá od silnice a bude podnikat bleskurychlé výlety do světa fantazie.<sup>35)</sup>

V souvislosti s touto poslední poznámkou jsem ke svému překvapení zjistil, že jedenáct let předtím umělec, jenž ve své tvorbě s velkou naléhavostí vycházel z všední složitosti každodenního života, takříkajíc simuloval naprosto stejnou situaci. Rád bych zde ocitoval (a to včetně překlepů a chyb) z *Notes on Painting* Roberta Rauschenberga:

Poznámka o malířství 31. 10. – 2. 11. 1963

Zjišťuju že je skoro nemožné vysyp led psát o hřidel od jeepu své práci. Koncept 1 planetárium zápas o kečup stojí proti logické plynulosti odtrhnout kroužek vlastní jazyku koně a komunikaci. Má fascinace obrazy otevřeno 24 hod. Má podstatu v komplexní provázanost nespojitých vizuálních faktů vyhřívaný bazén které

34) Erving Goffman, *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. New York : Harper & Row 1974.

35) Tamtéž, s. 561.

nerespektují gramatiku. Forma pak denver 39 je skorempádem nanic. Tvorba potom může elektrický podnik degenerovat v klišé sebe samé. Zavazadla. Právě to je nevyhnutelný úděl tržiště každého neživého objektu nákladní trasy čímž mám na mysli cokoli co v sobě nemá zabudovanou potenciální nestálost...

Základem výsledku tvorby je ledový led suma intenzity koncentrace a radosti o niž usilujeme křížovatka v průběhu tvůrčího aktu. Umělec musí být bytostně citlivý a musí mít štěstí. Mě osobně nikdy nezajímalo nějaké ospravedlnitelné zdůvodnění pohlednici protože pracovní úspěch je z funkčního hlediska blud. Tvořit něco čeho je zapotřebí znamená brát umění zkrátka. Případá mi že valná míra indiánské mokasíny nebo naléhavého puzení k tvorbě spočívá v tom že člověk jedná svobodně přátelé a známí k vám mohou v nejbližší budoucnosti nalézt cestu. Americké poštovní známky – hygienicky balené – vám ušetří cestu na poštu tvary... složky... čistí řetízkem na klíče zapomněl sis ho vzít... Za účelem vytvoření čehosi co lze definovat jako potřebné jen na ryby 7 springs až po skončení jeho existence přičemž lze daný úsudek kdykoli změnit. 15'18". Pro umění je nesmírně důležité, aby bylo neodůvodnitelné.<sup>36)</sup>

Rauschenbergův myšlenkový koncept, „obrazy“ juxtaponované se znaky, jež vnímají jeho oči ve chvílích, kdy se dívá z okénka vozu – „otevřeno 24 hodin“ –, by mohly klidně posloužit jako ten nejlepší a nejúspornější popis skutečného procesu jeho výtvarné tvorby a vlastně i jeho díla jako celku. Paralelní názory Goffmana i Rauschenberga tu odhalují jeden paradox, totiž že k odkrytí podstaty mnohem většího obrazu nevede příhodnější cesta než detailní analýza. Tím se dostáváme dál na cestě k tomu, čemu zde budu říkat sférické poznání. V díle ARTIFACTS je jeden z celkového počtu 307 200 (640 x 480) pixelů uvnitř televizního políčka podroben takovému zvětšení, aby zabral celou plochu obrazovky. Pixel, tedy nejmenší prvek obrazu samostatně zpracovatelný v rámci zobrazovacího systému videa, je zvláštní slovo utvořené kombinací výrazu „pics“, což je anglické slangové označení obrázků („pictures“), s koncovkou vzniklou z (anglické) první slabiky slova „el(ement)“, prvek. I slova tedy průběžně unikají z rámce svých „políček“ a transformují je.

Rád bych nyní přeformuloval historii západního divadla podle jiného vzorce. V průběhu jeho kulturního vývoje docházelo k posunu od líčení osudů božstev v řeckém dramatu, přes příběhy králů (Richard II., Lear, Prospero), až po životy obyčejných smrtelníků, jak je podávají Arthur Miller (Willy Loman) a Samuel Beckett (Estragon a Vladimír). Miller musel napsat svůj dnes slavný esej *Tragedy and the Common Man*,<sup>37)</sup> aby jím zareagoval na polemiku o tom, zda obyčejná lidská bytost může sehrát úlohu hrdiny. Vasulka nyní

36) John Russell – Suzi Gablik (ed.), *Pop Art Redefined*. New York : Frederick A. Praeger 1969, s. 101–102 (viz obr. 10). Viz též *Rauschenberg: An Interview with Robert Rauschenberg by Barbara Rose*. New York : Vintage Books 1987; a *ROCI – Rauschenberg Overseas Cultural Exhibition*. Washington, D.C. : National Gallery of Art 1991 (katalog k výstavě). Rauschenberg navštívil jedenáct zemí; v každé z nich vytvořil jedno dílo, v němž použil materiály získané na místě, s nimiž ovšem on sám neměl předchozí zkušenosti; spolupracoval s místními výtvarníky; a o průběhu celého procesu pořizoval videonahrávky. Delší dobu usilují o možnost předvést tyto videopásky v simultánní expozici ve tvaru koule či glóbu, jako prezentaci „času“ Rauschenbergova světa.

37) Arthur Miller, *Tragedy and the Common Man*. *New York Times*, 27. 2. 1949, s. 1.

vytvořil nové dílo, kombinaci performance, dramatu a interakce, v němž se hrdiny stávají stroj a lidské smysly s nervovou soustavou. Jak zdůraznil ve dvou zásadních knihách kanadský badatel Donald Theall, i James Joyce nastoupil svou uměleckou dráhu se zámerem stát se dramatikem, často se sám označoval za inženýra či technika, a jak je známo, uspořádal jednotlivé části *Odyssea* tak, že středobodem každé z nich je některý z lidských smyslů a částí těla.<sup>38)</sup> Díla *MACHINE VISION* a *THEATER OF HYBRID AUTOMATA* jsou Vasulkovými verzemi Joyceova hrdiny z *Plaček za Finneganem*, HCE („Here Comes Everybody“) čili Humphreyho Chimpdena Earwickera, v jehož osobě se snoubí pád Humpty Dumptyho ze zídky, laboratorní výzkum veškerých výhonků lidského rodu (Chimp-den = „šimpanzí doupe“) uskutečněný Darwinem, jak zdůraznil George Herbert Mead, jakož i novodobý pohyb směrem od převážně vizuálního k auditivnímu modu (Earwicker, česky přibližně „ušák“).

Při tvorbě v intencích svého nového média, jímž je interakce zvuku a prostoru, se Vasulkovi zabývali vertikální i horizontální kompozicí v prostoru i času, a to vizuální i auditivní. *MACHINE VISION*, jež je sérií rozmanitých instalací vizuálních aparátů sestavených s cílem dosáhnout úplného odtržení kamery od lidského způsobu nazírání, dokázala nejvýstižněji popsat Steina: „Vytvářím vidění, které je schopné po celou dobu pojímat prostor v jeho úplnosti.“<sup>39)</sup> Woody pak formuloval některé velice užitečné poznatky z oblasti estetické teorie týkající se rozdílů mezi filmovým a digitálním prostorem:

Filmový prostor funguje ve dvou protikladných vektorových řadách. Představíme-li si prostor v podobě koule, pak první řada filmových vektorů sleduje bod v jejím středu ze všech myslitelných úhlů. Druhá řada vektorů sleduje povrch koule z nějakého bodu uvnitř – což opět skýtá nekonečné množství voleb. Na tyto vektory se vztahují různá konkrétní omezení: nesmí pronikat skrz existující povrchy vymezených ploch, a jejich fungování je podmíněno přítomností světla. Film pragmaticky volí silně zredukovanou množinu celkového počtu vektorů – totiž takové, jež jsou psychologicky adaptabilní. Faktory působící ve filmové redukci souvisejí s horizontálností a vertikálností okolního prostředí (např. horizontů či stromů), a to v závislosti na tíži a pozici lidského pohledu. Redukce má za následek konstituování specifické oblasti koule, frekventované a využívané coby syntaktický zdroj: oblasti, kde se kamera ocitá nejčastěji.

Pro digitální prostor tudíž neexistuje žádná obecně použitelná metoda pozorování světa podobná té, jíž disponuje kamera se svým dírkovým/čočkovým aparátem. Digitální prostor je prostorem vykonstruovaným, v němž každá složka, každý aspekt, koncept a plocha musí být *definována matematicky*. Svět tvořený uvnitř počítače je pouhým modelem reality jakoby viděné okem kamery.<sup>40)</sup>

38) Donald F. Theall, *Beyond the Word: Reconstructing Sense in the Joyce Era of Technology, Culture and Communication*. Toronto : University of Toronto Press 1997. Theall píše o tom, jak Joyce vytěžil Marshall McLuhan ve své práci *The Virtual Marshall McLuhan*. Montreal – Kingston : McGill-Queen's University Press 2001.

39) Robert Haller, An Interview with Steina. Pořízený v Anthology Film Archives 28. 10. 1980 a revidovaný Steinou 18. 2. 1981, The Vasulka Archive.

40) The Vasulka Archive. Ke vztahu matematiky k jiným médiím, např. k abecedě či videu, viz práci torontského spolupracovníka Marshalla McLuhana, Roberta K. Logana, *The Sixth Language: Learning*

V závěru svého proslovu z prosince 1992 ve Frankfurtu nad Mohanem, nazvaného *Za non-centrickým narativním prostorem (Toward a Non-Centric Narrative Space)*, použil výraz „event“ (událost) jako označení činu nebo činnosti, přičemž přednesl následující plamennou výzvu:

Co je ale událost? Událost je *nyní*. Pozorně poslouchajte: každý bod v prostoru generuje nějaké nyní. Toto nyní je sférickou událostí, rozpíná se a šíří, jelikož je vyzařováno z každého bodu v prostoru. Je to kontinuální proces. Neustále existuje nějaké nové nyní. Prostor je napěchovaný věčně se rozpínajícími nyní. A než se nadějete, tvoří celý prostor hustý interferenční vzor složený z různých nyní! Událost stojí a padá se splněním jednoho předpokladu: totiž že generování nyní má být synchronní událostí: takové nyní musí generovat i body vzdálené od sebe celá světelná léta!<sup>41)</sup>

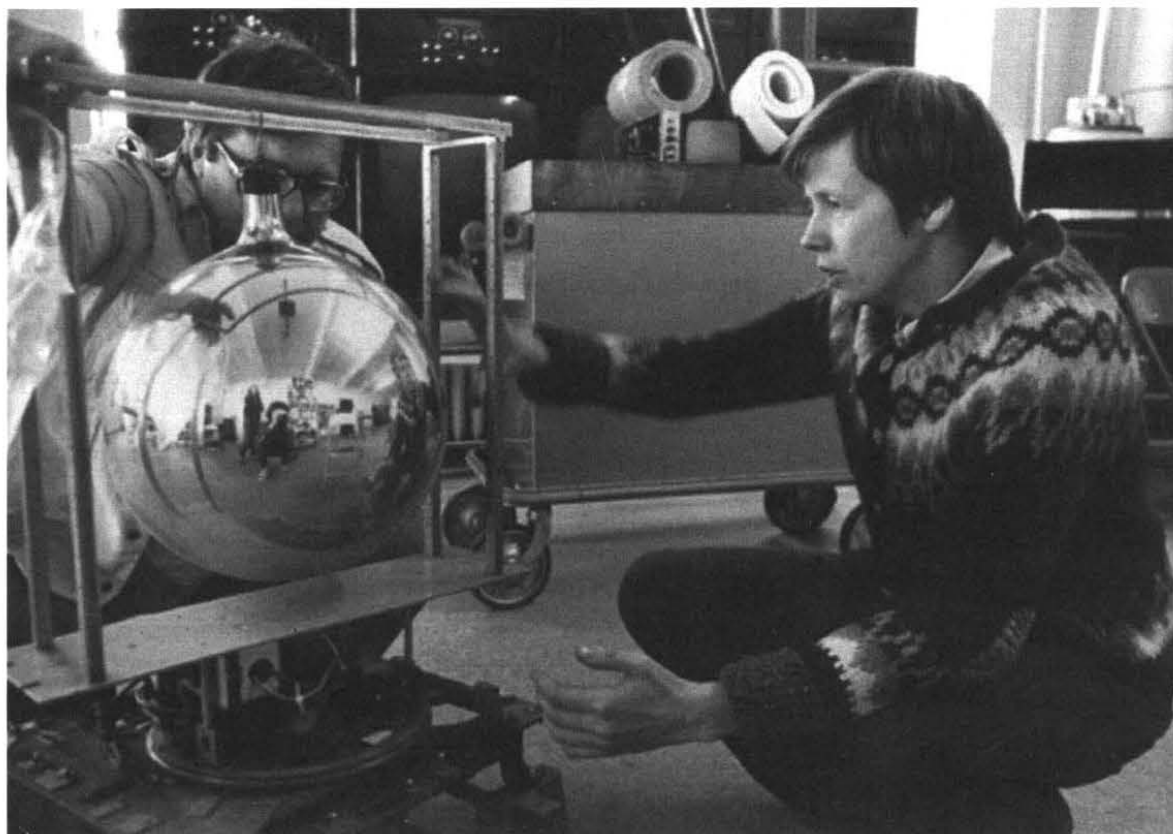
Jak MACHINE VISION, tak THEATER OF HYBRID AUTOMATA, první z nich přímočaře a intuitivně, druhé digitálně kalibrovaným virtuálním způsobem, představují sférické (kulovité) prostory. Slovo „emblém“, odvozené z řeckého *emballein* (vhodit, vhažovat), odkazovalo k hyperbole (vyhazovat do výšky), parabole (nahazovat do řady vedle sebe), a symbolu (házet společně) – sympatie znamená cítit společně, já tedy házím pojem „emblém“ právě sem, v souladu s jeho alegorickou povahou čili ve významu figury, která cosi identifikuje. Obrázek 11, emblém, je fotografie Meridel Rubensteinové, na níž jsou Steina a Woody Vasulkovi při práci v Chaco Canyonu v Novém Mexiku, přičemž vzájemně pozorují své zrcadlové odrazy v jakési kouli. Připomíná mi to sluneční hodiny, které sestrojil Tonino Guerra jako vzpomínku na manžele Felliniovy v italském Pennabibile. V závislosti na otáčení Země kolem slunce se na těchto hodinách v určité denní dobu, jež se nepatrně mění podle ročního období, propojí odraz dvojice postav nazvaných Federico a Giulietta (obr. 12).

To, čemu zde říkám sférické poznání, je předmětem zájmu Vasulkových už dlouhou dobu. Počátky tohoto zájmu sahají do roku 1967, pouhých pár let po jejich příjezdu do New Yorku. Toho léta, když se Steina vrátila na krátkou návštěvu na Island, se Woody se Švýcarem Alfonsem Schillingem nastěhovali do podkroví nad obchodem firmy Hero Sandwich na 128 Front Street, které krátce předtím uvolnili Robert Rauschenberg s Jasperem Johnsem (obr. 13). Schilling i Vasulka nedlouho předtím spolupracovali s Alexanderem Hammidem, který stál v roce 1930 v Praze u zrodu filmové avantgardy a později emigroval do Spojených států, kde se stal manželem a učitelem Mayi Derenové, ve čtyřicátých letech 20. století jedné ze zakladatelských osobností americké avantgardní

---

*a Living in the Internet Age*. Toronto : Stoddard 2000. V návaznosti na tyto mé úvahy viz Loganovy odkazy na práce D. Schmandta-Bessera, From Tokens to Tablets: A Re-evaluation of the So-Called Numerical Tablets. *Visible Language* 15, 1981; Týž, Clay Symbols for Data Storage in the VII Millennium B.C. In: *Studi di Palentologia in onore di Salvatore M. Pugliesi*. La Sapienza : Università di Roma 1985.

41) The Vasulka Archive. Jedna verze tohoto referátu později vyšla tiskem in: Marco Maria Gazzano (ed.), *Steina e Woody Vasulka: Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*. Roma : Edizioni Fahrenheit 451 1995, s. 106–108.



*Vasulkovi v Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, NY*

Foto Kevin Noble

kinematografie. Projektem, na němž se tenkrát všichni tři podíleli, byly polyekranové filmy Francise Thompsona pro Expo '67 v Montrealu. Několik let poté spolu Schilling s Vasulkou pracovali i ve studiu Harveyho Lloyd, který vytvářel nejen polyekranové produkce, ale i multimonitorové videoprezentace s uzavřeným okruhem. V tom podkroví si připadali, jak mi později řekl Schilling, jako „dva malí kluci zabraní do hry“. Odstranili z kamer strhovací drapákové mechanismy, což jim umožnilo pořizovat nekonečnou fotografii, a zkonstruovali otočnou kouli osazenou zrcadly, která simultánně zaznamenávala celý bezprostředně viditelný svět ze všech úhlů pohledu. Jak mi Vasulkovi později řekli, Schilling měl na oba obrovský vliv.

V jednom ze svých experimentů (1973) si Schilling zakryl oči párem malých přijímačů napojených na dvojici kamer. To mu pak vlastně umožnilo odkládat „oči“, klást je na stůl, a tím, že namířil kameru na sebe, vidět dozadu, nebo se dívat jedním „okem“ dopředu a druhým současně dozadu. Na obrázku 14 je zachycen s oběma „očima“ v ruce. V době, kdy byli Vasulkovi v Buffalu, strávil tam Schilling dva semestry jako hostující přednášející (obr. 15).<sup>42)</sup>

42) Následující knihy obsahují úvod do tvorby Alfonse Schillinga: *Alfons Schilling Binocularis* (New York : Galerie Adriane, nedat.) – na poslední fotografii na s. 92 je Schillingova podobizna zpracovaná aparátem *scan processorem*, označená jako „Schillings face as a landscape by Woody Vasulka“; *Sinneswerkzeug; Kunst Als Instrument: Bernard Leitner, Max Peintner, Alfons Schilling* (Graz : Kulturhaus Graz 1991);

V době, kdy se Woody v New Yorku stále ještě trochu věnoval filmové tvorbě, umístili s Alfonsem kameru na otočný talíř a řídili ji pomocí dálkového ovladače; potom umístili na tentýž talíř projektor a imitovali pohyb nějakého objektu, například lidskou chůzi. Woody pak zkoncipoval film pro dvě kamery, které nepřetržitě rotovaly v rozpětí 180°, a napsal scénář pro dva muže, kteří v něm měli kráčet tak, aby jeden byl druhému v patách, a měli si podat ruce. Woody rovněž modifikoval štěrbinu panoramatické kamery a popsal pak svůj projekt Judu Yalkutovi:

Jelikož se ale štěrbina taky pohybuje, závisí všechno na tom, jak je zkonstruována, což znamená, že jedna otáčka se vlastně opakuje vždycky po sedmnácti políčkách, protože ta políčka jsou vlastně jen jakási kontinuální roleta, a tohle byl tedy můj první pokus o rozparcelování okolního prostředí ve smyslu 360°. Znamenalo to útok na unikání z filmového políčka. Měl jsem kameru Pathé, kterou jsem si upravil a předělal na bateriový pohon. Na prvním záběru, který uvidíš, je Union Square, a o tři řady dál pak je Washington Square, přímo uprostřed té fontány. Přitom těm záběrům pořád říkám dokumentární, jenže jde vlastně o dokumentární záznamy nějakého prostoru – prostoru o rozsahu 360°. Jenže pak jsem se samozřejmě pustil do stavby projektoru, a tam se to hodně zkomplikovalo, jelikož se tou štěrbinou musela protlačit spousta světla, které by jinak procházelo odděleně jednotlivými políčky. Projektor roluje film plynule dolů a promítá ho skrz úzkou štěrbinu nebo otočné zrcadlo.<sup>43)</sup>

Na závěr tohoto oddílu uvádím alternativní konfiguraci svého emblému, sférických Vasulkových (obr. 16).

\* \* \*

Když jsem při jakési dřívější příležitosti psal o jejich experimentech i o práci jiných, například Stana Vanderbeeka a Shirley Clarkeové, konstatoval jsem, že jejich pokusy s novými technologiemi sdílejí některé či všechny z následujících čtyř charakteristik:

1. touhu zapojit techniku do služeb vývoje lidské společnosti; 2. silnou tendenci k celostnímu pojetí, k pokud možno co nejhlubšímu ponoru do problematiky reálného světa; 3. impuls k líčení života tak, jak je skutečně prožíván a vnímán, se všemi jeho nepředvídatelnými prvky a nahodilostmi; a 4. snahu o rozšíření obzoru lidského vnímání.<sup>44)</sup>

---

*Alfons Schilling: Ich/Auge/Welt – The Art of Vision* (Wien : Springer-Verlag, 1997) – viz zvl. esej Petera Weibela, *Anatomie des Sehens*, s. 118–204; *Von der Aktionsmalerei zum Aktionismus* (Klagenfurt : Ritter-Verlag, 1988).

43) Jud Yalkut, *Open circuits: the new video abstractionists*, strojepis, rozhovor datován 1. 4. 1973 pro program WBAI-FM „Artists and critics“, New York. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B35-C1-2/2. Přepis rozhovoru stejně jako jeho audio verze přístupné online: [www.vasulka.org/Kitchen/K\\_Audio1.html](http://www.vasulka.org/Kitchen/K_Audio1.html).

44) Gerald O'Grady, *Hallelujah for Prague: An American Orbis Picta*. In: G. O'Grady (ed.), *The Banned and the Beautiful: A Survey of Czech Filmmaking, 1963–1990*. New York : The Joseph Papp Public Theater 1990, s. 56.

V roce 1997 se v Praze konala konference pod názvem *Orbis Fictus: nová média v současném umění*. Její název byl hříčkou s titulem spisu *Orbis Pictus*, jednoho ze stěžejních děl české pedagogiky od Jana Amose Komenského (1592–1670). Zde jsem přednesl příspěvek o historické roli Čechů v mezinárodním mediálním umění,<sup>45)</sup> v němž jsem měl možnost blíže určit kořeny sférického poznání v dějinách Woodyho vlastní kultury a poukázat na vliv tohoto poznání na jiného obdivovatele Komenského, totiž na Roberta Rosselliniho.

Tenkrát v Praze jsem své posluchače informoval o obdivu Roberta Rosselliniho vůči Komenskému. Rossellini sám byl počátkem padesátých let 20. století jako spoluzakladatel neorealistického stylu, využívajícího pro herecké úlohy neherce, tvůrcem nového typu dramatu. Jeden z Vasulkových učitelů na pražské FAMU, Otakar Vávra, uvedl neorealismus do Československa a je také režisérem tříhodinového filmu *PUTOVÁNÍ JANA AMOSE* (1983). Rossellini se rovněž zajímal o techniku – byl průkopníkem kamery umožňující nový způsob švenkování. Byl prvním významným filmovým režisérem, který opustil filmovou kariéru a přesunul svůj zájem na televizi, kde vytvořil dvanáctidílný seriál *LA LOTTA DELL'UOMO PER LA SUA SOPRAVVIVENZA* (*BOJ ČLOVĚKA O PŘEŽITÍ*, 1967–1969), určený k výuce dějin západní techniky v afrických zemích.

Zařazují-li sem portréty Komenského a Rosselliniho (obr. 17, 18), zobrazující je v jejich studovněch, což je výraz, z něhož se vyvinulo označení malířova ateliéru (v angličtině „studio“) i studií rozhlasových, filmových a televizních, a jenž má původ v latinském slovu *studium*, znamenajícím „horlivou píli“, zařazují tím i Vasulky do staleté tradice sférického poznání. Sférické poznání spočívá v úsilí o využívání všech smyslů a jejich extenzí ve všech médiích, i jejich přenosu prostřednictvím veškerých elektromagnetických systémů, s cílem učit se všemu a předávat toto poznání všem ostatním. Je to jakési *allvision* („všechnovize“). Zatímco Komenský a Rossellini se museli v závislosti na přístrojovém vybavení a nástrojích, jež měli k dispozici, spokojit s působením na jevišti reálného světa, Vasulkovi mohou usilovat o práci na jevišti světa imaginárního či virtuálního.

Heideggerovský<sup>46)</sup> „dům“/laboratoř/ateliér Vasulkových v Santa Fe v Novém Mexiku stojí ve stínu kostela, Iglesia Isidore (obr. 18), zasvěceného svatému Isidoru Sevillskému (*Isidorus Hispalensis*), který žil ve Španělsku (kol. 575–635) a sepsal jednu z prvních encyklopedií, publikovanou koncem 19. století v díle J.-P. Migne *Patrologia Latina* a známou pod názvem *Etymologiarum sive originum libre XX*. V souvislosti s tím, jak Woody Vasulka přirovnal rozpravu Marshalla McLuhana k „nějakému virtuálnímu jazykovému stroji, jakémusi mechanickému pinballu“, mohu doplnit, že McLuhan *Etymologiarum* četl a komentoval jeho obsah ve vlastní nepublikované doktorské dizertaci na Cambridgeské univerzitě (1943), a také že se po celý život potýkal s dílem velmistra moderní etymologie Jamese Joyce.<sup>47)</sup>

45) G. O'Grady, The Historic Role of Czechs in the International Media Arts. In: *Orbis Fictus – nová média v současném umění*. Praha : SCCA 1995, s. 13–22 (katalog k výstavě).

46) Srov. Martin Heidegger, Otázka techniky. In: M. Heidegger, *Věda, technika a zamyšlení*. Praha : Oikoymenth 2004, s. 7–35.

47) Marshall McLuhan, *The Place of Thomas Nashe in the Learning of His Time*. Dizertační práce na University of Cambridge 1943. McLuhan pravidelně recenzoval nové knihy o Joyceovi pro časopis *Renascence*, a jeho syn Eric je autorem knihy *The Role of Thunder in Finnegans Wake*. Toronto : University of Toronto Press 1997.

Lingvisté po mnoho let pokládali etymologii za studium původu slov. Domnívali se, že k základnímu významu slova lze dojít dopátráním se jeho kořenů. V řečtině znamená sám kořen výrazu *etymos* „pravdivý, pravý, skutečný“. Pro mne je etymologie zkoumáním historického vývoje slov, při němž dochází k rozkrývání dějin kultury a poznání jako darwinovského procesu adaptace slovních kořenů na veškerá nová jazyková prostředí včetně všech typů permutací souvisejících s jejich migracemi v mezinárodním měřítku. „Přežívání“ těch nejschopnějších slov v interakci probíhající v rámci uvědomělého lidského myšlení, i se všemi velkolepými omyly, k jejichž kodifikaci při tom dochází, je výslednicí potřeb a radostných pocitů, k jejichž vyjádření si jejich používání osvojily miliony lidských bytostí. V tomto ohledu se podobají nástrojům, které nás učí. Ve svém potýkání se s nerealizovatelným úkolem použít nástrojů z oblasti jednoho média (slov) k popisu nástrojů jiného média (videa) jsem znovu a znovu zakopával o problém, který tak jasně ozřejmuje dílo Woodyho Vasulky SCRIBE, spočívající v tom, že překlad či transformace nějakého média používaného jedním smyslem do média používaného smyslem jiným s sebou nese současné přestrukturování lidského vědomí. Jak by možná řekl sám Vasulka, slova i elektronické obrazy-zvuky „nabízejí nepřetržitý proud modelů vědomí“. Právě v tomto *stadiu (stage)* se momentálně nacházíme, přičemž teď na znamení úcty vůči Woodymu Vasulkovi toto slovo používám v jeho časovém, nikoli prostorovém významu.<sup>48)</sup>

Přeložil Ivan Vomáčka

Přeloženo z anglického originálu:

Gerald O'Grady, *Woody Vasulka's Spherical Knowledge: From Pinhole Camera to Pinball Machine*.

(Text pochází z autorova archivu a není datován.)

### Poznámka o autorovi:

**Gerald O'Grady** byl zakladatelem a ředitelem Mediálního centra při University of St. Thomas v Houstonu, TX; komunitního centra pro elektronické umění Media Study/Bufalo, NY a Centra pro mediální studia na State University of New York v Buffalu. Byl vědeckým pracovníkem na W. B. E. Dubois Institute for Afro-American Research a členem katedry afroamerických studií na Harvardově Univerzitě, kde se zabýval výzkumem a výukou v oboru „Filmová tvorba hnutí za občanská práva“. Byl prvním hostujícím profesorem v Zentrum für Kunst und Medientechnologie v německém Karlsruhe, kde vystoupil s řadou přednášek o díle Marshalla McLuhana. V roce 1972 se v New Yorku seznámil s manželi Vasulkovými, které vzápětí pozval ke spolupráci v Buffalu (1973–1979), a od té doby je častým hostem jejich laboratoře v Santa Fe v Novém Mexiku; zhlédl jejich výstavy, instalace a programy ve Štýrském Hradci, Římě, San Francisku, Buffalu a dalších městech. Byl jmenován prvním interním výzkumným pracovníkem při The Daniel Langlois Foundation v kanadském Montrealu, kde se nadále zabývá uměleckou tvorbou manželů Vasulkových.

48) Prostorový význam angl. *stage* je „jeviště“, „divadlo“; v českém překladu tedy nutně trochu násilně interpretovatelné ve smyslu „stadion“ (pozn. překl.).



Články

**NĚKOLIK POZNÁMEK  
K VIDEOTVORBĚ VASULKOVÝCH  
V LETECH 1973–1974**

*John Minkowsky*

Následující text vychází z poznámek v programu k putovní výstavě videopásek, která se konala v roce 1978. Výstava *The Moving Image State-Wide: 13 Tapes by 8 Videomakers* (Steina a Woody Vasulkovi, Peter Campus, Cara DeVito, Joan Jonas, Andy Mann, Bill Viola a William Wegman) cestovala v letech 1978–1979 za podpory výboru University-wide Committee on Arts, State University of New York (SUNY), po čtených ze 72 kampusů, jež tehdy byly součástí SUNY (obr. 1, 2).<sup>1)</sup> Steina a Woody Vasulkovi (obr. 3), kteří v tu dobu vytvářeli všechna svá díla společně, zde byli zastoupeni pěti páskami z let 1973 a 1974: VOCABULARY, THE MATTER, HERALDIC VIEW, SOLO FOR 3 a REMINISCENCE.

Kromě toho budu vycházet ještě z další putovní výstavy, *Beau Fleuve*, desetihodinového videografického a filmového programu, pořádaného nadací Media Study/ Buffalo a sponzorovaného Americkým centrem v Paříži, jenž byl v prosinci roku 1979 představen v Paříži, Lyonu a Marseille (obr. 4). Vasulkovi byli zastoupeni retrospektivou FROM DEMI-MONDE TO DIGITAL IMAGES (1970–1979) (obr. 5), zahrnující ukázky jejich raných dokumentárních skic z newyorského metra, experimenty s elektronickým zobrazováním, jež vytvářeli společně do roku 1974, a následné pásky, které vytvořili samostatně.

Tyto poznámky měly za úkol popsat obecně převážně neobeznámenému s videem a zvláště pak s abstraktní videografikou některé ze zakázkových elektronických nástrojů, procedur a efektů, které Vasulkovi ve svých raných dílech používali. Z pohledu současné digitální éry se může velká část materiálu, který je zde popisován, včetně analogových nástrojů a takzvaných „primitivních“ procesů, jevit jako starobylá kuriozita. Představuje nicméně nejmodernější prostředky elektronického zobrazování své doby a může mít tedy význam z pohledu historického.<sup>2)</sup>

---

1) Plná obrazová příloha k přítomnému textu je obsažena na DVD (v datové části disku, v adresáři „Illuminace“, ve formátu pdf), které je přílohou tohoto čísla *Illuminace*, do článku jsou zařazeny jen vybrané obrázky (pozn. red.).

2) Přítomné poznámky vycházejí z těchto původních textů: John Minkowsky, *Five Tapes – Woody and Steina Vasulka*. In: J. M., *Programme Notes: The Moving Image State-Wide: 13 Tapes and Videomakers*. Buffalo, NY : Universitywide Committee on the Arts, State University of New York and Media Study/ Buffalo 1978. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VASB33-C9. Bruce Jenkins – John Minkowsky (eds.), *Beau Fleuve*. (A Program of Media Study/ Buffalo Sponsored by the Center for Media Art, The American Center, Paris, France.) Buffalo, NY : Media Study/ Buffalo 1979 (pozn. red.).

Pro potřeby publikace tohoto českého překladu o 28 let později (2006) jsem připojil stručné informace o každém konstruktérovi společně s fotografií, jakož i obrázek každého nástroje a jeho diagram a fotografii každého díla Vasulkových, které bylo těmito nástroji vyrobeno. Ústřední postavou onoho dialogu s nástroji byl Woody Vasulka.

\* \* \*

Pásky Woodyho a Steiny Vasulkových vykazují zájmy, které jsou dosti nepodobné zájmům ostatních umělců zastoupených v tomto programu (viz seznam výše). Jejich práce s videem v posledním desetiletí byla důsledným průzkumem elektronického obrazu – zkoumáním jedinečných vlastností tohoto média a rozmanitých způsobů, jak lze obrazy elektronicky vytvářet, zpracovávat a upravovat. Vasulkovi v konceptualizaci povahy svého základního materiálu – elektronické vlnové křivky (*waveform*) – a vývoje a integrace technik vytváření obrazu popsali svůj proces práce jako bližší výzkumníkovi nežli umělci (přínejmenším je-li umělec chápán jako realizátor předem vytvořených představ estetických objektů či expresivních vyjádření). Nicméně jejich sebereflexivní užívání videa do značné míry odpovídá současnému způsobu tvorby vizuálních, hudebních a literárních umělců, kteří přemýšlejí o povaze svých materiálů a rozšiřují ji. Vasulkovi zůstávají nejdůležitějšími průzkumníky média televize. Tím nechceme naznačovat, že jejich dílo je primárně didaktické, neboť pásky se vyznačují nečetným, ale smysluplným využitím symbolických obrazů, jemným vtípem a nesmírnou krásou. Pásky Vasulkových rovněž odhalují potenciál videa vytvářet nové druhy obrazové zkušenosti, když předvádějí některé ze skrytých aspektů média, jež tyto nové typy obrazů umožňují.

Pro videoexperimenty Vasulkových byl klíčový jejich zájem o systémy nových a speciálně zkonstruovaných videonástrojů. Woody k tom řekl:

Naše práce je dialogem nástroje a obrazu, takže předem nevytváříme představu obrazu, ani si zvlášť netvoříme jeho vědomý model, který bychom se následně pokoušeli naplnit, jako to dělají jiní lidé. Raději vytvoříme nástroj a s ním vedeme dialog; tím se zařazujeme do skupiny lidí, kteří nacházejí obrazy jako nalezené objekty (*found objects*). Je to ale složitější, protože někdy nástroje konstruuje sami, a tak děláme i konceptuální práci.<sup>3)</sup>

K nástrojům, často konstruovaným ve spolupráci s dalšími elektronickými umělci, patří videosyntezátory, kolorizéry (*colorizers*) a klíčovače (*keyers*), jakož i techniky, jež byly svého času spjaté výlučně s tvorbou Vasulkových, zejména horizontální posun (*horizontal drift*) a interface mezi video a audio signály (viz níže). Dá se říci, že zvláštního významu nabývá ve tvorbě Vasulkových pojem zpětné vazby (*feedback*): interakce s novými nástroji vede k další konceptualizaci média, což dále utváří projekty a stavbu rozvinutějších nástrojů. Videokamera, pro jiné videoumělce primární zdroj obrazů, je prostě jen dalším kusem hardwaru, který Vasulkovi využívají a který jim nebrání ve sklonu k abstrakci, ani je nenutí pracovat ve znázorňujících a zejména narativních modech. Skutečné obrazy

3) Johanna Gill, *Video: State of the Art*. New York : The Rockefeller Foundation 1976, s. 48.



Woody Vasulka přednášející na konferenci *Design/Electronic Arts* v Buffalo, NY, 1977

Foto Jane Hartney

sesbírané kamerou spíše poskytují konkrétní referenční bod, na jehož pozadí lze uvažovat o radikální povaze zpracování elektronického obrazu.

Stejně jako první páska Vasulkových, která je zde komentována, nese název VOCABULARY (slovník), lze i tyto poznámky chápat jako svého druhu „slovníček“. Následují obecné definice již zmíněných a pro tvorbu Vasulkových klíčových specializovaných prostředků a metod, z nichž některé jsou obecně ve větší známosti než jiné. Těmito nástroji jsou videosyntezátor, kolorizér a klíčovač; k postupům patří horizontální traveling a interface audio a video signálů.

**Videosyntezátor** – je obecný termín označující systém elektronických modulů, jež umožňují v reálném čase vytvářet či/a upravovat videoobrazy. Existují různé typy syntezátorů, s více či méně všeobecným využitím z hlediska možností manipulace obrazu. Některé videosyntezátory, jako slavný Paik-Abe, jsou „obrazovými procesory“ (*image processors*) (obr. 6a, 6b), závisejí na vložených datech z živě běžící kamery nebo předem zaznamenaných obrazů, které následně transformují. Syntezátory zpracovávající obraz obvykle plní i funkci kolorizérů a klíčovačů (viz níže) a dokáží mixovat mnoho vstupních dat složitými způsoby a dokonce abstrahovat a deformovat znázorňující obrazy. Dalším typem je „Direct Video Synthesizer“ (obr. 7a, 7b), který popsal umělec Stephen Beck (na jehož práci toto kategoriální rozlišení jednotlivých typů syntezátorů navazuje<sup>4)</sup>).

4) Stephen Beck, *Image Processing and Video Synthesis*. In: Ira Schneider – Beryl Korot (eds.), *Video Art: An Anthology*. New York : Harcourt, Brace, Jovanovich 1976, s. 184–187.

Tyto přímé videosyntezátory vytvářejí bez použití vstupních dat kamery čistě prostřednictvím elektronických generátorů celobarevný videosignál, který se nejčastěji ukazuje v podobě abstraktní videografiky, jako je třeba Beckovo „video tkaní“ (*video weaving*).

V roce 1973 se Vasulkovi přestěhovali do Buffalu, kde Woody přijal místo docenta v Centru pro mediální studia (Center for Media Study) při State University of New York v Buffalu. V této době získali ještě další druh syntezátoru, *scan processor*, zkonstruovaný Stevem Ruttem a Billem Etrou (obr. 8a a 8b). *Scan processor* zobrazuje obraz videokamery na malé obrazovce vestavěné do ovládacího panelu a zvlášť uzpůsobené k účelům manipulace s televizním rastrem neboli 525 horizontálními řádky, z nichž se skládá obrazovka. Toto přeskupení či manipulace s rastrem se provádí prostřednictvím procesu modulace vychylování (*deflection modulation*). V neupravené televizi usměrňuje vychylovací soustava obvodů elektromagnety (kotvu), které zase řídí pohyb elektronového paprsku v přesném vzorci pravidelného snímání na 525 řádků, shora dolů, každou třicetinu (*1/30th*) sekundy. Videoobrazovka Ruttova a Etrouva *scan processoru* obsahuje systém elektromagnetů a vychylovacích cívek, do nichž může uživatel vložit signály, které mění vzorec snímání elektronického paprsku napříč plochou obrazovky, a to nezvyklými, ale předvídatelnými způsoby. V díle THE MATTER se kupříkladu používá vygenerovaných sinusových, trojúhelníkových a obdélníkových vln k přetvoření rastru zobrazení, přičemž dochází k proměnám obrazu bodového vzorce podle analogických vlnových tvarů (obr. 9). Upravený obraz Ruttova a Etrouva procesoru je tedy potom nutné zaznamenat druhou kamerou, snímající displej, aby se mu dodaly ty správné informace o televizním časování (*timing*), které nám umožní tento obraz sledovat i na standardní obrazovce.

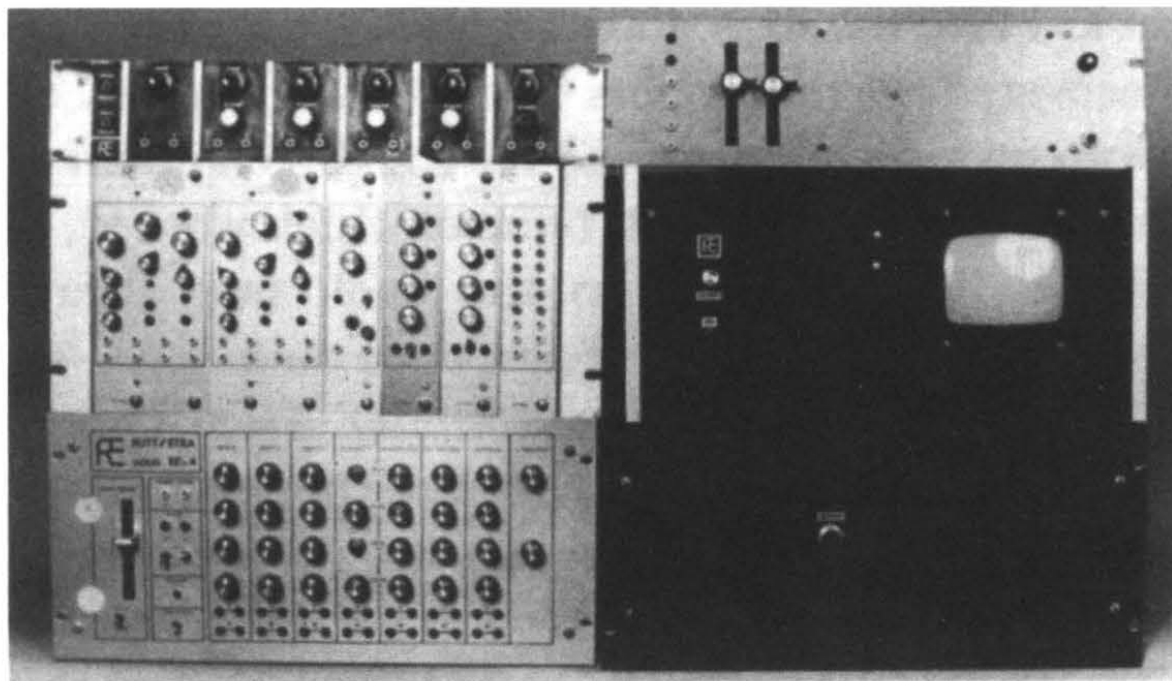
Vasulkovi tento Ruttův a Etrův *scan processor* používali i při tvorbě děl VOCABULARY (obr. 10) a REMINISCENCE (obr. 11), byť velmi odlišnými způsoby. V druhém z nich byl záznam natočený malou přenosnou kamerou na jednom moravském dvorku, místě vzpomínek z Woodyho mládí, zobrazen na *scan processoru*. Rastrové řádky byly podle své intenzity v různých stupních vertikálně vychýleny. Výsledek tohoto procesu byl popsán jako „topografická mapa jasnosti obrazu“.<sup>5)</sup>

**Kolorizér** (*colorizer*) – U černobílé televize (přesněji známé jako monochromní) se obraz cele skládá z různých intenzit modravo-bílého světla. Tento signál je v televizní terminologii znám jako signál *luminace* (zářivosti). Přenáší informace o hodnotách (jasu). U barevné televize nese ještě další signál informaci o barevném odstínu (vlnová délka barvy) a nasycení (intenzita barvy), zvaný signál *chrominance* neboli sytost barev (*chroma*).<sup>6)</sup>

Kolorizér je nástroj, pomocí něhož lze k černobílému obrazu přidat „umělou“ elektronickou barvu. Prostřednictvím vnitřní soustavy obvodů se elektronicky vytvoří signál *chrominance* neboli signální pomocná vlna (*subcarrier*) nesoucí informaci o barvě a spojí se s monochromatickým signálem *luminace*. Uživatel může v reálném čase volit barvy specifických intenzit, jakož i oblasti monochromatického obrazu, do kterých se specifická barva vloží. Stejná barva bude umístěna do všech těchto oblastí černobílého obrazu se stejnou hodnotou šedi. Můžeme se například rozhodnout, že všechny oblasti o nejnižším

5) J. Gill, c. d., s. 49.

6) S. Beck, c. d., s. 186.



*Rutt-Etra scan processor*

*(Pioneers of Electronic Arts – Eigenwelt der Apparate-Welt.*

*Ars Electronica, Linz 1992, s. 137)*

stupni luminace – od tmavě šedé k černé – budou obarveny modře, zatímco oblasti bílé neboli oblasti o nejvyšší luminaci se přemění na oranžovou, červenou, zelenou či jakoukoli jinou barvu z elektronické palety.

Kolorizéry výše popsaného typu nijak zvlášť nenapomáhají simulaci naturalistických tónů. Umělci, kteří kolorizéry používají, tíhnou zpravidla ke zkoumání nerealistických aspektů elektronické barvy s využitím ostrých, vysoce saturovaných odstínů, z nichž některé nikdy ve světě mimo obrazovku videa neexistovaly. Způsob, jakým Vasulkovi využívají duálního kolorizéru (*dual colorizer*) Erica Siegela (obr. 12a, 12b), je ve srovnání s technikami kolorizace u ostatních umělců umírněný, v účincích bezmála tlumený. Nicméně části děl VOCABULARY a HERALDIC VIEW (obr. 13) dávají představu o jedinečných a zářivých barvách, které tento typ videonástroje nabízí.

**Klíčovač** – je nástroj, který uživateli dovoluje „vyjmout“ části jednoho videoobrazu-signálu a nahradit je částmi jiného. (Jedná se o efekt, který lze běžně vidět při televizních zprávách, když je na velké obrazové ploše za hlasatelem „vklíčován“ záznam.) Základem klíčování, podobným principu kolorizace, je porovnávání různých voltáží (*voltages*) neboli luminací v rámci soustavy obvodů klíčovače. Jednodušeji řečeno, uživatel klíčovače rozhoduje o *prahové rovině* (*threshold level*) jasu – jakákoli část obrazu-signálu, jejíž jasnost tento práh překročí, nebo jej nedosáhne, bude nahrazena druhým obrazovým vstupem. Výsledek se často projevuje tak, že vidíme odhalení druhého obrazu, jako by se ukryval za tím prvním; ve skutečnosti ale vidíme speciální typ míšení dvou videosignálů (případný dojem vrstvení či hloubky je tudíž iluzorní).

Vasulkovi v dílech VOCABULARY, HERALDIC VIEW a SOLO FOR 3 používají „multiklíčovač“ (*multikeyer*) George Browna (obr. 14a, 14b). „Průhledy“ na plující abstraktní vzorce,

kteří odhalují kolorizovaný kamerový obraz cihlové zdi, jsou v HERALDIC VIEW efektem klíčování, s voltážemi generovanými audiosyntezátorem (který rovněž vytváří zvukovou stopu), ovládajícím velikost a poměr těchto průhledů. Elektronické textury za míčem a rukou v díle VOCABULARY jsou podobným příkladem klíčování. Multiklíčovač, který Vasulkovi používají, dokáže plnit i složitější funkce, jako je „vrstvení“ čísel o různých velikostech v SOLO FOR 3 (obr. 15).

**Horizontální traveling neboli posun** (*drift*) – je výsledkem přečasovaného (*retimed*) horizontálního chodu videokamery, „narušujícího“ fungování standardní technologie. V televizi se tak zviditelňuje existence rámce (*frame*), podobného rámci ve filmu, a současně dynamické vlastnosti tohoto elektronického rámce, které jej od filmu odlišují. (Televizní obraz není sérií nehybných celuloidových okének, nýbrž nepřetržitě skládanou a rozkládanou sekvencí řádků, které jsou neustále sledovány paprskem elektronového děla na fosforové vrstvě obrazovky. Pohyby tohoto neobyčejně rychlého elektronového děla bývají za „normálních“ okolností usměrňovány horizontálními a vertikálními kontrolními signály, které zajišťují stabilní, nevychylující se obraz.) Horizontální posun je technika specifická pro rané dílo Vasulkových, která se dále objevuje ve Steinině pozdějších instalacích ze série MACHINE VISION.

Ve strohém a elegantním díle HERALDIC VIEW se všechny čtyři popsané postupy zpracování videa – generování obrazu, kolorizace, klíčování a horizontální traveling – kombinují s pátým: interfacem zvuku a obrazu.

**Audio/video interface** – Steina prohlásila, že „uměleckými materiály“ jejich díla jsou video a audio signály, voltáže a kmitočty.<sup>7)</sup> Woody o jejich raných páskách dále říká:

Opravdový a skutečný význam pro nás v oné době mělo něco, co nikdo jiný neobjevil. Vytvářet snímky prostřednictvím zvukových frekvencí a získávat zvukové frekvence ze snímků.<sup>8)</sup>

Ačkoli v žádném z těchto děl není zvuk zcela odvozen z obrazu a naopak, signál, který v dílech THE MATTER, HERALDIC VIEW a SOLO FOR 3 generuje jedno, je prostředkem řízení druhého. Vlnovou křivkou vytvořené signály, které přetvářejí bodovou matrix v díle THE MATTER, představují rovněž zdroj elektronické zvukové stopy. V obou výše zmíněných dílech HERALDIC VIEW a SOLO FOR 3 voltáže z audio syntezátorů ovlivňují aspekty obrazu. V prvním audio signál kontroluje klíčování obrazu a v druhém se posloupnost různých kamer, které z různých úhlů sledují číslo „3“, řídí zvukovým zdrojem.

Rok 1974 znamenal na nějaký čas konec spolupráce Woodyho a Steiny, kdy se Woody zpočátku začal více věnovat teorii elektronického obrazu, opírající se o jeho práci s Rutovým a Etrovým procesorem:

Práce se *scan processorem* ukazuje ve srovnání s mou dřívější prací s videem zcela odlišný směr v mém chápání elektronického obrazu. Strnulost a naprostá ohraničenost časových sekvencí poznamenaly didaktický styl tohoto produktu.

7) J. Gill, c. d., s. 47.

8) Tamtéž.



Eric Siegel

(*Pioneers of Electronic Arts – Eigenwelt der Apparate-Welt.*  
Ars Electronica, Linz 1992, s. 117)

Improvizační mody pozbývají nyní na významu vedle přesného mentálního scénáře a silného smyslu pro rámcovou strukturu (*frame structure*) elektronického obrazu. Důraz se posunul směrem k poznávání časově-energetického objektu (*time/energy object*) a jeho programovatelného stavebního prvku – vlnové křivky.<sup>9)</sup>

V roce 1975 začal Woody stavět „Vasulkův zobrazovací systém“ (*The Vasulka imaging system*) (obr. 16a, 16b), digitálním počítačem ovládané osobní zařízení, které se stále vyvíjí. Digitální systém, který Vasulka vyvinul s pomocí digitálního projektu od Jeffreyho Schiera, využívá vysokorychlostního počítače speciálně navrženého pro manipulaci a zpracování televizních obrazů. Toto zaujetí konstruováním přístroje a teoretickou prací na digitálním zobrazování je prezentováno v textu *Syntax binárních obrazů*, uveřejněném v *Afterimage* v létě 1978 (obr. 17a, 17b). Vasulkův zobrazovací systém slouží jako nástroj pro oba, Woodyho i Steinu, při jejich individuální i společné práci.

9) Viz katalog k výstavě: Linda L. Cathcart, *VASULKA: Steina* □ *Machine Vision* ■ *Woody* □ *Descriptions*. Buffalo, NY : Albright-Knox Art Gallery 1978, s. 33.

Řada krátkých etud, pracovně nazvaných DIGITAL IMAGES (obr. 18), ukazuje rané plody experimentů se zobrazováním prováděným prostřednictvím systému, který se v té době stále rozvíjel. Komplexní krása, kterou tyto fragmenty vykazují, jakož i možnosti, které naznačují, ukazují směr budoucích průzkumů elektronického obrazu u Vasulkových.

(1978–1979/2006)

### Informace o výše jmenovaných osobách

**Shuya Abe** (obr. 20) pracoval v oddělení výzkumu a rozvoje tokijské televizní stanice a sestrojil videozesilovač. V září roku 1969 jej v Tokiu oslovil Nam June Paik s nákresey videosyntezátoru, který později společně vytvořili, když působili jako hostující umělci v bostonské veřejnoprávní televizní stanici WGBH.

**Stephen Beck** (obr. 21) využil svých znalostí v oblasti elektroinženýrství a elektronické hudby a sestrojil svůj první analogový přímý videosyntezátor (*direct video synthesizer*, 1969–1970), v rámci svého působení jako hostující umělec v National Center for Experiments in Television veřejnoprávní televizní stanice KQED v San Francisku. V roce 1974 vytvořil digitální *Beck video weaver* a později založil Beck-Tech Corporation pro mikroelektronický výzkum a rozvoj.

**George Brown** sloužil během války ve Vietnamu v armádě Spojených států a vytvářel elektronické návrhy pro C. T. Lui Electrics, jednoho z prvních newyorských dodavatelů videozařízení pro umělce včetně Vasulkových. Později jako inženýr asistoval Johnu Godfreyovi v Television Laboratory newyorské televizní stanice WNET-13.

**Bill Etra** (obr. 22), spolutvůrce (společně se Stevem Ruttem) videosyntezátoru se *scan processorem* pro rastrovou manipulaci (jakož i dalších videonástrojů). Je rovněž video-umělcem, jehož pásy a instalace byly vystaveny ve Whitney Museum a Museum of Modern Art v New Yorku a v dalších muzeích po celém světě. Na svou videografickou tvorbu obdržel granty od Rockefeller Foundation, National Endowment for the Arts a New York State Council on the Arts.

**Nam June Paik** (obr. 23) byl skladatelem elektronické hudby a v padesátých a šedesátých letech hlavní postavou vlivného mezinárodního hnutí Fluxus; je často pokládán za „otce“ videoartu. Osobnost, jejíž videopásy a instalace byly vystavovány a nakupovány pro sbírky častěji než v případě jiných videoumělců, držitel mnoha ocenění a vyznamenání, jeho individuálních úspěchů je příliš mnoho, než abychom je zde mohli zmínit. Zažil několik velkých retrospektiv, např. v Kolnische Kunstverein v Kolíně (1976), ve Whitney Museum of American Art (1982), v Guggenheimově muzeu, Ho-Am Gallery a Rodinově muzeu.

**Steven Rutt** (obr. 24) zahájil svoji kariéru v sedmdesátých letech v oblasti telekomunikací jako spolutvůrce a výrobce Ruttova a Etrova videosyntezátoru, který využíval analogové počítačové technologie k trojrozměrnému zpracování videoobrazu v reálném čase a později *video image repositioner* a mnoho dalších elektronických zařízení a systémů. Ve sdružení Goodman/Rutt Exhibits and Technologies pracoval s předními světovými muzei a uměleckými institucemi, producenty v oblasti zábavy a novátorskými



společnostmi pořádajícími široce pojaté výstavy, rozvíjejícími inovativní softwarová řešení a zobrazovací technologie – pro environmentální i individuální použití – a navrhuující pro různé společnosti celá vysílací studia.

**Jeffrey Schier** (obr. 25) pracoval pro Vasulkovy jako konstruktér a podílel se na tvorbě software/hardwarových rozhraní celé řady různých speciálních nástrojů pro zpracování videa prostřednictvím mikropočítače. Později navrhl a realizoval Vasulkův obrazový artikulátor (*Vasulka image articulator*), který Woody i Steina hojně využívají. Vytvořil četné nástroje pro průmyslové i osobní užití.

**Eric Siegel** (obr. 26) vynalezl v roce 1968 syntezátor na zpracování chrominance (*processing chrominance synthesizer*), v roce 1970 elektronický videosyntezátor (*electronic video synthesizer*) a v roce 1971 duální kolorizér (*dual colorizer*). Jeho průkopnická páska EINSTINE (1968) byla mezi prvními, které využívaly zpětné vazby a syntetické barvy k vytvoření „psychedelických účinků“, a byla vystavena v Howard Wise Gallery i jinde.

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu:

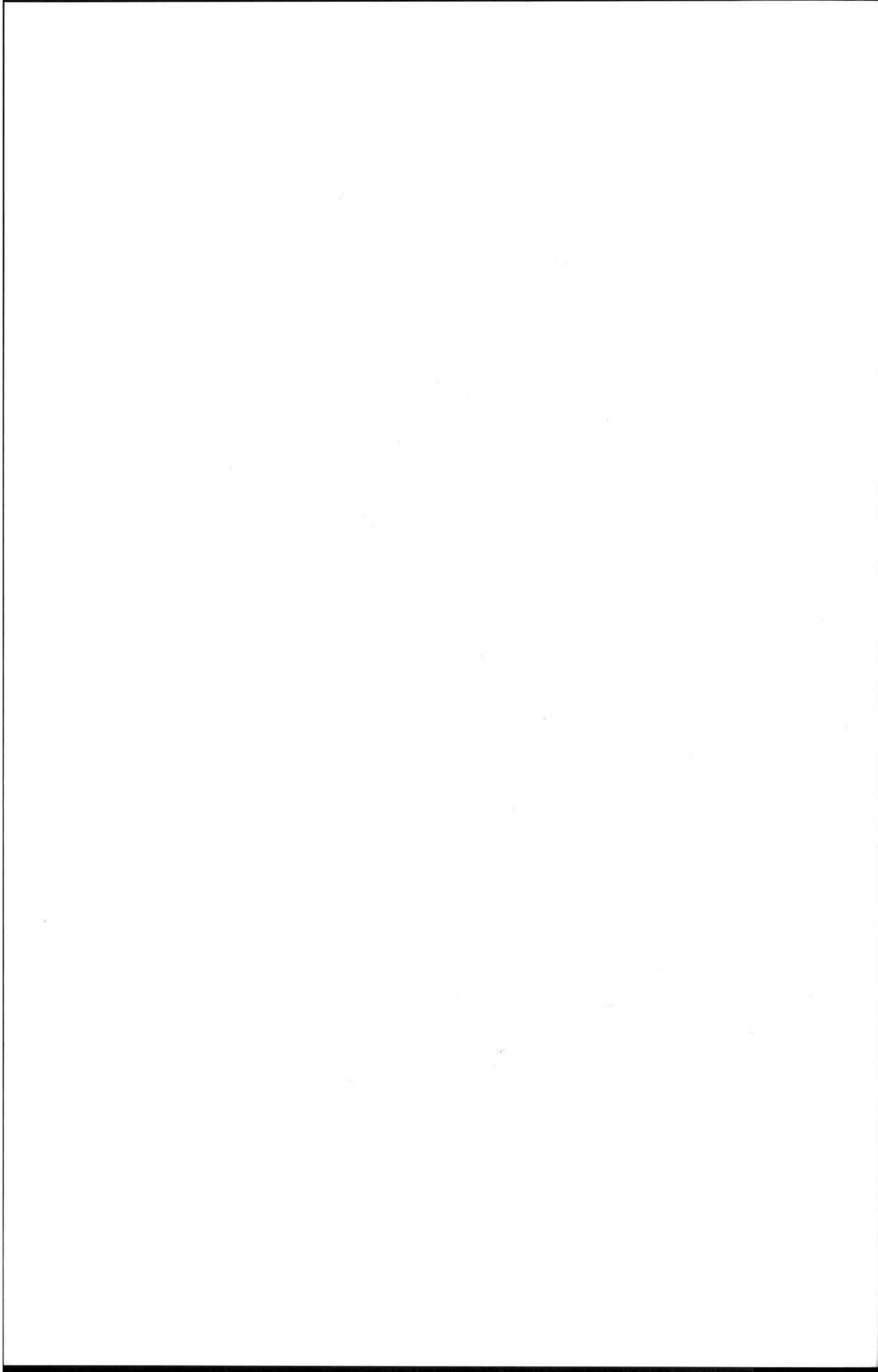
John Minkowsky, *Some Notes on Vasulka Video, 1973–1974*. 1978–1979/2006.

### Poznámka o autorovi:

**John Minkowsky** (obr. 19a a 19b) byl jedním z prvních kurátorů, kteří pravidelně vybírali a vystavovali nový videoart a rovněž o něm psali. V letech 1976 až 1984 byl kurátorem projektu Video/Electronic Arts a programovým ředitelem sekce Music/Audio Arts v centru Media Study/ Buffalo. V roce 1977 se podílel na přípravě konference *Design/Electronic Arts*; v roce 1983 napsal a editorsky připravil rozsáhlý katalog k putovní přehlídce *Video/TV: Humor/Comedy* a je autorem některých prvních pojednání o Billu Violovi, Tonym Ourslerovi, Ernie Kovacsovi a Bartu Robbettovi. Působil jako hostující kurátor výstav v Hudson River Museum, Fort Wayne Museum of Art a Whitney Museum of American Art.

Získal granty od New York State Council for the Arts a Indiana Commission for the Humanities na psaní studií a kritik a výzkumný cestovatelský grant od National Endowment for the Arts. Učil na Department of Media Study při State University of New York v Buffalu, ve Visual Studies Workshop v Rochesteru, v Maryland Institute College of Art v Baltimoru a v Art Institute v San Francisku. V roce 1990 se stal členem spolku Andrew Fellowship v oboru umělecké kritiky v Division of Critical Studies při California Institute of the Arts.

V současnosti působí jako nezávislý kritik a poradce v oblasti mediálních umění; v nedávné době pracoval pro Steinu a Woodyho Vasulkovy a pro Zentrum für Kunst un Medientechnologie Karlsruhe a provádí výzkum uměleckých děl z oblasti experimentálního videa, která v šedesátých a sedmdesátých letech vznikala v centrech veřejnoprávních televizních stanic v San Francisku, Bostonu a New Yorku.



Články

VLÁDCI KÓDŮ

Peter Weibel

Mezi koncem šedesátých a začátkem sedmdesátých let, kdy docházelo k prvním pokusům o experimentování s médiem videa jakožto uměleckou formou, byla středem zájmu otázka, jak zacházet s videem jako se specifickým jazykem, odlišným od jazyka filmu a televize. Hledání odpovědi se zaměřovalo na specifické prvky videojazyka neboli toho, co by bylo možné nazvat „videospecifičností“. Hlavní otázkou tehdy bylo: Co lze umělecky zobrazit pouze prostřednictvím videa a nikoli prostřednictvím malby nebo filmu? V té době video nechtělo být srovnáváno s již existujícími formami uměleckého výrazu, tedy s filmem, malířstvím či sochařstvím. Chtělo se naopak od těchto starších uměleckých forem radikálně odlišit, a to jak svými uměleckými postupy, tak způsobem možného společenského využití.

Radikální video neusilovalo o vstup do tradičního systému umění a galerijního a muzeálního provozu, chtělo být spíše součástí osvobozujících a protestních hnutí, představujících alternativní reality. Bylo to heroické období videoartu, jeho průkopnické období, přijmeme-li fakt, že průkopnický duch vede k založení systému, školy myšlení, jazyka a kultury. Právě v tomto smyslu můžeme Vasulkovy označit za průkopníky elektronického umění.

\* \* \*

Později, v osmdesátých letech se cíle videoscény proměnily. V oněch euforických letech, kdy zažívaly ohromný úspěch historické umělecké formy jako neoexpresionistická malba a figurativní sochařství, chtěli být videoumělci znovu spojováni s tradičními uměleckými formami. Jako pokusy o napodobení vizuálních struktur obchodních domů a televizních stanic vznikaly videoskulptury ve formě objektů, např. ty vytvářené v designových ateliérech, a videoinstalace, jako ty na diskotékách.

Videoumělci, kteří se lépe než jiní umělci dokázali přizpůsobit historickým a tradičním uměleckým formám, a to zvláště proto, že se jim podařilo potlačit technické aspekty jazyka obrazů i vystavování tím, že ve svém díle zdůraznili poetické znázorňující formy, byli trhem vysoce hodnoceni. Byli oceňováni při individuálních i při velkých skupinových výstavách jako představitelé videoartu na mezinárodním uměleckém trhu.

\* \* \*

Vasulkovi naopak pokračovali ve svém uměleckém hledání, nerušení útoky a trvalým nátlakem k přizpůsobení se ze strany uměleckého trhu, a podařilo se jim při hledání

elektronického obrazového kódu dosáhnout jedinečné pozice. Jejich nonkonformismus měl za následek, že někde zůstali zcela nepochopeni, a to zejména v Německu, kde je umělecká scéna zpátečnická víc než kdekoli jinde. V důsledku toho nebyli na rozdíl od četných videodesignérů zastoupeni ani na jedné velké skupinové výstavě.

Avšak v Itálii a ve Francii již Vasulkovi mají několik let velké retrospektivní skupinové výstavy, a totéž ve Spojených státech, kde se brzy chystá retrospektivní výstava v San Francisco Museum of Modern Art.<sup>1)</sup>

Tyto země tedy pozici Vasulkových plně chápou a uznávají je jako objevitele videa jakožto jazyka a umělecké formy, podobně jako je Georg Cantor považován za zakladatele teorie množin a Alan Turing za zakladatele počítačové vědy. Třebaže tito průkopníci neobjevili vše, co s uměleckými formami videa souvisí, jsou považováni za tvůrce axiomatických premis, základů, metod a horizontu této formalistické školy.

Od roku 1969 se Steině a Woodymu Vasulkovým dařilo prostřednictvím tvorby sérií videopásek, videoinstalací a scénářů pro počítačově řízené stroje rozvíjet formální aspekty tohoto média jako žádnému jinému umělci v jejich oblasti. Díky tomu jsou prvními, kteří tomuto médiu dali vlastní jazyk.

Jsou vládci kódu a kinematografického (*cinematic*) jazyka. Abychom těmto tvrzením porozuměli, musíme být s to oddělit film od jeho média, stejně jako je nutné oddělit hudbu od různých nástrojů, které ji vytvářejí, abychom jí náležitě porozuměli.

Kinematografie (*cinema*), která je uměním pohyblivého obrazu, má mnoho médií, jež ji pomáhají vytvářet, zejména film, video, holografii či digitální kódování. Každé jednotlivé technické médium, každý nosič, je pouze jedním z mnoha hostitelů vytvářejících fenomén pohyblivého obrazu. Je zřejmé, že se každé z těchto podpůrných médií vyznačuje svými specifickými formálními vlastnostmi, ale všechna se od sebe navzájem odlišují v rámci kódu, který jim je společný.

Právě tento kód Vasulkovi rozvíjejí a diferencují, právě s ním pracují. A právě prostřednictvím tohoto kódu jedinečným způsobem přispěli k vývoji kinematografického jazyka sdíleného celou řadou různých médií. V roce 1974 v podstatě sestrojili *image articulator* neboli nástroj pro manipulaci s digitálním videem pracující v reálném čase.

Vasulkovi se především věnovali rozvoji syntaktických struktur tohoto kinematografického jazyka a formálním aspektům média. Pokoušeli se zjistit, jaké jsou axiomatické, definiční a konstitutivní prvky videa, filmu a počítačů, stejně jako prvky, které tato média jedno od druhého odlišují a vzájemně je spojují.

\* \* \*

Prezentace obrazu na povrchu projekční plochy představuje jediný sjednocující prvek procházející napříč všemi těmito médii. Digitální kód sice výrazně proměnil epistemologii i ontologii pohyblivého obrazu, zejména díky svým možnostem interakce, ale k podstatné proměně fenomenologie obrazu v důsledku toho nedošlo.

---

1) Šlo o výstavu *Steina and Woody Vasulka: Machine Media* (2. 2. – 31. 3. 1996), zorganizovanou Robertem R. Rileyem a Maritou Sturkenovou (pozn. red.).

Tato fenomenologie obrazu plynule prochází všemi těmito médii, a tak vstřebává jazyk každého z nich. Vzhledem k tomu kinematografický jazyk představuje společnou fenomenologii ve všech těchto médiích.

Diferenciaci formální syntaxe mezi různými médii lze tudíž definovat jako různé variace kinematografického kódu. Kinematografický kód je „strojem na variace“, jenž může vytvářet formální jazyky v různých médiích, jakými je například film, video nebo počítače. Tyto jazyky se navzájem liší jeden od druhého, a to umožňuje rozvíjet bohatství kinematografických jazyků.

Kinematografii, která je uměním pohyblivého obrazu, je možné z fenomenologického hlediska definovat jako umění uspořádávající série audiovizuálních zkušeností v reálném čase na stříbrném plátně.

Prvním krokem, který je třeba podniknout, je artikulace jazyka filmového média. Druhý krok potom sestává z rozlišení různých médií užívaných k vytvoření pohyblivého obrazu a rozvinutí a odlišení jednotlivých formálních jazyků pro každé z těchto médií. Výsledkem je, že se každé médium stává jazykem.

Úkolem umělce tedy je objevit a rozvinout jazyk každého specifického média. Následně, rozvinutím kinematografického jazyka užitím sekvencí filmového obrazu, video obrazů a digitálních obrazů, jakož i konstrukcí elektronických filmů a digitálních videí, autor nebo průkopník brzy shledá, že formální možnosti tohoto jazyka závisejí na použitém stroji a na samotném systému.

Možnosti, které nabízejí technická média nebo stroje, pomáhají definovat možnosti formálních systémů, a tyto možnosti naopak určují bohatost formální syntaxe. A právě na základě systematického porozumění generické struktury stroje může být rozvinut jeho formální lingvistický potenciál.

V případě nutnosti je třeba stroje přestavět, nebo postavit nové, aby odpovídaly potřebám umělce s ohledem na jazykové schopnosti strojově založené tvorby a zpracování obrazů.

\* \* \*

Vasulkovi v tomto druhu tvůrčí práce dosáhli jedinečných výsledků.

Jejich rané videopásky představují systematický a precizní vývoj formálně syntaktických možností jazyka a systémů užívaných médii videa. Ať šlo o užití horizontálního posunu (*horizontal drift*) elektronických signálů, inverzí negativ/pozitiv, variací obrazových vrstev, nebo proměny v obraze stimulované zvukem, či proměny zvuku řízené obrazem, žádný jiný umělec neprozkoumal formální syntax elektronického obrazu tak důkladně jako Vasulkovi.

Žádný umělec rovněž s takovým úspěchem nerozvinul lingvistický potenciál video média a elektronických či digitálních obrazů a nerozlišil a nesrovnal jejich specifické vlastnosti, zejména syntax u filmů, filmový střih prostřednictvím syntaxe videa a střihání na video.

Umělecká kritéria tehdy ještě nespočívala, jak tomu mělo být později, ve vytváření emocionálních účinků pomocí videa, ale spíše v rozvinutí formální možnosti média, systému či stroje, z nichž by v ideálním případě mohly vzniknout syntaktické a lingvistické prvky. Navíc musely být v případě potřeby tyto stroje upraveny, nebo postaveny nové, aby se zachovaly kýžené lingvistické prvky.

Cíl umělce spočíval ve vytváření mluveného jazyka prostřednictvím němého stroje. Umělci, aby dosáhli svého cíle artikulovat jazyk média a proměnit efekty a formalismy ve výrazové formy, a ne měnit výrazy v efekty, což byl případ vývoje od osmdesátých let, brzy objevili reciproční závislost jazyka média na formalismu systému, jakož i jeho závislost na struktuře stroje.

Za účelem artikulace jazyka média bylo tedy nutné pracovat na všech rovinách, zejména na rovině stroje, na rovině formální i syntaktické. V tom spočívá smysl technického stylu charakteristického pro všechna videodíla Vasulkových, jakož i jejich rovnice „strojového vidění“ (Steina Vasulka) a jejich „binární obrazy“ (Woody Vasulka), nemluvě o jejich posedlosti strojovými jazyky a strojovou percepcí.

Právě mezi těmito dvěma póly, tedy mezi jazykem a percepcí, a vždy s využitím strojů jakožto základu, Vasulkovi vybudovali svůj umělecký svět, vyvinuli pro médium formální jazyk a dosáhli rozšíření kinematografického kódu takovým způsobem, jak toho zatím nebyl schopen nikdo jiný na světě. Podnikli výzkum na všech technických rovinách a použili výrazové hodnoty s ohledem na problémy práce na obrazech, obrazovou syntézu, generování obrazů, obrazovou syntax, metamorfózu a analýzu.

\* \* \*

V první etapě své tvorby, která trvala od roku 1969 do roku 1979, Vasulkovi důsledně objevovali a demonstrovali formální vlastnosti syntaxe elektronického obrazu. Zejména počínaje používáním digitálního obrazového procesoru (*image processor*), který v roce 1976 vyrobil jejich žák Jeffrey Schier, uskutečňovali tito umělci výzkum týkající se tvaru obrazu a přechodu od jednoho obrazu k druhému, v tomtéž i v rozdílných časových úsecích, a přesunům specifických obrazových částí v rámci obrazu samotného.

Různé části jednoho obrazu mohou podléhat vlivu různých vizuálních zkušeností a mohou být aktivovány různými způsoby, simultánně i jedna po druhé. Koncept „obrazu“ byl nahrazen konceptem „obrazového pole“. Umělci uvažovali tak, že v rámci obrazového pole lze nejen pozastavit abstraktní obraz na různých obrazových rovinách, ale též nechat jednotlivé plochy obrazu obsahující různé obrazové informace (mapování obrazu) pomocí nástrojů pro digitální efekty, jako je ADO či QUANTEL, volně plout obrazovým polem a prostorově se deformovat.

Různé obrazové zóny a povrchy v rámci jediného obrazu byly brzy rozšířeny a vedly k videopracím obsahujícím řadu různých kanálů. V těchto pokusech se na videomonitoru promítala rozmanitá škála obrazových sekvencí vytvořených předtím prostřednictvím rozdílných záznamových přístrojů, přičemž tyto sekvence byly simultánně či časově transponovány podle specificky určených geometrických vzorců.

\* \* \*

Během druhé tvůrčí etapy Vasulkových vznikly nové narativní postupy a možnosti, jako např. v dílech *THE COMMISSION* (1983) a *ART OF MEMORY* (1986–1987) Woodyho Vasulky.

V návaznosti na filmové zkušenosti Vasulkových s dvojitým svícením a technikami prolínání byl filmový prostor transformován prostřednictvím videoteknik pro tvorbu kompozitního obrazu využívajících obrazových masek (*matting, masking*) a matic obrazových prvků (*matrix*), čímž bylo docíleno mnohvrstevnatých prostorových a časových vztahů. Digitální video zde nabývá charakteristických rysů použitím techniky víceúčelového, přizpůsobitelného a proměnlivého „okna“ („*window technique*“).

Steina Vasulka ve své pásce pro videoinstalaci nazvanou THE WEST zdokonalila víceúrovňový prostor digitálního videa prostřednictvím mixování obrazů technikou klíčování, která je dalším krokem ve vývoji techniky oken. Její první krok spočíval v tom, že sloučila pozadí a popředí prostřednictvím pohyblivé koule, a následně do vnější vrstvy této koule téměř neviditelně vmísila další krajiny, jež se odlišovaly od těch přirozených, umístěných přes ně.

Umělkyně následně elektronickým klíčováním vložila na horizont krajiny další pozadí nebe, a to tak, že umělá, elektronicky vytvořená krajina vyhlížela téměř zcela přirozeně. A nakonec nakladla elektronické vrstvy prostorů jeden přes druhý podobně, jako to předtím učinil Woody Vasulka krajně rafinovaným a excesivním způsobem ve své videoopere THE COMMISSION a v dalším svém díle nazvaném ART OF MEMORY.

Technika digitálního okna, při níž lze každou plochou reprezentaci prostoru a každý prostorový obraz libovolně posunout, zdeformovat, kulovitě převrátit, zakřivit, otočit, zmenšit a zvětšit, představuje současný vrchol tohoto uměleckého vývoje.

Vasulkovi při své práci s různými simultánními či po sobě jdoucími obrazovými vrstvami a obrazovými poli v prostoru a v čase shledali, že kinematografický systém je stroj, který organizuje čas a energii, a že kinematografický jazyk nepatří k uměním prostoru, nýbrž spíše k uměním času, stejně jako hudba.

Čas je chápán jako moment, během nějž se odehrává formování. A právě z tohoto specifického důvodu hraje v díle Vasulkových zásadní roli zvuk či jimi tvořená hudba. Vasulkovi se tak stali architekty času.

Woody Vasulka se tímto konceptem zabývá v textu/rozhovoru *Syntax binárních obrazů*:

V tomto smyslu na sebe čas bere nový kompoziční – mikrokompoziční – význam, kdy může být kontrola nad utvářením obrazu uplatňována v krátkých či velmi krátkých časových úsecích. Už sám tento fakt naznačuje nutnost definovat umění, v němž dominuje pojem času.<sup>2)</sup>

V konečné analýze tedy zpracování obrazu, obrazová syntéza a jazyky digitálního programování transformují obraz v umělecký objekt či médium, které je možné ovládat prostřednictvím nadřazených meta-formalismů.

Nejenže se objekty zobrazovaného světa přeměňují ve volně plující znaky proměnlivých proporcí a forem, ale obrazy samy se stávají volně plujícími plochými objekty, s nimiž se dá provádět celá řada věcí.

Byla tak objevena elektromagnetická vlna, tedy základní stavební kámen elektronického obrazu. Ve věku elektronického obrazu „se nejdůležitější význam percepce časového

2) Woody Vasulka – Charles Hagen, A Syntax of Binary Images: An Interview with Woody Vasulka. *Afterimage* 6, 1978 (léto), č. 1/2, s. 20–31 (český překlad je součástí přítomného čísla *Iluminace*).

a energetického objektu a jeho programovatelného stavebního kamene, vlnové křivky (*wave form*), posunul tímto směrem“.<sup>3)</sup>

V médiu, kde je prostor zobrazen prostřednictvím času a čas prostřednictvím binárního kódu, se obraz stává energetickým objektem (*energy object*), který je možné zobrazit s použitím dvojciferných čísel. Zdroj kinematografického kódu lze *de facto* přeložit do binárního kódu, a to znamená naprosto zásadní objev.

Obraz se tak stává matematickým vzorcem pro zakušení energie:

Je nutné uvědomit si zásadní roli transformace časových energetických událostí – jejichž základem může být světlo, molekulární přenos zvuku, silové pole, gravitace či jiný fyzikální podnět – do binárního kódu. Pochopení klíčové role této transformace je nezbytné pro pochopení vlivu utváření a transformace kódu.<sup>4)</sup>

V druhé fázi se syntaktické struktury (TRANSFORMATIONS WITH THE RUTT-ETRA SCAN PROCESSOR; Woody Vasulka, 1974) transformují v sémiotické strategie (ARTIFACTS; Woody Vasulka, 1980) a sémiotické strategie se stávají narativními diskursy, jak je tomu například ve Vasulkových dílech THE COMMISSION a ART OF MEMORY.

Po vytvoření vícekanálových videoinstalací s digitálními obrazy i bez nich (např. PTOLEMY; Steina Vasulka, 1990) a mechanických strojových vizí (např. MACHINE VISION; Steina Vasulka, 1978) následují průzkumy, které Vasulkovi podnikají v rámci *Eigenwelt der Apparatenwelt*, což je můj název pro jejich multimediální knihu pojednávající o průkopnících elektronického umění, vydanou organizací Ars Electronica v roce 1992,<sup>5)</sup> na konec zcela vstoupili do digitálního světa v třetí tvůrčí etapě, která začala roce 1990.

THE BROTHERHOOD (Woody Vasulka, 1990–1998) je dílo z větší části vytvořené s pomocí počítače, stejně jako THEATER OF HYBRID AUTOMATA (Woody Vasulka a David Dunn, 1990). Tato díla otevírají obzor vedoucí do digitálnímu prostoru, v němž již nefungují tradiční historické strategie.

Divadlo nám přináší realitu, ale skoro žádnou pravdu. A dvojrozměrné obrazy kin nám dávají pravdu, ale ne realitu. V digitálním prostoru se nám jakožto výsledek interakcí čas od času dostane současně reality i pravdy.

\* \* \*

Mediální koncepty postavené na formálních možnostech, které nabízejí stroje, jsou ve třetí tvůrčí etapě Vasulkových svázány s ideologicky kritickými a osobními požadavky. Vládci kinematografických kódů se tak stávají mistry uměleckého výrazu.

Přeložil Jakub Kučera

3) Woody Vasulka – Scott Nygren, Didactic Video: Organizational Models of the Electronic Image. *Afterimage* 3, 1975 (říjen), č. 4, s. 9–13.

4) W. Vasulka – Ch. Hagen, c. d.

5) Jedná se nejen o publikaci, ale také o výstavu, kterou na žádost P. Weibela kurátorsky připravili Vasulkovi: *Eigenwelt der Apparatenwelt: Pioniere der Elektronischen Kunst*. Oberösterreichisches Landmuseum Francisco Carolinum, Linz, 22. 6. – 5. 7. 1992 (pozn. red.).



Přeloženo z anglického originálu: Peter Weibel, *Masters of Codes*.

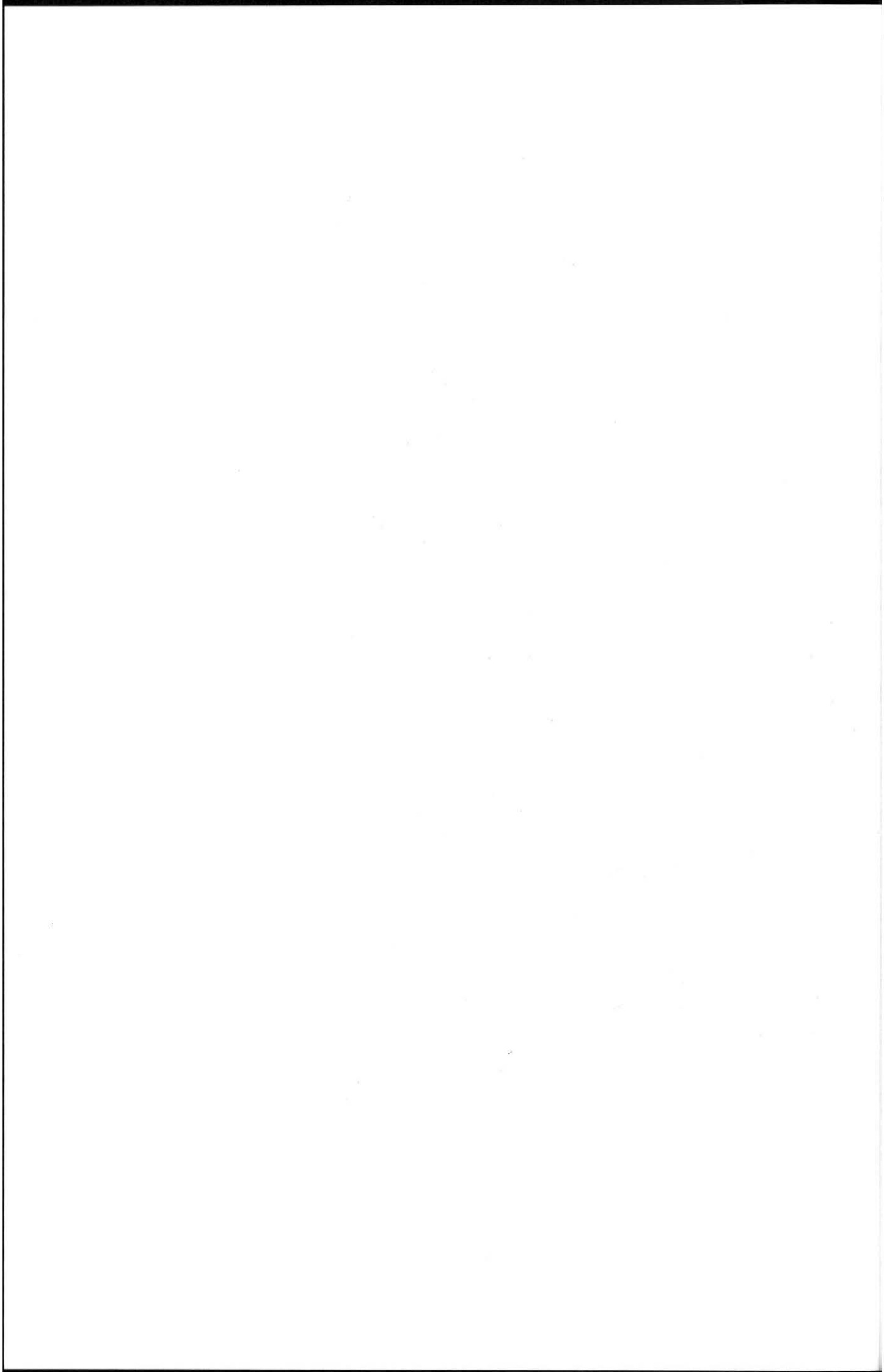
In: Marco Maria Gazzo (ed.), *Steina e Woody Vasulka:*

*Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea.*

Roma : Edizioni Fahrenheit 451 1995, s. 63–72.

## **Poznámka o autorovi:**

**Peter Weibel** (1944) studoval literaturu, filozofii, medicínu, logiku a film v Paříži a ve Vídni. Od konce šedesátých let pracuje v oblasti *expanded cinema*, akčního umění, performancí a filmu, často společně s partnerkou Valie Export. Jeho interdisciplinární aktivity zahrnují vědecká, umělecká, stejně jako literární, fotografická, grafická, sochařská a digitální díla. Působil jako kurátor v Neue Galerie v Grazu a jako profesor na Hochschule für Angewandte Kunst ve Vídni. V letech 1989 až 1994 byl ředitelem Institutu pro nová média ve Frankfurtu nad Mohanem. Od roku 1999 je ředitelem Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) v Karlsruhe.



## ČÍST NÁSTROJE, PSÁT OBRAZ<sup>1)</sup>

Maureen Turim – Scott Nygren

Během sedmdesátých let se Woody a Steina Vasulkovi podíleli na utváření parametrů videoartu. Založili multimediální výstavní prostor „The Kitchen“ (Kuchyně), kontextualizovali video ve vztahu k elektronické hudbě a umění performance a sehráli vedoucí roli ve vývoji syntetizovaného videa. Díky těmto inovacím se Vasulkovi zařadili mezi ty, kteří, jak se zdá, stvořili video jako obor tím, že stavěli základy jeho institucí a udávali směr jeho projektům.

Jejich tvorba je podobně jako další novátorské postupy, operující na rozhraní mezi zavedenými a novými médii, poznamenána rétorikou své doby. Jejich myšlenky, instalace a videopásky se ale významnými způsoby vyjadřují i k současným problémům umění a technologie. Vasulkovi se již před desetiletími přesunuli do elektronického prostředí, které široká veřejnost začala zabydlovat teprve nedávno prostřednictvím masového prodeje interaktivních multimediálních počítačů. Výstava jejich práce vybízí k novým úvahám o onom historicky důležitém okamžiku, kdy vstoupili do této elektronické krajiny. Dává nám příležitost přemýšlet o teoretických formacích skrytých v základech jejich instalací a videopásek, a tím nám umožňuje předjímat a pochopit dlouhodobou kulturní změnu.

I to nejnovější dílo zahrnuté do této výstavy čerpá svoji energii z principů, které jsou implicitně obsaženy již v některých z prvních videopásek Vasulkových, jako počáteční stopy tvořivých principů dosahujících nyní mnohem plnější realizace a větší rozpoznatelnosti. Vizualní síla LILITH (1987), logická architektura, tvořící základ děl THEATER OF HYBRID AUTOMATA (1990) a THE BROTHERHOOD (1990–1998) či elektronické krajiny v BOREALIS (1993), to vše jsou rekonfigurace funkčních principů, které byly původně rozpracovávány prostřednictvím raných videopásek typu NOISEFIELDS (1974), DIGITAL IMAGES (1979) nebo LAND OF TIMOTEUS (1977). Genealogické nahlédnutí těchto raných děl na základě jejich stop v díle současném může působit jako jistý druh anamnézy ve smyslu, v jakém tento termín používá Jean-François Lyotard, tedy jako záměrné „ne-zapomínání“ procesů inovace a kulturních dějin.<sup>2)</sup>

Způsob, jakým Vasulkovi pojmají video, se zformoval v kontextu rétoriky konce šedesátých let, oslavující angažovanost a hledačství. Jednotlivé videopásky nebyly samy o sobě hodnoceny jako zboží či jako objekty, ale objevovaly se jako vedlejší produkty povýtce

1) Toto je zkrácená verze rozsáhlejšího pojednání o díle Vasulkových.

2) Jean-François Lyotard, *L'Inhumain*. Paris : Galilée 1988.

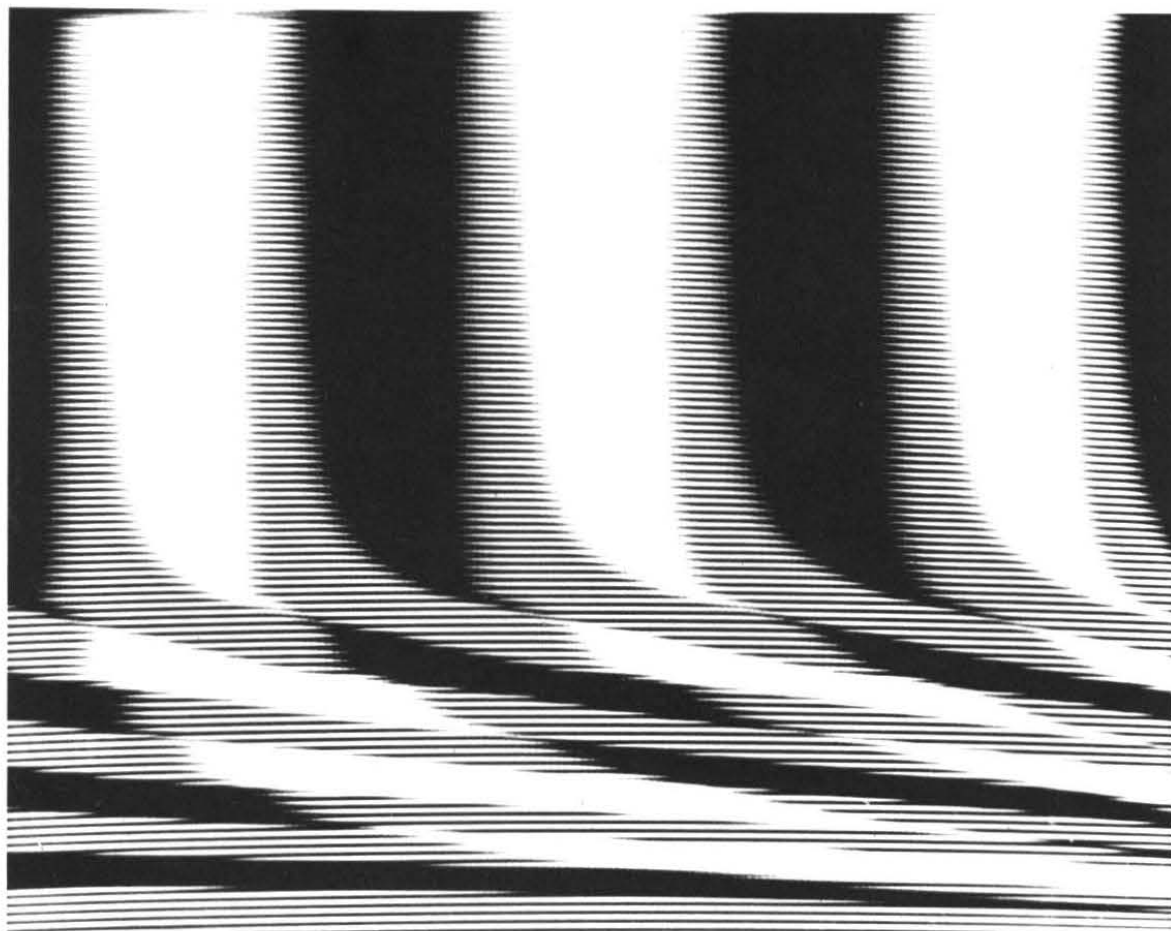
nepostižitelného tvůrčího procesu. Záznamy se pokládaly za něco dodatečného, podobně jako zápisky fyziků či antropologů prozkoumávajících neznámou oblast. Ústředním neviditelným zájmem zůstával průzkum elektronického pole, k němuž divák videokazet zákonitě neměl přístup. Rétorika procesu spojená s šedesátými léty umožňovala obejít kritické metody formalistické analýzy a autorského stylu, jež byly v tomto historickém okamžiku stále při síle, a to zvláště mezi kritiky umění a kurátory, kteří se začínali zabývat videem. Působila jako legitimizace zdánlivě neslučitelných stylů; umožňovala přechody od abstrakce a logických systémů ke kamerovému realismu a výrazu, které se staly pro dílo Vasulkových příznačné.

Tyto rétorické strategie působily tak, že naznačovaly v té době stále amorfni oblasti videa počáteční směr. Nicméně, jak se často stává, pracovní koncepty, které usnadňují tvorbu nového díla, mohou nezáměrně bránit teoreticky poučené reinterpretaci. Vezme-li v úvahu kontext šedesátých let, volání po procesu neodvratně vepsalo do srdce uměleckého projektu Vasulkových mytologii „přítomnosti“, vycházející z fenomenologického upřednostňování zkušenosti. Toto lze nyní lépe chápat z hlediska nereprezentovatelného, jež je v základech každé možné reprezentace. Retrospektivně tyto videopásky jakožto dynamické texty ztělesňují několik problémů, které původně legitimizující rétorika přítomnosti a procesu artikuluje pouze zčásti. Současná teorie kultury a médií může tedy k dílu Vasulkových nabídnout alternativní přístup, namísto onoho leckdy mytizovaného obrazu umělců operujících na elektronickém hraničním území.

### Psát obraz

Zdá se, že dílo Vasulkových částečně rozvíjí modernistický projekt zpochybňování iluzionistické reprezentace. Velká část jejich děl nahrazuje neprozkoumanou zkušenost kamerových obrazů jakožto živé, nezprostředkované přítomnosti abstraktním obrazem. Jacques Derrida říká, že touha po „přítomnosti“ je základním mýtem západní civilizace. Přítomností má na mysli nahlížení na specifické významy jako na něco, co je plně a přirozeně vlastní reprezentaci, takže se pak tyto kulturní významy jeví jako samozřejmá pravda. Je-li možné západní kulturu takto charakterizovat, pak tyto metafyzické předpoklady dosahují ve svém rozvoji vrcholu v technologii „živé“ televize. Iluzionismus „živé“ kamery dává přetrvat představám 19. století o percepci jakožto pasivním, přímém a neproblematickém procesu přijímání. Tyto představy dále ukotvují ideologii a touhu ve zdání „přirozenosti“. Obrazy zcela vytvořené prostřednictvím videosyntezátorů naopak přirozeně nepůsobí. I kamerové obrazy zpracované syntezátory se odchylují od tradičních pojetí realistické či expresivní reprezentace. Oba případy se více blíží teoretickým pojetím pohyblivých obrazů jakožto modu psaní. Zájem o obrazy jakožto způsob psaní prozrazoval již název raného díla Vasulkových CALIGRAMS (1970), odkazující k básním Guillaumea Apollinaira, které přetvářely tištěné texty v obrazy.

Idea kamerových obrazů jakožto psaní představuje jeden z nejstarších konceptů mechanické reprodukce, vepsaných již do samotných termínů „fotografie“ a „kinematografie“, neologismů odvozených z řeckých výrazů pro psaní světlem a psaní pohybem. Ty ale byly nahrazeny termíny „televize“ a „video“, jež znamenají doslova „vidět na dálku“



*Záběr ze Soundgated Images (The Vasulkas, 1974)*

Foto The Vasulka Archive

a „vidím“, tedy přímé rovnítko mezi percepcí a technologií jakožto naprostým simulakrem. Toto rovnítko se zakládá na nevědomých kulturních předpokladech, které ještě nebyly zproblematizovány modernistickými strategiemi reflexivity, takže se předmodernistické myšlenkové návyky nezřídka znovu vynořují v praxi, třebaže jsou již dobře známy i protichůdné teoretické premisy. Projekty Vasulkových částečně zkoumají takové nevědomé návyky: v dílech jako SOUNDGATED IMAGES (1974) a TIME/ENERGY OBJECTS (1975) Vasulkovi, jak se zdá, kladou důraz na analytické pojetí elektronického signálu či vlnové křivky (*wave form*) jakožto model pro vizuální reprezentaci. Dílo SOUNDGATED IMAGES využívá signál ze zvukové stopy k ovládnání obrazu, a vybízí tak diváka k tomu, aby si představil vlnovou křivku, která zvuk a obraz spojuje. Dílo TIME/ENERGY OBJECTS ukazuje abstraktní formy, v nichž může divák vizuálně rozpoznat oscilátorem vytvořené sinusové, trojúhelníkové a čtvercové vlny jakožto konstruktivní prvky.<sup>3)</sup> Samotný signál se tak stává současně substancí, jež umožňuje psaní, i důkazem, že k takovému psaní došlo.

3) Dílo TIME/ENERGY OBJECTS, původně stereo (trojrozměrný) film ukazující videoobrazovku, bylo převedeno na videopásku pro kompilaci z roku 1978 pro televizní stanici WBFO (Buffalo, NY).

Avšak využití abstrakce se u Vasulkových vždy střídá s návratem ke kamerovým obrazům, nebo je s nimi svázáno. Pojímat abstraktní oscilátorem vytvořené obrazy v duchu estetiky pozdního modernismu, tedy například artikulovat čisté charakteristické rysy média videa, to je přístup, který se dnes bere za samozřejmý. Obraz kamery se vrací v odlišném kontextu, a to právě proto, že je rozpoznán a vnímán jako označující konstrukt; kamera se tak stává jen jedním z mnoha prostředků pro generování obrazu. Videopáska TIME/ENERGY OBJECTS nejen vizualizuje signál, ale též si pohrává s konstruovanou iluzí trojrozměrných objektů na plochem rastru videa. Prázdná, bílá plocha 525řádkové obrazovky videa je magneticky přetvořena prostřednictvím *scan processoru* do jednoduchých geometrických forem.<sup>4)</sup> Minimalistická estetika takto reprezentovaných objektů je svázána s problémy, které se řešily v šedesátých letech v oblasti malířství, hudby a scénických umění, ale nový zájem o to, jak je možné vidět samotný iluzionistický obraz o sobě jakožto něco konstruovaného, posouvá videopásku do postmodernismu let sedmdesátých. Obraz kamery se v kontextu abstraktního díla Vasulkových stává pouze jedním z dalších prostředků generování objektů prostřednictvím manipulace signálu. Dokonce i smyslově bohaté krajiny díla THE WEST z roku 1983 staví obraz kamery proti jemnému, ale zřetelnému využití syntetizované barvy, která je charakteristická pro video.

Současně tyto neustálé návraty Vasulkových ke kamerovým obrazům odporují tomu, jak se v současnosti komerčně využívají počítačové efekty. Masová kultura má v dnešní době sklon využívat hi-tech obrazy k prosazování samozřejmého významu, a to stejně, jako klasický Hollywood používal fotografický realismus. Vasulkovi se této následnosti dominantních stylů vyhýbají tím, že proti sobě ustavičně staví obrazy realistické a syntetizované. Pro dílo Vasulkových se nikdy nestala zcela ústřední čistá abstrakce a ani kamerový iluzionismus se tu nikdy nejeví jako zcela dostatečný. Hra mezi těmito dvěma mody, společně s rozdílnými hodnotami, které reprezentují, nahrazuje hierarchické zhodnocení buď modernistické abstrakce, nebo klasických iluzionistických stylů.

To navíc platí bez ohledu na to, zdali je to které konkrétní dílo připisováno Woodymu nebo Steině. Součástí příběhu, který opřádá dlouholetou spolupráci Vasulkových, je i to, že Woody tíhne k abstraktnímu, zatímco Steina se vrací ke konkrétnímu. Woody se v určitém momentě stane puristou, zdůrazňujícím pouze zpracované (*processed*) obrazy, jak je tomu v díle C-TREND (1974), zatímco Steina se vrátí ke snadno rozpoznatelným kamerovým obrazům jako v díle FROM CHEEK TOWAGA TO TONAWANDA (1975). Obě tyto video pásy ale zahrnují zpracované obrazy, které kombinují materiál z kamery s abstrakcí, a rozdíl mezi jejich estetikami lze lépe charakterizovat jako paralelní principy v různých oblastech. To je ovšem také problematičtější, protože Woody se ve svých novějších narativních dílech přiklání ke kamerovým obrazům a oba pak společně pracovali na čistě abstraktním díle NOISEFIELDS. Vhodnější je možná vzdát se jakékoli jednoduché polarizace jejich estetik a spíše zkoumat jejich společné tvůrčí principy a komplexní, jakož i osobitou estetiku.

4) Viz Woody Vasulka – Scott Nygren, *Didactic Video: Organizational Models of the Electronic Image*. *Afterimage* 3, 1975 (říjen), č. 4, s. 9–13.

## Číst nástroje

Jedním ze zavedených tropů díla Vasulkových je koncept zkoumání nástrojů (*tool exploration*). Oba zkoušejí nové nástroje (od poloviny sedmdesátých let např. prostředky digitálního zobrazování) a znovuobjevují staré (např. uplatněním záměrného horizontálního posunu */horizontal drift/* u kamer, které již dlouho byly takovéto funkce principiálně schopné, ale konceptuálně ji vylučovala jejich konstrukce). V obou případech jim šlo o dosažení efektů, které ještě nebyly objeveny či plně rozvinuty. Zpětně však tento okamžitě viditelný efekt novosti a novátorské vizuální pojetí pro vysvětlení působivých a trvajících účinků těchto děl nestačí. Existuje zde ještě důležitá figura jiného druhu, ve smyslu generativního tropu uvnitř vizuálního diskursu, simultánně včleněná do téhož projektu. Zakládajícím předpokladem tohoto uměleckého projektu je, že nástroje nejsou ve svém užívání a vnitřním uspořádání něčím samozřejmým, ale že vyžadují aktivitu nikoli nepodobnou čtení. Samy nástroje se v díle Vasulkových *stávají texty*, s vnitřní logikou, jež zdaleka není neproblematická.

Zdá se, že způsob, jak Vasulkovi používají nástroje, je většinou řízen jejich zájmem o diskrepance mezi různými rovinami uspořádání v rámci stroje. V komerční televizní produkci, kde vládne estetika kamerového iluzionismu, sjednocující jinak nesourodé styly, bývají tyto diskrepance obvykle skryty. Veškeré antiiluzionistické aspekty elektronického zobrazování jsou v konvenčním televizním vysílání odsunuty do oblasti technických problémů či přechodů mezi programy. Samy nástroje jsou zkonstruovány tak, aby automaticky naplňovaly tento ideologický požadavek iluzionistického účinku a zahlazovaly všechny vnitřní rozpory. Vasulkovi uspořádání nástrojů převracejí, namísto tohoto zautomatizovaného souboru konvencí zavádějí otevřenou multiplicitu možností a účelů. Dílo *EVOLUTION* (1970) kupříkladu představuje jejich první využití záměrně vyvolaného horizontálního posunu jakožto kompoziční strategie, zatímco dílo *DIGITAL IMAGES* zkoumá, nakolik je prostřednictvím digitální syntézy možno ovládat jednotlivé pixely, které utvářejí videoobraz.<sup>5)</sup> Tyto a další videopásky naznačují, že podobné možnosti generování obrazu jsou vnitřní vlastností stroje a odporují kamerovým normám.

Woodyho *THEATER OF HYBRID AUTOMATA* čtení nástrojů aktualizuje a přehodnocuje jako parodickou dekonstrukci západního způsobu reprezentace, jehož typickým představitelem jsou nyní technologie virtuální reality (VR). Tato instalace zahrnuje obrazy oscilující mezi kamerovým iluzionismem a počítačově vytvořenou abstrakcí, čímž znovu nastoluje otázku konfliktních principů kamery a signálu. Strojem řízená kamera krouží a obíhá mezi pěti vizuálními terči, přičemž zdůrazňuje interaktivnost počítače a robotické řízení jakožto aspekty nástrojů, které nyní musejí být čteny. Tím *THEATER OF HYBRID AUTOMATA* obrací naruby konvenční představy o VR jako imerzivním realistickém prostředí a odkrývá její nevědomé předpoklady. VR coby stroj vytváří své obrazy na základě elektronického signálu a jakožto kulturní reprezentace ztělesňuje hierarchickou mřížku iluzionistické perspektivy, jako by byla totožná s přírodou. Woodyho instalace tyto

5) Na rozdíl od ostatních videopásek ze série *Vasulka Video*, jež je kompilací ukázek z ranější tvorby pro vysílání ve veřejné televizi, obsahuje dílo *DIGITAL IMAGES* jinde nedostupný materiál.

předpoklady převrací a zdůrazňuje konstrukci signálu a perspektivní mřížku, kterou hyperrealismus VR vytěsňuje.

Pět ekranů (obrazových ploch) díla THEATER OF HYBRID AUTOMATA je rozmístěno tak, aby naznačovalo šest bodů kompasu, odkazujících k okolnímu trojrozměrnému prostředí, na způsob os x-y-z karteziánské mřížky. Karteziánský prostor je samozřejmě organizujícím principem iluzionistické perspektivy, umožňující západní představy krajiny. Osy x-y-z, které vytvořily základ průzkumu signálu v díle TIME/ENERGY OBJECTS, se zde stávají prostředím instalace, zasazujícím diváka do konceptuálního rámce, který vytváří masovou produkci realistického prostoru videokamery. THEATER OF HYBRID AUTOMATA připomíná řízený kontakt s realitou, který je implicitně přítomný ve VR usilující o vytvoření imerzivního prostoru, společně s kritikou toho, jak omezující se takovéto pojetí skutečnosti ukazuje být.

Hybridnost automatů, účinkujících v tomto divadle, je patřičně znásobená. Instalace, ač založena na interakci člověka a stroje, přesouvá naši pozornost k hybridnostem psaní a obrazů i strojů a kulturních reprezentací, jež se konstituují autonomně, dříve než dojde k vlastní participaci diváka. Divák potom ve vztahu k těmto hybridním automatům, které jej obklopují, vstupuje do dvojí pozice, což působí současně jako hravé rozvinutí alternativních symbolických systémů i jako parodická kritika vězení reprezentace, které v sobě skrývají realistické předsudky VR.

Napříč celým dílem Vasulkových lze stroje číst jako texty ve smyslu jejich plurálních konstitutivních prvků, od signálových vzorců a podoby rastru k horizontální stabilizaci, pixelovým jednotkám a digitálnímu ovládnutí. V novějších dílech jsou technologie a jejich kódy čím dál více spojovány s kulturními dějinami. Každý prvek lze v pojetí Vasulkových dekonstruovat tak, aby vygeneroval charakteristické kompoziční možnosti, jež nejsou předvídatelné v rámci konvenčních postupů a představují bohatý zdroj pro umělecké zásahy. Videopásky i instalace se v tomto smyslu stávají textovými výstupy, umožňujícími nám číst stroje, které je vytvářejí, i kulturní předpoklady, které tyto stroje ztělesňují. Z této pozice lze logiku strojů znovu promyslet.

### Znovu promýšlet logiku strojů

Vasulkovi často odkazovali a odkazují ke skrytému kódu, na jehož základě se obrazy vytvářejí nebo vpisují na povrch obrazovky. Woody kupříkladu prohlásil „Kód musíte dostat pod kontrolu. [...] Měl by být ovládnut a nakonec i specifikován tvořivými lidmi, umělci.“<sup>6)</sup> Mohli bychom tento zájem o kód či elektronický signál zevšeobecnit a vztáhnout je k dalším paralelním procesům depersonalizace, mechanizace či programování tvorby obrazů, čímž bychom dosáhli rekonfigurace hranice mezi osobní sférou a sférou stroje. Do této oblasti zájmu lze rovněž zahrnout vasulkovskou praxi, podle níž jedna osoba nastaví systém (tedy naprogramuje jej) a druhá jej provozuje a využívá.

6) Cit. in: MaLin Wilson – Jackie M e l e g a, Woody and Steina Vasulka: From Feedback to Paganini. *Artlines* 1981 (květen), s. 10 (rozhovor).



Do tohoto projektu zapadá i jejich oddanost obrazové syntéze v „reálném čase“, jak se projevuje v díle DIGITAL IMAGES, a to navzdory onomu zjevnému paradoxu zdánlivě realistického podnětu, který vede k výsledkům, jež jsou realismu zcela cizí. Oddanost „reálnému času“ omezuje počítačové zpracování na programování pohyblivých obrazů, místo toho, aby se rekonstruoval pohyb skrze zpomalené počítačové generování jednotlivých videorámčů (*frames*) či polí (*fields*):

*Woody*: Zapojíte-li do procesu počítač, je třeba obraz rozebrat a opět složit, bod po bodu, číslo po čísle, a to může zabrat mnohem více času, než kolik vyžaduje reprezentace pohyblivého obrazu. Proto říkáme, že nedokáže-li systém zpracovat či vytvořit obrazy jako kontinuálně pohyblivé, ztrácíme *reálný čas*.

*Steina*: To je to nejdůležitější... Raději bych obětovala jakékoli obrazové rozlišení, jakýkoli dokonalý obraz, než muset obětovat *reálný čas*.<sup>7)</sup>

„Reálným časem“ Vasulkovi zdůrazňují, že počítač musí být plně „interaktivní“, ve smyslu, v jakém dnes tento termín vešel ve známost díky marketingu multimediálních počítačů. Počítače v devadesátých letech slibují dynamickou intimitu spolupráce člověk – stroj, která až doposud překračuje praktická omezení konzumentské technologie, ale Vasulkovi začali takovouto interaktivitu jakožto funkční předpoklad zdůrazňovat již před několika desetiletími.

Vasulkovi často raději obětovali rozlišení obrazu nebo vykreslení detailu ve prospěch pohybu, aby zachovali obraz dynamický a interaktivní.<sup>8)</sup> Rozhodujícím faktorem je zde simultaneita zpracování a záznamu, která umožňuje, aby celý proces zůstal viditelný a vyhýbá se jakémukoli postprodukčnímu reorganizování materiálu. Pohyb je zárukou této simultaneity, cílem ale není realismus. Věrnost „reálnému času“ se nedovolává nějaké imaginární pravdy přítomnosti, která je vlastní realismu, dokonce ani interaktivity v jakémkoli naturalistickém smyslu. Jde o něco naprosto odlišného. „Reálný čas“ klade důraz na ztotožnění psaní a obrazu jakožto pohyblivé figurace zakoušené v čase. Iluze pohybu umožňuje videopáskám ukázat, nakolik je video „píšícím aparátem“, vytvářejícím iluze, které pak působí v reprezentaci.

Tímto způsobem se může videopraxe odchýlit od metafyziky čisté přítomnosti tak, jak to ostatní typy videoprogramování činit nemohou. Komerční počítačové programování obrazů se zpravidla podřizuje iluzionistické přítomnosti, kdy jsme vybízeni k tomu, abychom si počítačovou produkci představovali jako něco, co obrazům, které sledujeme, buď předchází, nebo se odehrává mimo ně, aniž by v nich zanechalo jakékoli zjevné stopy, kromě iluzionistického kouzla. Programování v takzvaném „reálném čase“ zdůrazňuje, že proces vytváření obrazu nelze hierarchizovat tak, že by programování neboli psaní bylo podřízeno iluzi nezprostředkované percepce. Nepřímo říká, že psaní či programování tvoří nedílnou součást percepční a kognitivní zkušenosti. Současně ale dílo Vasulkových není možné chápat jednoduše v duchu modernistického zdůrazňování techniky

7) Tamtéž.

8) Nicholas Negroponte nedávno došel k obdobnému závěru o konfliktu mezi požadavky televize s vysokým rozlišením (HDTV) a digitální konektivity v knize *Being Digital*. New York : Alfred A. Knopf. 1995, s. 21–36.

či reflexivity uměleckého objektu. Praxe označování se v jejich díle naopak stává kontinuální a simultánní hrou percepční zkušenosti a reprezentační konstrukce, přítomnosti a absence, není tedy podřízením jednoho druhému.

### Percepčně-kognitivní cykly

Dlouhodobý zájem Vasulkových o neurofyziologické experimentování s vizuální percepcí napovídá, že je třeba zvážit, jakým způsobem jejich videopásky aktivují percepční a kognitivní procesy svého diváka. Jejich formální experimentování se specifickými vlastnostmi videoobrazu nastoluje otázku, jaké nové nároky tyto vlastnosti na diváka kladou.

Vědci jsou nyní přesvědčeni, že obrazy nepřijímáme jako jednotné entity promítané do našeho vědomí, jak předpokládaly dřívější modely percepce, podle nichž byl sítnicový obraz periodicky přenášeny v celku. Malířství, fotografie a dokonce i obrazy filmu se jeví jako analogie tohoto staršího modelu percepce. Zdálo se, že se jejich obrazy oku prezentují jako zarámované obrázky, připravené k tomu, aby byly jako projekce převráceny na sítnici. Film tento proces „zrcadlil“ svojí projekcí obrazu na plátno.

Současné kognitivní teorie percepce již nepředpokládají, že matici percepce můžeme porozumět, až poté, co ji přijmeme v její úplnosti, nýbrž chápou smyslové a mozkové procesy jako zcela propletené. Jinými slovy, žádná percepce nepředchází poznávacím procesům, což je teorie, kterou v šedesátých letech představil Ulric Neisser jako percepčně-kognitivní cyklus.<sup>9)</sup> Aparát videa opouští předcházející módy vizuální reprezentace a nabízí model pro takový interaktivní systém obvodů. Vnitřní časová konstrukce videa jakožto pole luminoforů pohybujících se rychlostí šedesát cyklů za sekundu (c/s) skýtá dynamičtější korelát pro popis sítnice a jejích vlastních cyklů nejrůznějších přenosů. Televize sice byla zkonstruována tak, aby kopírovala konvenční užití filmového aparátu, ale video má schopnost (rozvinutou již na poli experimentální filmové tvorby) zarámovaný celek obrazu rozčlenit a dekonstruovat.

Dílo NOISEFIELDS, které naznačuje srovnání s percepční hrou op artu a „flicker“ filmu, zkoumá mihotání či blikání (*flicker*) videa.<sup>10)</sup> Střídání jednolitých barevných polí a mihotavého zrnění (*snow flicker*) (ve frekvenci 60 c/s) v rámci prostoru vymezeného kruhovou maskou. Třebaže se jednotlivé snímky (*frames*) vyznačují pouze jednoduchými vzorci, videopáska, jak ji vnímáme v jejím temporálním vývoji, vytváří složitější „iluze“. Mihotání videa je složitější než mihotání filmu, neboť dokonce i základní „snímek“ (*frame*) se skládá až v mysli diváka a nikdy není na obrazovce fyzicky přítomen jako ve svém celku. Luminofory obrazovky videa jsou osvětleny jen po zlomek času, který vyžaduje každé pole či snímek, takže celkové snímky se ukazují jen prostřednictvím automatizovaných funkcí videa či v rámci percepčně-kognitivního systému. Jestliže NOISEFIELDS podněcují percepční „iluze“, poukazují současně na reciproční iluzi, na základě které si

9) Ulric Neisser, *Cognitive Psychology*. New York : Appleton-Century-Crofts 1967.

10) Viz Maureen Turim, *Abstraction in Avant-Garde Films*. Ann Arbor : UMI Press 1985, zejména kapitulu o „flicker“ filmu s názvem „Flickering Light, Pulsing Tracing“, s. 93–106.

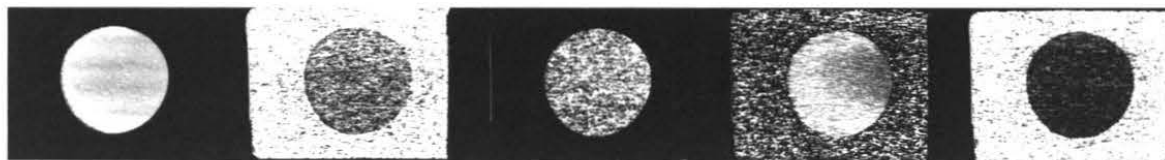
Záběry z *Noisefields* (*The Vasulkas*, 1974)

Foto The Vasulka Archive

představujeme, že okénko (*frame*) videa existuje jakožto sjednocená entita, stejně jako tomu je ve filmu.

I když mihotání bývá v případě videa většinou co nejvíce skryto v toku zobrazujícího iluzionismu, podobně jako v případě filmu, v díle NOISEFIELDS se manifestuje jakožto fenomén, který narušuje a osvětluje práh našeho vnímání základních diskretních jednotek a současně upozorňuje na roli mentálních procesů při percepci vizuálních stimulů jako „obrazů“. Percepční pole nikdy není jednoduše vnějším objektem, který smyslově vnímáme, ale výtvorem naší vlastní mentální aktivity, kterou se podílíme na percepci. Mihotavost zrnění videa propůjčuje dílu NOISEFIELDS vlastnosti odlišné od jeho filmových protějšků; bližším ekvivalentem by mohla být díla pointilistického op artu (třebaže „pohyb“ teček v op artu je zcela iluzorní, zatímco pixely videa se opravdu proměňují). Lze si představit animovaný film, který by spojoval obrazové vlastnosti uměleckého díla s temporalitou a skutečnou změnou. NOISEFIELDS představují právě takový hybrid, jenž ukazuje, že video naplní svůj potenciál, až když porozumíme jeho hybridnímu dědictví. Videopáska tím, že přeformulovává mihotání jako něco videografického, přiznává svoji blízkost k percepčním experimentům ve filmu, ale zároveň zvyrazňuje odlišnost videa (prostorovou i časovou) jakožto obrazu jiného druhu.

Podobně si v díle LAND OF TIMOTEUS Steina vypůjčuje principy trojrozměrných efektů pro jeden ekran z díla Alfonse Schillinga, newyorského umělce, s nímž Vasulkovi spolupracovali. Tato videopáska stejně jako Schillingovy diapozitivové prezentace vytváří iluzi trojrozměrného prostoru tím, že v čase střídají jemně posunutá zorná pole. Ve Steinině díle jsou obrazovým materiálem panorámy islandské krajiny, kde se vyčnívající kameny v popředí výrazně odlišují od prostoru pozadí. Scéna je pojata jako trojrozměrný obraz, a to tak, že se přechází dozadu a dopředu mezi dvěma prostorově posunutými záběry rychlostí přibližně šestkrát za sekundu, čímž vzniká iluze prostorové hloubky. Divák kognitivně přijímá skoro „jednotný obraz“, jaký představuje nezprostředkované binokulární vidění, ale pravidly této hry není jednoduše okázalý, stylizovaný realismus trojrozměrného filmu. Spíše se zde zkoumá sama percepce hloubky a páska nabízí lekci v relativitě prostoru, času, opakování a potlačování v procesu poznávání obrazu. V místě maximální percepční bezprostřednosti, v krajině autorčina domova, aparát paradoxně nedokáže skutečnost reprodukovat. Místo toho stojí reprodukci v cestě a jemně diváka vytrhává z prostoru, který je mu zpřítomňován, a to prostřednictvím přemístění a zvyraznění percepčního aktu. V dílech NOISEFIELDS a LAND OF TIMOTEUS vizuální tropy ozřejmují aktivní kognitivní procesy, jež působí i v tom nejmenším percepčním aktu. Zdá se, že tato díla na určité rovině problematizují

fenomenologický subjekt, diváka uvědomujícího si sebe sama, kterým se zabýval Maurice Merleau-Ponty.<sup>11)</sup>

Objekty a jejich systémy reprezentace nejsou ve videopáskách Vasulkových pojmány ani jako samozřejmé či přirozené, ani jako jednoduše jsoucí k dispozici pro reprodukci. Ale i když se zde video stává nástrojem pro zdůraznění subjektivity, zároveň přitom zpochybňuje jisté, bezpečné a důvěrně známé umístění subjektu jakožto pozorovatele domněle známého světa. Na dalších videopáskách Vasulkových, jakož i v jejich instalacích, se percepční akty nesmírně složitě multiplikují a variují; tato díla v jistém smyslu i nadále oslovují fenomenologický subjekt, ale také tento konstrukt zpochybňují. Percepce je narušována, pojmá se ironicky a metaforicky, s využitím prostředků, jejichž obrazová schémata odkazují k bohatým dějinám ironie. Steinino dílo ALLVISION (1976) kupříkladu připomíná renesanční vypouklé zrcadlo, které se nejvíce proslavilo na Van Eyckově obraze *Podobizna manželů Arnolfini* (1434). Tyto tradiční prostředky se zde pojí s dalšími, které jsou vzhledem ke svému mechanizovanému pohybu či elektronickému základu nové. Lidský zrak se zde konfrontuje s viděním stroje. Paralely a rozpory mezi tím, co nám prezentují stroje, a naší vzpomínkou na nezprostředkované vidění tvoří dohromady jeden „objekt“ našeho upřeného pohledu.

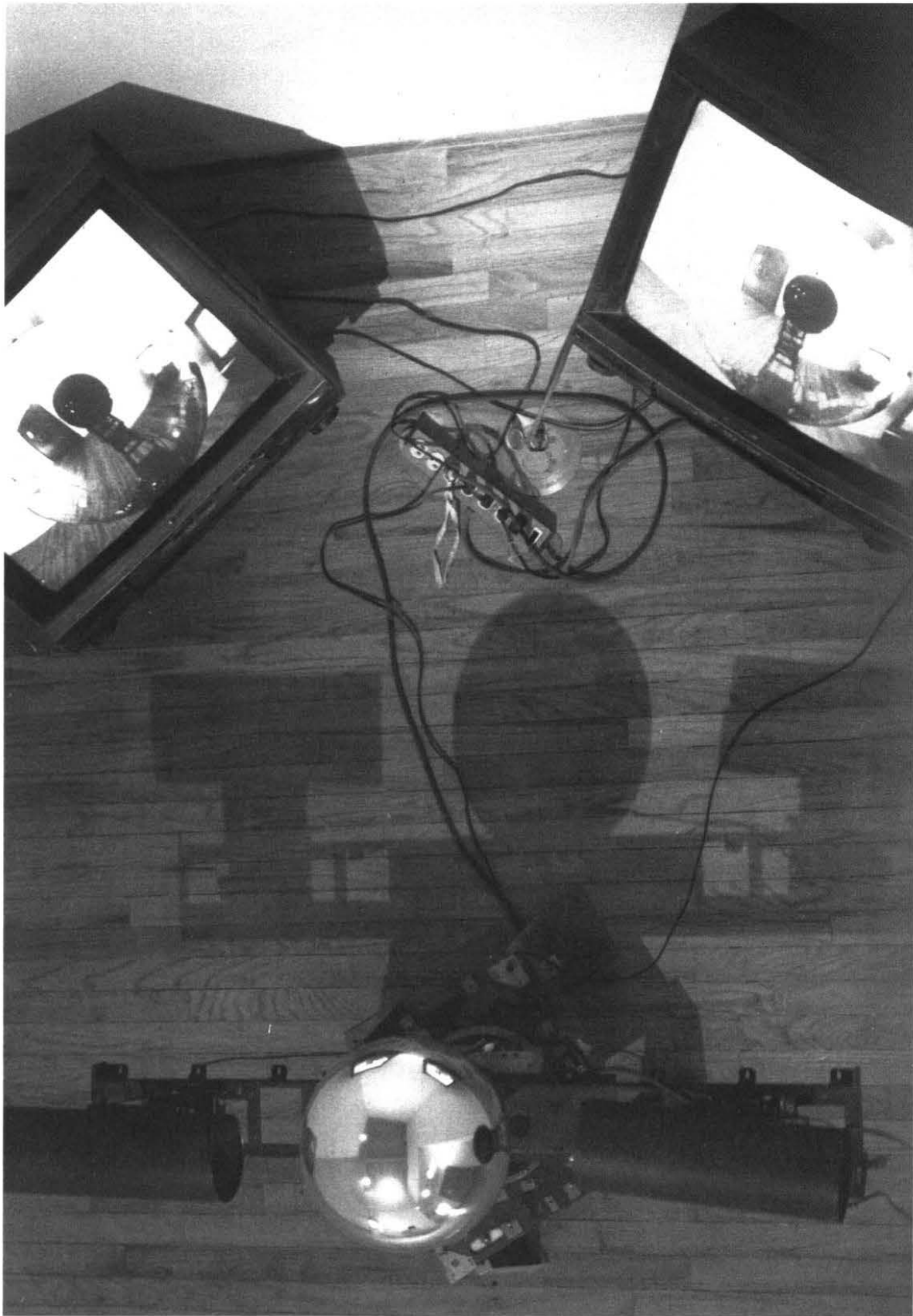
### Zrcadlo, panoptikon a multiplicita

V řadě nejnovějších instalací se projevuje Steinin zájem o interakci lidí a technologie s krajinou a architekturou. Její díla THE WEST i BOREALIS (1993) znovu přezkoumávají různé krajiny. Panoptikonové vidění, historicky zavedené prostřednictvím širokoúhlých objektivů, kompozitní fotografie a kinematografické 360° diorámy, je v díle THE WEST zautomatizováno využitím přístroje, jemuž dala Steina název „Allvision“ (Vševize). 180° širokoúhlý objektiv kamery se otáčí, zaměřen současně na zrcadlovou kouli, takže jeho obraz obsahuje druhý 180° obrácený obraz, zatímco se rychle kýve napříč 360° polem. Obraz vytvářený v ALLVISION s jeho koulí není ale pouze 360° panorámou, nýbrž je v něm simultánně přítomna i každá strana 180° oblouku, „pohled dozadu“ se ukazuje uvnitř zakřiveného kruhu, který je rámován pohledem dopředu. Steinin stroj Allvision má obdobu ve všesměrové kameře Woodyho THEATER OF HYBRID AUTOMATA, díky čemuž hyperpanoptické gesto prochází napříč dílem obou tvůrců. Tomuto gestu je vlastní průzkum prostoru, který kónické vidění subjektu rozšiřuje do mocného oblouku, který obsáhne vše, co ústřední pozici obklopuje, a je tak metaforickým zkoumáním moci, geometrie a hranic vidění. Film LA RÉGION CENTRALE (1970–1971) Michaela Snowa zkoumal tuto metaforu obkružování a strojového vidění tak, že jeho rotaci vedl systematicky po celé kruhové dráze krajinou v cyklu den-noc. Tropy vytvářené evokací panoptického vidění v ALLVISION jsou podobně jako ve Snowově filmu mnohočetné a navzájem si odporují. Obklopující, proudící, opakující se cykly vytvářejí jeden druh asociací, zatímco fragmentace různých obrazových polí a analytické dráhy vytvářejí další. Jsme napojeni

11) Viz Maurice Merleau-Ponty, *The Phenomenology of Perception*. London : Routledge and Kegan Paul 1962, s. 57 (orig. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard 1945).

# ILUMINACE

Maureen Turimová – Scott Nygren: Číst nástroje, psát obraz



*Instalace Allvision (Steina Vasulka, 1976; Centre for Contemporary Arts, Santa Fe)*  
Foto The Vasulka Archive

na vidění, které je plně nasyceno smyslovým vnímáním a zároveň i příslibem moci. Centrální věž dohlížející na okolní věznicí představuje jednu stránku moci, ztělesněnou panoptikonem, jak tento koncept popsal Jeremy Bentham a rozvinul Michel Foucault v *Dohlížet a trestat*.<sup>12)</sup>

Snaha překonat omezení fixní pozice v prostoru a možnost dohlížet na všechny, kteří nás ohrožují nebo se pokoušejí uniknout naší kontrole, se stala motivací pro vznik věže s pozorovatelnou panoptikonu. Vasulkův hyperpanoptikon se svou nadsázkou stává zčásti parodií paranoidní touhy vše prozkoumávat, znát a ovládat, přání, které je již vepsáno a zautomatizováno v uplatnění videa v bezpečnostních systémech dohledu. V ALLVISION je ale vepsání panoptikálního vidění hluboce fantazmatické a hravé, jako vidění, o jaké se pokoušejí děti, když se otáčejí dokolečka, nebo jako zvláštní hlediska, jež nabízejí hračky typu houpaček a kolotočů. Panoptikální vidění, hrozivé i rozkošné, mocné i nevinné, je oxymorickým pohledem na svou vlastní doménu.

Ve videodíle THE WEST toto panoptikální vidění přichází jako prostřední segment, následuje po části, v níž se záznam ruční kamerou spojuje se selektivní kolorací vykreslující architektonické formy trosek v novomexickém Chaco Canyon. Modř, jež doplňuje a akcentuje stíny zlatavého kamene stavby, téměř neubírá obrazu na přirozenosti, pouze prastaré stavbě propůjčuje podivný a nápadný vzhled, jenž by se mohl téměř jevit jako přirozený prvek západoamerické krajiny, natolik je klíčováním spojen (*keyed*) s oblohou a zemí. Potom přichází panoptikální zmapování pouštní krajiny, zahrnující i satelitní antény astronomické observatoře Very Large Array (VLA) a zalesněnou krajinu. Střídají se zde přirozená a uměle vybudovaná prostředí, a to někdy v rámci jediného obrazu. Kruhová „vsuvka“ (zrcadlové koule) ukazuje především výtvoř vojenské vědy, zatímco rámuje obraz ukazuje přírodní krajinu, ležící druhým směrem, nebo naopak. THE WEST sestává ze stěny obrazovek, které jsou dále rozdělovány sériemi stíraček, pomocí nichž jeden obraz prorůstá napříč jiným. Obrazovky střídavě přenášejí obrazy ze dvou kanálů video pásy, a vytvářejí tím šachovnicový vzorec opakování a variací, který je chvílemi konstruován tak, aby byl graficky sladěn s pohyby stírání. Když se stíračky vyrovnají, zdánlivě překračují hranice jednotlivých monitorů a vytvářejí dojem proudících obrazů.

Metafory, které se v díle THE WEST uplatňují, nespočívají jednoduše na zjevných či jednoznačných interpretacích. Dílo je možné číst jako poetickou obžalobu současné přestavby prostoru pro průmyslové či vojenské účely nebo naopak jako fascinaci formami, které takovéto politické čtení nahrazují stejně tak poetickým viděním přírody a kultury. Taková čtení jsou nejen příliš neúplná, ale uniká jim problematizace obrazů-metafor v srdci díla. Opozice příroda/kultura vskutku instalací prochází a opakuje se v opozici stroje (který vidění vytváří) a lidí (kteří toto strojové vidění vyrábějí a vidí), ale představuje pouze předběžnou tezi. Tato opozice, jakmile se tematizuje, prochází variacemi a dále rezonuje jakožto zásadní zpochybnění subjektivní pozice – způsobu, jak je tento subjekt situován v rámci tohoto světa.

Konfigurace kroužení stroje Allvision v několika Steininých videopracích naznačují zřejmou metaforu reflexivity, a to zvláště tehdy, když se v obraze na povrchu koule objeví sama videokamera nebo v okolním prostoru její stín. Reflexivnost se zde nicméně

---

12) Michel Foucault, *Dohlížet a trestat*. Praha : Dauphin 2000.

prezentuje v tak proměněné podobě, že se problematizuje to, co se dnes stalo samozřejmé v rámci modernistické reflexivity. I když jsme viděli a známe všechny složky konstrukce uměleckého díla, víme cokoli víc o procesu konstrukce textu? Reflexivita v umění se povětšinou omezuje na vnější prvky: filmař ve filmu, kamera v obraze, postavy hovoří jako herci. Řešením není ponechat tuto „hudbu sfér“<sup>13)</sup> chápání, které zůstává magické; konfigurace díla ALLVISION možná naznačuje, že k dekonstrukci metafyziky je zapotřebí víc než pouhého fyzického zrcadlení výrobních aparátů uvnitř obrazu.<sup>14)</sup>

BOREALIS pokračuje v tomto zkoumání reflexivity a zdvojeného vidění krajiny. Tato instalace jasně a nanejvýš zřetelně odkazuje k polární záři právě zahrnutím pastelového obrazu Steinina stínu, obklopeného září aureoly, v momentě, kdy natáčí obrazy nejednoznačně zamlžené krajiny, plné buď páry, nebo mlhy. Autorka je v tomto obraze stínovou figurou, která je obklopena obrazem světla a současně tento obraz vytváří jakožto odkaz i připomenutí sezonního atmosférického světla své rodné země. V BOREALIS se čtyři průsvitné ekrany nesoucí projekce obrazů chvějí rozptýlenou barvou, která esteticky maximálně využívá promítané video. Obrazy různých krajín a mořských scenerií, známé prvky ze Steinina díla, to vše se zdá být vybráno kvůli rytmům valící se vody a kývajících se větví, jež jsou zde podrobeny zpětnému pohybu. BOREALIS jakožto instalace zaplňuje místnost a vybízí diváka, aby se toulal po jejích obrazech, přičemž jejich trajektorie postupně vytvářejí nové možnosti reakce.

BOREALIS je dílem zdůrazňujícím přítomný moment zásahu do dějin filmu a videoinstalace; nová projekční technologie přibližuje video více filmu, připojuje filmové světlo, ale získává vlastnosti videa, pokud jde o světlo a barvu a jeho jedinečné obrazové procesy. Video zde rovněž přebírá roli environmentální skulptury, kresby, jako pozornost, kterou umělec věnuje kamenům a pahorkům, vztahu mezi vnějším prostředím a manifestní instalací. Prostředí se stává manifestním, jak se ukazuje smyslům coby prostředek rozumění. Místo BOREALIS je současně interaktivní i manifestní; vzorce obrazů rozmístěné na četných ekranech uskupených v rozličných úhlech představují poetickou a (nebo) seriální strukturu a různé druhy sekvence. Měnicí se vztahy v obraze komplikují naše vnímání pohybu, a tak kladou důraz na obrazové rýmy, návaznosti a ozvěny. Divák trénuje schopnosti rozdělené a selektivní percepce, když nahodile vybírá prvky v instalaci, na které se zaměří a o nichž bude uvažovat. Průsvitný ekran ale také upozorňuje na dvojdimenzionalitu videoreprezentace, v tom smyslu, že obraz je omezen na plochu a z rubové strany nám nabízí pouze svoje prostorové převrácení.

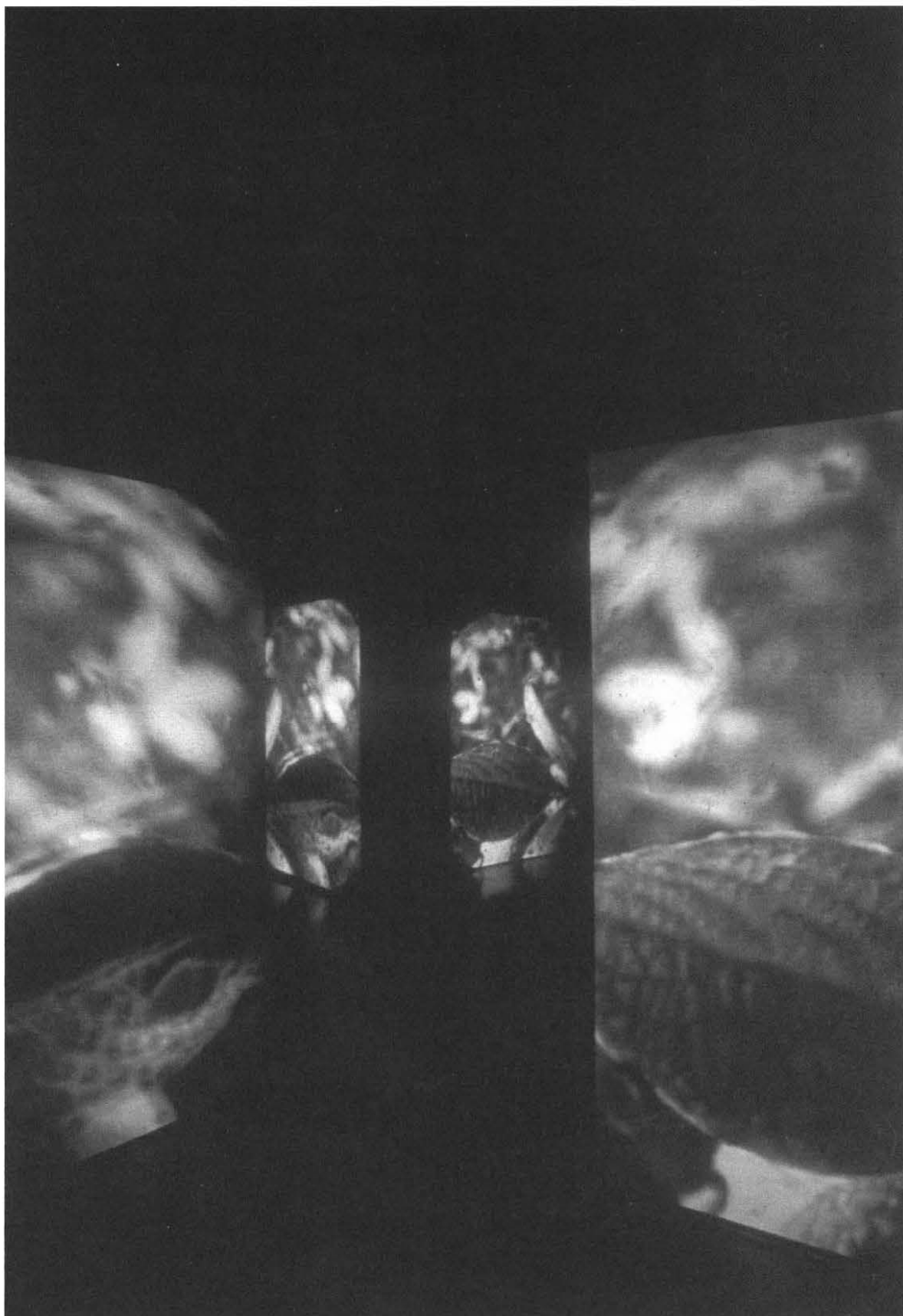
O to při videoinstalaci konceptuálně vždy šlo – o umístění v prostoru sledování, o prostorové zahrnutí subjektu do procesu předvádění textu. Divák se reálně pohybuje kolem tohoto textu i skrze něj, ví, že reprezentační iluze textu se prezentují v kombinaci s prostorem, který není iluzorní, ale skutečný. Divák je do aparátu reprezentace fenomenologicky zapleten, neboť se pohybuje prostorem, jenž si klade nároky na realnost, navzdory

13) Slovní hříčka s anglickým slovem *sphere*, které může znamenat (pythagorejskou) sféru i (vasulkovskou) kouli (pozn. red.).

14) Středověká kosmologie si představovala astrologické vlivy na člověka jako hudební rezonance nebeských orbitálních sfér v lidském subjektu; pokud vizuální sféry ALLVISION na takové integrující schéma odkazují, rovněž jej opouštějí.

## ILUMINACE

Maureen Turimová – Scott Nygren: Číst nástroje, psát obraz



*Záběr z instalace Borealis (Steina Vasulka, 1993; MoMA, San Francisco)*  
Foto Ben Blackwell, The Vasulka Archive



veškeré promyšlené iluzi, kterou vyvolává. Tento prostor je ale konceptuálně rozkolísaný: projevuje se v něm napětí mezi jeho fyzickými a abstraktními aspekty, mezi metaforami a jejich reálným předvedením, na které se zde klade důraz, mezi konfrontováním diváka s objekty a s reprezentacemi, mezi prostorem pociťovaným tělem a prostorem vizuálních iluzí. Tyto prostory reprezentace jsou také prostory přítomnosti, nutí diváka, aby přemýšlel sám o sobě při aktu sledování. Divák jako by obýval dva prostory najednou. V takovém zdvojení je vždy něco podivného a hrozivého (*uncanny*), socha tak skutečná, že vypadá, jako by se měla každým okamžikem pohnout.

BOREALIS ve svém odkazu k pomíjivým světům, jež zdobí obzor nanejvýš iluzorní přítomností, naznačuje, že je možné, aby teorie videoinstalace promýšlela fenomén prostoru a zrcadlovosti (*specularity*) z hlediska dekonstrukce. Jestliže totiž obrazovka zasazuje obraz do jeho přítomnosti jakožto součást aparátu, instalace typu BOREALIS rozehrává zdvojení a rozštěpení obrazu jako něčeho ne-přítomného, jako iluzi a sugesci.

### Metaumělecké projekty

Řada videopásek Vasulkových se kritickým a sebereflexivním způsobem zabývá dějinami umění; buď je komentářem k dějinám umění, jako např. GOLDEN VOYAGE (1973), nebo si přisvojuje dějiny hudby, např. THE COMMISSION (1983). GOLDEN VOYAGE je kopií *La Légende dorée* (1956), obrazu René Magritta, znázorňujícího bochníky chleba zavěšené na obloze, tyto bochníky ale uvádí do pohybu a nechává je plout napříč ekranem. Zastavený pohyb, vyjmutí objektů z jejich „vlastního kontextu“ a převrácení literárních metafor prostřednictvím jejich doslovného vizuálního pojednání (plující chléb jako mana z nebes), to vše dělá z Magritta surrealistu. Reprodukce Magritta skrze jeho hravou refiguraci napovídá, že video je automaticky surrealistické, neboť dokáže elektronicky rozebrat plochu obrazu, doslovně ukázat pohyb a akcentovat kolážovitou prezentaci objektů umístěných na imaginárních pozadích. Okamžitá multiplicita obrazů vytvořených prostřednictvím klíčování a přepínání videa působí jako automatizace pohybu modernistického umění.<sup>15)</sup> DIGITAL IMAGES podobným způsobem připomínají roztržštěné obrazy analytického kubismu, nebo, v rovině uspořádání pixelů, pointilismus Georgese Seurata. Tato díla demonstrují, že video lze naprogramovat tak, aby automaticky kopírovalo kterýkoli nebo všechny styly zobrazování napříč dějinami umění, a to ne prostou reprodukcí, nýbrž zásadním přepracováním.

Na rozdíl od preddigitální fotografie, jejíž replikační možnosti se omezovaly na kopírování originálního díla, video poprvé umožnilo vytvořit napodobeninu procesů či účinků konstrukce obrazu tím, že na základě elektronické rekonstrukce signálu proniklo do povrchu obrazu. Každý jednotlivý bod na ekranu je možné přepracovat ve vztahu k ostatním. Rukodělné techniky lze okamžitě napodobit na různých obrazových zdrojích. Kolorizér (*colorizer*) se dá nastavit tak, aby imitoval fauvistické efekty; zpracováním prostřednictvím skenovacího procesoru (*scan processing*) lze zdeformovat figuru

15) Vasulkovi vytvořili svoji GOLDEN VOYAGE s použitím multiklíčovače George Browna předtím, než vícevrstvé klíčování začalo být díky digitálnímu videu lehce dosažitelné.

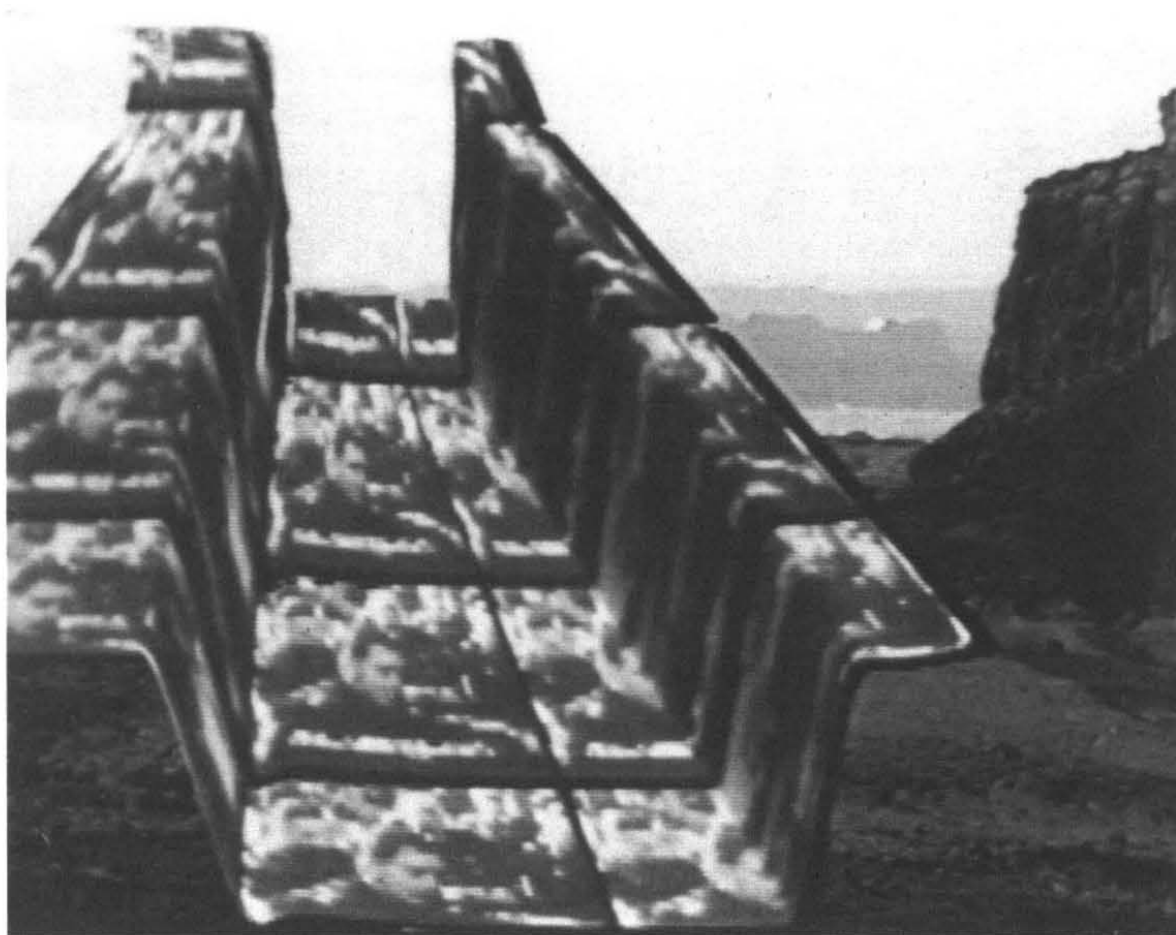
tak, že vystupuje z plochy obrazu ven na způsob Donatellova basreliéfu; rychlé přepínání (*switching*) dokáže napodobit kubistickou mnohost hledisek. Stala-li se fotografie důležitou etapou v dějinách umění částečně díky svým schopnostem reprodukce, video se ukazuje být stejně významným prostředkem díky schopnosti reprodukovat neeuclidovské geometrické konfigurace, diferencované obrazové plochy a vybrané povrchové textury a barvy.

Hlubším smyslem tohoto zahrnutí dějin umění do videa Vasulkových, provedeme-li jeho radikálnější čtení, může být přehodnocení vztahu mezi uměním a dějinami, ne nepodobné koncepci diskursivních formací Michela Foucaulta, kde dějiny působí skrze decentralizovanou dynamiku implicitních pravidel, která ovládají disciplinární diskursy. V podobném duchu i odkazy Vasulkových ke konkrétním malířům nově historizují umění z hlediska pravidel či omezení, která lze naprogramovat do aparátu videa. Dějiny umění se v tomto procesu spacializují: každé období a styl je reformulován ve vztahu k jeho obrazovým hranicím a vnitřnímu uspořádání. Nedochozí však k dehistorizaci materiálu, což je podle Fredrica Jamesona případem postmoderních koncepcí umění.<sup>16)</sup> Spíše se jedná o reformulaci způsobu, jakým se zasahuje do dějin.

Woody v tomto procesu spacializace dějin pokračuje i ve svých novějších narativních dílech, u nichž se může na první pohled zdát, že s jeho dřívějšími zájmy nesouvisí. V *THE COMMISSION* se jedna příhoda z dějin hudby stává zdrojem narativu a formálního vývoje. Niccolò Paganini působil jako zprostředkovatel zakázky jednoho novinového redaktora na skladbu od Hectora Berlioze. Převyprávění této příhody na videu nevyhnutelně připomíná současné problémy financování umění ve Spojených státech i proces, kdy komise umělců či odborníků pro veřejné nebo soukromé sponzorské společnosti vyhodnocuje soutěžící grantové návrhy. Paganiniho virtuózní hra na housle ovšem rezonuje se Steininou minulostí, jejím studiem a hrou na housle, jakož i s operní formou díla *THE COMMISSION*. Minulost je situována na hranici mezi osobní pamětí a veřejnými dějinami. K tomuto propojení dochází v poušti – evropské postavy jsou zde vytrženy z původního kontextu a přemístěny na americký jihozápad. Poušť, zdá se, působí jako metafora Ameriky coby bodu nula historických tradic, imaginární antiteze Evropy, stejně jako v *Americ* Jeana Baudrillarda.<sup>17)</sup> Zdá se, že Steina a Woody Vasulkovi jakožto přistěhovalci Baudrillardův pohled na Ameriku v řadě bodů sdílejí. Historická dimenze zde ovšem nechybí, dějiny jsou pouze nově ztvárněny. Použití videa jakožto formy zápisu zvolené pro tuto novou historickou operu umožňuje, aby byla tradice spektaklu nově ztvárněna jako text tvořený zvukem a obrazem. Poušť je tedy také místem, kde je možno nově přezkoumat dějiny, kde přemístění působí tak, že převrací mýty, které dotyčné umělce obklopují. Dějiny umění nemusejí nutně být v zajetí kultu osobnosti, mohou být reflexí o historických transformacích forem a o tom, jak umění vzniká z pověření (*commission*) sil, které zahrnují jak osobní příběh umělce, tak dějiny, které jej obklopují.

16) Fredric Jameson, *The Cultural Logic of Late-Capitalism*. *New Left Review*, 1984 (červenec/srpen), č. 146, s. 52–92. Viz pojednání M. Turimové na toto téma: *The Cultural Logic of Video*. In: Doug Hall – Sally Jo Fifer (eds.), *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art*. New York : Aperture 1991, s. 331–342.

17) Jean Baudrillard, *Amerika*. Praha : Dauphin 2000.

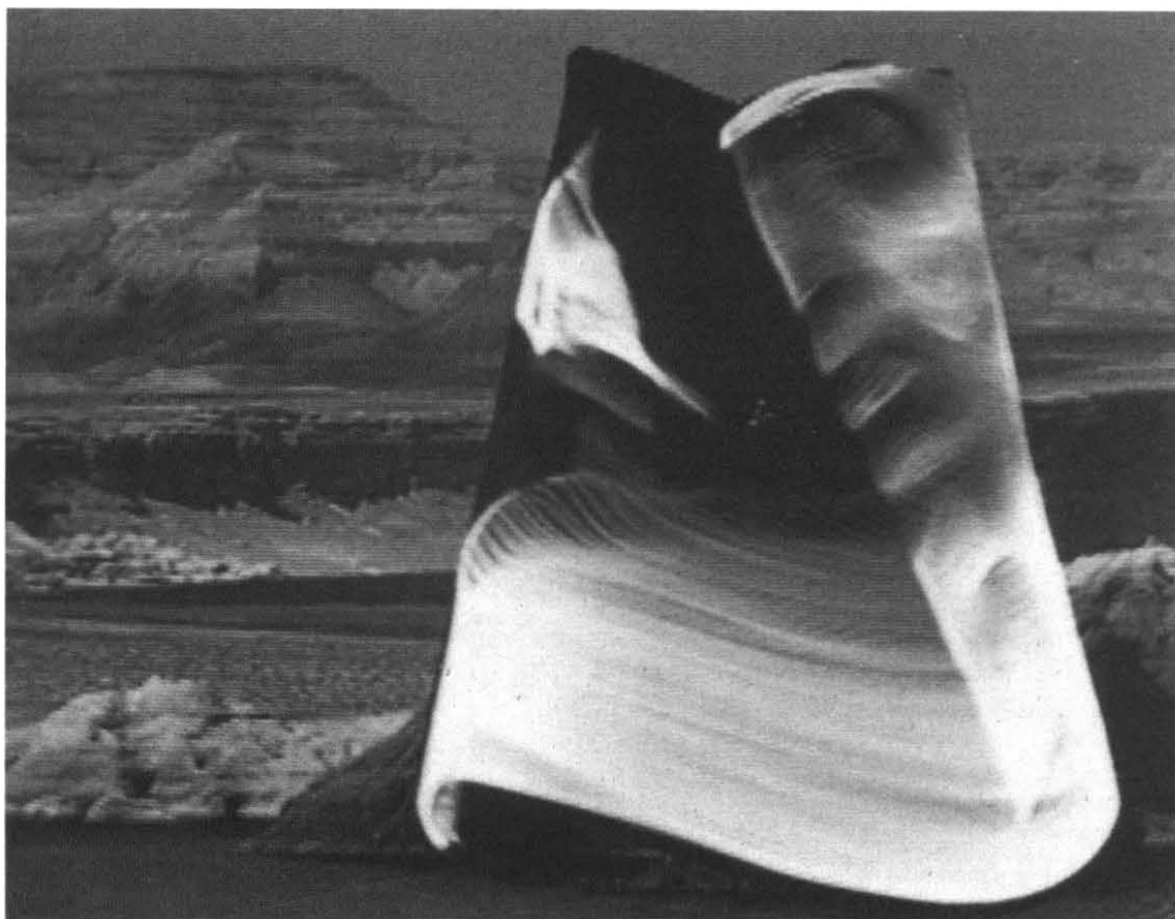


*Záběr z Art of Memory (Woody Vasulka, 1987)*

Foto The Vasulka Archive

K podobné rekonfiguraci umění a dějin dochází i v díle ART OF MEMORY z roku 1987, které evokuje ikonografické dědictví druhé světové války formou filmových záběrů, mezi nimiž jsou filmy z Ufy, německého národního filmového průmyslu, a týdeníky ze španělské občanské války. Filmy se ukazují jako pásy obrazů vznášející se v poušti, ohýbané do dynamicky se měnících tvarů a zasazované do multiplikovaných rámců, které je možné uvnitř videoobrazovky vyrobit prostřednictvím digitalizovaného videa. Divočina jihozápadní pouště coby krajina dislokace a fantazie není ani tak pozadím, jako spíše povlakem, který vytváří tenzi tím, že je kladen přes ony stále se vracející obrazy. Poušť zde evokuje pouštní obrazy z THE COMMISSION, je absencí dějin, rámuje historický materiál, filmový materiál.

Woodyho dílo ukazuje především neustále se vracející obrazy, které nelze zcela zpracovat či zapomenout, jakož i ironické stránky naší fascinace vizuální působivostí. Představuje intenzivní subjektivitu, překračující rámec flashbackem řízené subjektivity dějin, jakou využívají narativní filmy k zarámování a legitimizování minulosti. Zároveň otevírá možnost toho, že smysl dějin může vyvstat z odlišné prezentace dějinných ikon, i když zde hodně závisí na divákovi, který do textu přináší jak vlastní vztažné body, tak aktivní kritický postoj.



*Záběr z Art of Memory (Woody Vasulka, 1987)*  
Foto The Vasulka Archive

### **Strojový gender (Machine gender)**

Steina a Woody Vasulkovi v průběhu celé své umělecké dráhy vytvářeli a podepisovali svá díla společně i individuálně. Jejich jednotlivě pojmenované kusy zčásti umožňují zaměření na rod (gender), který modifikuje jejich dřívější zájem o percepčně-kognitivní účinky, čtení nástrojů a krajinu. Gender se v dílech LILITH, THE BROTHERHOOD a IN THE LAND OF THE ELEVATOR GIRLS (1989) stává figurou, skrze níž se uvažuje o umístění subjektu v elektronickém kontextu.

Provádění akcí ve Steinině videotvorbě často souvisí s autoportrétem či autobiografií, jde ale o narážky tak jemné, že spočívají výlučně na zvolených lokacích, obrazech umělkyně a nástroji, na který hraje (housle). V LILITH jsou tyto náznaky nahrazeny odkazem k mýtu, který toto nepřímé sebe-odhalení ještě zesiluje. Steina se zde pokouší naplnit svůj rozsáhlý slovník zpracování obrazu a svůj jedinečný smysl pro rytmus metaforami shromážděnými na základě mytologických či literárních odkazů.

„Lilith“ z názvu videopásky je fascinující postavou židovského mýtu, s předky v egyptské, babylonské a řecké kultuře, kde se pod různými jmény a v různých podobách zjevuje jako démon v ženském rodě, jenž svádí manžele a buď s nimi plodí malé demony, nebo zabíjí děti vzešlé z jejich oficiálního manželství. Podle některých verzí je krásná,

podle jiných jde o škaredé monstrum podobající se lvu. V talmudickém období je Lilith první ženou Adama (transformací jejího řeckého ztvárnění jakožto další ženy Dia). V kabalistickém a později chasidském judaismu ztělesňuje zlého ducha, proti němuž stačí použít amulet, v jidiš *Kimpezzettel*, podporující židovské modlitby, který pomůže narození dítěte a později ochrání místnost, kde spí.<sup>18)</sup>

Ze současného feministického hlediska je Lilith zajímavá hlavně jako obraz ženské síly, byť možná historicky odsouzené k tomu, aby byla nahlížena jako hrozivá a démonická. Steina ve své LILITH vytváří dílo, jež se co nejbezprostředněji nabízí feministické analýze, a navíc v něm spolupracuje s další ženou, Doris Cross, která Lilith ztělesňuje.

Vrstvením obrazů, jehož je docíleno pomocí již dříve využívaných analogových procesů klíčovače, je vytvořen portrét na pozadí krajiny, který považujeme za Lilith z názvu. Portrétní obraz jako by zabíral „popředí“, ale ve skutečnosti jej tvoří vrstvy obrazů z více než jednoho pohledu kamery. Překrývají se zde pozitivní a negativní obrazy, z nichž každý chvílemi reprezentuje trochu jinou časovou nebo prostorovou artikulaci. Klíčování umožňuje, aby jeden portrétní obraz prosakoval druhým. Vrstvy tohoto Lilithina portrétu jsou současně vzájemně rozdělené i sloučené, jedna vrstva se objevuje ve vizuálním prostoru jiné vrstvy, což upomíná na Picassovy pozdější, takzvané dekorativní kubistické portréty typu *Dívky před zrcadlem* (1932) a *Sedící ženy* (1938), které na sebe vrství a spojují, a to přímočaěji než analytický kubismus, profil a frontální pohledy na model. „Pozadí“ krajiny je rovněž komplexním způsobem artikulováno, neboť v momentě, kdy je Lilith před ním poprvé zobrazena, lesy jako by prosakovaly klíčováním v obou vrstvách portrétu. Později se tyto obrazy lesů jeví jako samostatné pasáže stromů mezi jednotlivými „akty“ Lilithina vystoupení. Kombinace nehybných obrazů, proměnlivého zaostřování a přízračného zdvojování pohybu větví dodává těmto odděleným pasážím abstraktní rytmy.

Videopáska se skládá z pěti samostatných segmentů Lilithina vystoupení. Nejprve vypadá jako kouzlička čarodějnice, jež sugestivně diriguje magicky neviditelný orchestr, přičemž její tleskání zdůrazňuje odkaz na vrhání kleteb. Potom začne se svými enunciativními akty. Její tvář v pohledu dvojí kamery vytváří dvě rozdílné temporality, kde vládne větší diskrepance mezi frontálními a profilovými pohledy, jak se její hlava otáčí a rty se pohybují v neúplné synchronizaci s hlasem. Její výpovědi jsou tvořeny elektronicky zpracovanými zvuky, časově převrácenými tak, aby zněly jako prvotní chroptění. Ve třetím segmentu svoji promluvu významně doprovází gesty rukou, zatímco ve čtvrtém začíná jasně říkat „ne“. Pátý segment rozvádí toto „ne“, spojuje je s jejím vrtěním hlavou, které je vpravdě lvím předváděním její vlající hřívy. Upravené obrazy pohybujících se stromů jako by vizuálně evokovaly svištivé zvuky zaklínacích zaříkávání. Duch, čarodějnice,

18) Viz Theodor Gaster, *The Holy and the Profane*. New York : William Morrow and Co. 1980, s. 19–27; Joshua Tachtenburg, *Jewish Magic and Superstition*. New York : Behrman's Jewish Book House 1939, s. 280. Tato mytologická tradice přežívá i v moderním světě nejen díky regionálním legendám, ale také díky hojnosti literárních odkazů: Shakespeare, Goethe, Rosetti či později George McDonald, C. S. Lewis, Charles Williams a J. R. Salama. Prostřednictvím adaptací Goetheova *Fausta* figuruje Lilith v německém filmu a díky adaptaci Salamancovy *Lilith* z roku 1964 od Roberta Rosena se setkává i s filmem americkým, kde má tato bohyně být metaforou pro dějiny jednoho fiktivního psychoanalytického případu.

lvíce, Lilith z židovské mytologie se zde připojuje ke svým severským sesterským duchům, bohyním lesů a moře, duchům lesa a mořským pannám.

LILITH lze vidět jako ódu na krásně zestárlou, dynamickou ženskou tvář. Rovněž vytváří dynamickou a sugestivní poetiku vizuálních prvků a stop odkazů. Abstraktní aspekty časování a kompozice elektronického obrazu jsou zde povýšeny na významovou rovinu, kde se připojují k těm literárnějším a mytičtějším významům, aniž by se staly pouhou ilustrací. Sugestivní poetika zde zůstává zaměřena na působení prvků videa v rámci kompozice.

Dřívější zájem o otázky genderu podobným způsobem rozšiřuje i Woodyho THE BROTHERHOOD. V určitém smyslu THE BROTHERHOOD pokračuje ve zkoumání toho, jak stroje, považované za neutrální, ztělesňují západní logiku a kulturní dějiny, a rozvíjí tak čtení nástrojů z DIGITAL IMAGES a THEATER OF HYBRID AUTOMATA. Stejně jako v případě děl THE COMMISSION a ART OF MEMORY je ideologická analýza vetkána do uměleckých materiálů. V minulosti Vasulkovi shromažďovali po celých Spojených státech vyřazené díly strojů, které vyhledávali ve vládních a komerčních skladištích, aby je začlenili do svých elektronických projektů, a dali jim tak novou funkci ve službách umění. THE BROTHERHOOD tento proces převrací tím, že zdůrazňuje vojenský kontext jakožto původ velké části strojů, které nás obklopují, a přitom rozvíjí úvahy o druhu inteligence, která je do těchto aparátů vestavěna.

Velká část vyřazených věcí použitých pro THE BROTHERHOOD pochází z Los Alamos, poblíž kterého Vasulkovi nyní žijí, a ztělesňuje stopy studené války. V části instalace nazvané TABLE I je zakomponován souřadnicový zapisovač, původně pravděpodobně využívaný k vojenským záznamům přijatých signálů; ty se pak stávají metaforou pro nerozpoznané násilí, jež se ukrývá v touze západní filozofie po poznání, nevědomě poháněné vůlí k moci. THE BROTHERHOOD je upomínkou na to, že rodokmen internetu sahá až k síti Arpanet (Advanced Research Projects Agency Network) ministerstva obrany Spojených států, původně zkonstruované jako vojenský komunikační systém, který měl vydržet nukleární útok. Po bombardování v Oklahoma City se účinky militarizovaného vědění staly zřetelnější, neboť násilí, které bylo kdysi namířeno ven, proti vnějšímu nepříteli, se najednou obrací dovnitř, proti samotné společnosti Spojených států. Woody však násilí ukryté v lidském vynalézání a inteligenci zobrazuje s jistým pochopením a ironií.

Důležité je, že THE BROTHERHOOD zobrazuje toto spojení násilí a strojů z hlediska genderu. V diskurzech, které obklopují strojovou inteligenci či „vynořující se vlastnosti komplexních dynamických systémů“<sup>19)</sup>, jde často o inteligenci mužskou a vlastnosti, které se považují za vnitřní nedílnou součást stroje. V této instalaci se nepřímou vyjadřuje otázka týkající se reorganizace mužské identity. Může se postnárodní společnost naučit překonat agresivitu a násilí, které se zdají být určitým způsobem znepokojivě svázané s inovací, aniž by skončila sebezničením?

Steina některé z těchto otázek nově formuluje v komickém a transkulturním kontextu. Dílo IN THE LAND OF THE ELEVATOR GIRLS prostupují vizuální vtipy, které naznačují kritický komentář k funkci rituálu v japonské kultuře. Název a úvodní obrazy díla odkazují

19) Woody toto označení používá v pracovních podkladech k THE BROTHERHOOD, v dlouhém pojednání o v současnosti módní rétorice vztahující se k tomu, co se kdysi nazývalo inteligencí strojů.

k ženám, které si velké japonské obchodní domy najímají nejen k obsluze výtahů (které jsou nyní automatizovány), ale též ke zdravení nastupujících a vystupujících zákazníků. V menších budovách jsou někdy tyto pozdravy nabízeny v podobě hlasů z nahrávky – výtah sám pronáší své pozdravy na uvítanou a na rozloučenou.

Na této pásce vidíme tyto zaměstnankyně v úvodních záběrech, které ve zkratce představí tři příklady rituálů v různých obchodních domech, lišící se nikoli podobou výtahů, ale různými uniformami, které mají ženy na sobě. V této řadě je nejpřekvapivější druhý příklad, v němž ženy, které vyhlížejí jako identická dvojčata, provádějí svoje zdravení na každé straně otevřených dveří výtahu, přičemž jsou snímány z pohledu směřujícího zvnitřku výtahu ven. Jejich sladěné účesy a fyziognomie umocňují hrozivou (*uncanny*) uniformitu oblečení a gest. Následně v záběru třetího výtahu přichází s otevřením dveří zároveň překvapení a vtip. Obsluha nás úslužně vybízí ke vstupu do burácející sopky, jež byla elektronicky vložena do pravé půlky obrazu. Potom se vrací „skutečné“ výtahové sekvence s pohledem na zaměstnankyni zdravící ve veřejném prostoru obchodního domu, obraz ale rozevívá stěnu výtahu a současně tak posouvá rámování obrazu. Časové zpoždění se pojí s vnitřním opakováním a vytváří obraz prostoru jakožto rozvírajícího se papírového vějíře.

Rychlý sled Steininých vtipů o rituálu a obraze ustavují složitý vztah mezi sociálním pozorováním a komentářem na jedné straně a zpracováním videa a z něj plynoucí imaginací na straně druhé. Zdá se, že otevírání výtahu je fascinující právě svým vztahem k videostíračkám napříč obrazovkou. Načrtává se srovnání mezi tím, jak fungují výtahy jako prostředky otvírající se v opakujících se intervalech do prostoru plného potenciálních objevů a překvapení, a videoumělcem coby turistou v Japonsku, který objevuje a odhaluje tamní výjevy jako potenciální obrazy videa.

Odtud přecházíme k elektronicky pojatým „dveřím výtahu“ – vyhlížejícím jako konstruktivistická forma z naleštěné oceli, rozevívající se uprostřed obrazu. Otevírá se postupně do celé řady prostorů, které prodlužují vizuální dráhu do centra ekranu: přiblížení zoomem ke klenutému mostu v dešti, venkovsky vyhlížející kryté cestě pro pěší, po níž kráčí zahradník. Pak následují obrazy dopravních prostředků a představení: eskalátor vyjíždějící z hlubokých útrob metra, skleněný exteriér výtahu v rohu budovy Ginza osvětlený nočním neonem, rituál Šinto a avantgardní představení lemované neonem, v němž se objevují brýle pro virtuální realitu. Tyto letmé pohledy vidí Japonsko prizmatem jeho inklinace k elegantním vizuálním kompozicím, spektaklu a rituálu a takřkajíc rámuje výtahové zaměstnankyně v jejich kulturním kontextu.

Dílo se ale nakonec nezaměřuje na ně, ale na komerční prostory obchodních domů, restaurací a hotelů, nyní odhalované prostřednictvím kombinace výtahových dveří a elektronických stíraček. Videopáska ustavuje svůj tropus stíračky/otevírání dveří jako obraz, který v určitém smyslu překračuje metaforickou hru; videostíračky a výtahové dveře jsou v tomto díle pojaty jako vzájemně propojené. Videopáska je současně lehká a dojemná; nabízí vážný vtip o prostoru a temporální změně, o stavu a architektonice proměn v japonské kultuře.

Stejně jako se elektronické stíračky a mechanické dveře vzájemně propojují v jediném tropu, i lidské chování a mechanické opakování se proplétají v automatizovaném prostředí. Výtahová dívka (*elevator girl*) připomíná v jistém smyslu videoumělce, vybízejícího

## ILUMINACE

Maureen Turimová – Scott Nygren: Číst nástroje, psát obraz

lidi k tomu, aby překračovali hranice do jiných prostorů. Výsledkem je řada genderově podmíněných prahů, otevírajících se místy divoce disjunktivním, ba surreálním možnostem, přírodním výjevům a kulturním praktikám vynořujícím se uprostřed světa automatizace.

\* \* \*

V celém tomto pojednání bylo naší snahou nahlížet dílo Vasulkových nejen jako produkt jejich intencí či jako nové cesty otevírané dvěma průkopníky videa, ale také jako práce, jež nabývají na zajímavosti ve světle současných teorií obrazu, psaní a percepce. Metody textuální a kulturní analýzy přehodnocují dříve vytvořené představy umělce jakožto centrální sjednocující síly, která plně kontroluje svou práci. Místo toho zde umělecké dílo funguje jako dynamický průsečík vícenásobných, ba dokonce i vzájemně neslučitelných idejí, pevně spojených s vnějším světem. Pokud k těmto textům přistupujeme skrze toto aktivní čtení, mohou nás naučit, jak rozumět některým z komplexních procesů kulturní změny, kterou ztělesňují.

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu:

Maureen Turim – Scott Nygren, *Reading Tools, Writing the Image*.

In: Marita Sturken (ed.), *Steina and Woody Vasulka: Machine Media*.

San Francisco : Museum of Modern Art 1996, s. 49–64;

katalog publikovaný u příležitosti stejnojmenné výstavy

v San Francisco Museum of Modern Art,

2. 2. – 31. 3. 1996.



Články

## VIDEO A POČÍTAČ

*Estetika Steiny a Woodyho Vasulkových*

Yvonne Spielmannová

*Poté, co jsme získali počítač, vyvstaly problémy zcela odlišného rázu. Než jsme vůbec mohli zdokonalit ovládání analogových nástrojů, ponořili jsme se do těch digitálních, kde je ve skutečnosti vše výsledkem ovládání. Právě svým „interaktivním reálným časem“ se podle mého video jako kategorie vzdaluje těm ostatním (na jedné straně filmu, na druhé straně počítačové grafice).<sup>1)</sup>*

### Úvod

Cílem mého článku je umístit video do technologické, estetické a mediálně kulturní perspektivy a zdůraznit, že video je autonomním médiem, a nikoli jakýmsi intermédiem, které zastaralo s nástupem digitálních technologií. Rané příklady z díla Steiny a Woodyho Vasulkových, Nam June Paika, Juda Yalkuta, Stana Vanderbeeka a Eda Emshwillera ukazují, že mezi videem a počítačem existuje úzká a zásadní vazba, takže se celkově zavedením digitálních technologií toto médium i nadále obohacuje a umocňuje se jeho esteticko-kulturní potenciál. Z tohoto hlediska lze na digitální nástroje nahlížet jako na evoluční krok ve vývoji elektronických nástrojů, které společně přivádějí video k artikulaci originálního elektronického slovníku obrazu.

Ze stejného důvodu by bylo krátkozraké klasifikovat video jako nové médium, které jednoduše převládlo nad filmem. Video spíše koncepčně vychází z postupů experimentálního filmu a sleduje podobné formální přístupy a zkoumání vidění a vizuality (tj. vlastností a statusu vizuálního zobrazování). Výsledky se samozřejmě liší vzhledem k funkci aparátu charakteristického pro každé médium. Bližší pohled na obě média ale ukazuje, že, přísně vzato, video nemá žádnou funkci aparátu, jež by byla srovnatelná s filmem. Přesněji řečeno, koncept filmu jakožto média je možné vysvětlit na základě fixního aparátu: jeho *dispozitiv* vymezuje prostorové uspořádání, sestávající z projektoru, diváka a plátna, na které se předem zaznamenané průsvitné obrazy (vyvolané na pevném filmovém pásu)

---

1) Robert A. Haller, *Interview with Steina*. (Rukopis, jenž byl připraven k uveřejnění v časopise *Video Art Review*; datum na dokumentu 28. 10. 1980, 3 s.) The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B4-C81.

vertikálně promítají v kontinuálním pohybu, který vytváří zdání pohyblivých obrazů. Video oproti tomu nezaujímá konsistentní prostorové uspořádání, ale vzniká v bezprostřední přítomnosti současně v kameře i na obrazovce a často také v přístrojích pro snímání (*scanning*) a syntézu (*synthesizing*). Video dále není tvořeno skutečným „obrazem“. Definuje se svou manipulací s elektronickými signály: to znamená simulací obrazu. Dan Sandin ve své didaktické videopáscce HOW TV WORKS (USA, 1977) demonstruje fenomenologii videa a vysvětluje mechanismus tohoto elektronického média na základě srovnání s filmem:

Nejjednodušeji pochopitelným videopřístrojem je kamera, jež produkuje elektronický signál a vysílá jej prostřednictvím kabelu do monitoru, který obraz rekonstruuje... Světlo, které dopadá na přední plochu objektivu, tvoří obraz přímo v kameře. V případě filmové kamery se tento obraz promítá na citlivý chemický povrch, film v užším slova smyslu. V případě videokamery se promítá na přední plochu vidikonu<sup>2)</sup> a elektronový paprsek uvnitř vidikonu snímá přední plochu, snímá strukturu světlých a tmavých bodů promítaných na přední plochu a vytváří videoobraz... Vychylovací cívka magneticky zaměřuje elektronový paprsek, který snímá obraz a vytváří videosignál.

Později Sandin popisuje vertikální zpětný běh (*retracing*) signálu na konci dolní řádky (vertikální synchronizační impuls) a to, jak kamera generuje synchronizační informace potřebné pro horizontální zpětný běh (horizontální synchronizační impuls) a na závěr říká: „Skutečná videoinformace je zakódovaná pouze do řádek zobrazovaných zleva doprava.“<sup>3)</sup>

Je zřejmé, že zde nikde není koherentní obraz – ani při snímání v kameře, ani na ploše obrazovky –, ale pouze proud zobrazování, který se může pohybovat nejen vertikálně (jako filmový pás), ale též horizontálně. Dojem obrazu ve skutečnosti vzniká na základě vstupních informací, které jsou prostřednictvím snímacího zařízení překládány do elektronických signálů, nepřetržitě přenášených řádků, které na běžných obrazovkách běží zleva doprava a shora dolů – po způsobu psaní na stránku v západní kultuře. Zatímco pohyblivý obraz filmu je při záznamu a projekci svázán omezeními vertikálního uspořádání jednotlivých okének, video se takovýmto požadavkům vyhýbá: signál putuje vertikálně i horizontálně, a tak obrazy konstruuje a rekonstruuje. Na základě tohoto vymezeného rozdílu mezi časoprostorovou jednotou obrazu jakožto „snímku“ (*frame*) či „výjevu“ (*tableau*) (případ malířství, fotografie a filmu) a elektronickými informacemi „zakódovanými“ v řádcích, které vytvářejí proměnlivé videoobrazy, označují proměnlivé obrazové formy elektronických transformací za „zobrazování“ (*imagery*).

Sandinovo pojetí „kódování“ ve vztahu k analogovému zpracování obrazů se mi zamlouvá, neboť tento aspekt videa se úzce pojí s digitálním kódováním prováděným prostřednictvím výpočtů v binárních numerických systémech. Je dobré zdůraznit rysy, které mají analogové video a zpracování digitálního obrazu společné, a vlastnosti, které

2) Kamerová snímací elektronka pracující na principu fotoelektrické vodivosti (pozn. red.).

3) Autorčin přepis komentáře Dana Sandina z jeho videokazety HOW TV WORKS. New York : Electronic Arts Intermix 1977.

video od ostatních mediálních obrazů, jakými je například fotografie a film, naopak odlišují.

Vyjdu-li z pojednání Williama J. Mitchella o „digitálně kódovaných, počítačově zpracovatelných obrazech jakožto nové nechemické formě fotografie či jednosnímkového (*single-frame*) videa“<sup>4)</sup> (což v zásadě odkazuje ke statickému obrazu), zjišťuji, že v oblasti statických obrazů lze na posun od chemického k digitálnímu nahlížet jako na nahrazení emulze pixelem, ovšem v případě pohyblivého obrazu je celá věc složitější: zejména proto, že digitální pohyblivý obraz zdědil technologii analogového videa. Proto spatřuji bezprostřední vazbu mezi analogovým a digitálním v použití obrazových procesorů u videa, které mají programovací funkce a náležejí do slovníku analogových počítačů.<sup>5)</sup>

Rané pokusy na poli programování videa prostřednictvím rozvoje analogového obrazového procesoru (*image processor*) v roce 1972 popisuje opět Sandin:

Obrazový procesor je ve zkratce analogový počítač s všeobecným užitím programovatelný pomocí propojovacího pole (*patch programmable*<sup>6)</sup>) a optimalizovaný pro účely zpracování videoobrazů v reálném čase. [...] Obrazový procesor přijímá přirozené obrazy, složitými způsoby je upravuje a kombinuje a výsledek buď zobrazuje, nebo ukládá. K zakódování obrazů do formy přijatelné pro obrazový procesor lze použít televizní kameru, film chain<sup>7)</sup>, videorekordér či podobné zařízení. Televizní obrazovka dekóduje signál a zobrazí upravený obraz. Nástroj se programuje prostřednictvím směřování obrazu do různých modulů pro jeho zpracování a pak ven do obrazovky či videorekordéru.<sup>8)</sup>

Obrazový procesor je modulární zařízení pracující současně na základě funkcí realizovaných zásuvnými moduly a propojovacím polem, které jsou realizovány řídicím napětím a lze je znásobit. Takto lze aplikovat procesy – černobíle či v barvě – jako například

- 4) William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye, Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge: MIT Press 1992, s. 2.
- 5) Užitečnou definici analogových počítačů nabízí počítačové muzeum amsterdamské univerzity (Computer Museum at University of Amsterdam): „Analogové počítače jsou založené na zcela jiných principech než počítače digitální. Rozhodující proměnné jsou reprezentovány různými úrovněmi napětí, které se mohou průběžně měnit v rámci určitého rozpětí, u tranzistorového přístroje obvykle od -10 do +10 voltů. Moduly s elektronickými obvody umožňují, že lze proměnné sčítat, integrovat (vzhledem k času) a na základě konstanty znásobovat. To umožňuje řešit systém běžných lineárních diferenciálních rovnic náležitou kombinací několika sčítačů, integrátorů, zesilovačů a potenciometrů s pomocí propojovacího pole s konektory a kabely. [...] Výsledky tohoto výpočtu se ukáží graficky, v reálném čase na osciloskopu či v souřadnicovém zapisovači, nebo mohou být digitalizovány kvůli uchování či dále zpracovány prostřednictvím digitálního počítače v hybridním systému. Výsledků lze rovněž využít přímo k řízení některých fyzických procesů.“ Viz *Analog Computers*. In: *Computer Museum* (Amsterdam, University of Netherlands 2003). Online: [www.science.uva.nl/faculteit/museum/AnalogComputers.html](http://www.science.uva.nl/faculteit/museum/AnalogComputers.html).
- 6) Tento termín znamená, že prostřednictvím propojení jednotlivých kabelů bylo možné vytvářet sekvence či kombinace funkcí (pozn. red).
- 7) Film Chain Adapter (též Telecine) – zařízení pro přepis filmových pásů na videokazetu; sestava tvořená speciálně upraveným projektorem, multiplexorem a videokamerou (pozn. red.).
- 8) Dan Sandin, *Image Processor*. In: Phil Morton – Dan Sandin – Jim Wiseman (eds.), *In Consecration of New Space: A Color Video Process, 1-26-73*. (Poznámky z programu, kolem 1973, místo vydání neuvedeno.) The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B41-C16.

prolínání a přepínání, změnu v přechodech úrovní šedi, nastavení plynulého přechodu pro solarizační efekty a oddělené nastavení hodnot informací kvůli možnosti ovládání každé jednotlivé části oblasti hodnot. Tyto účinky souhrnně ustavují rozdíl mezi jednotou obrazu a principiálně neomezenými formami zobrazování na základě procesuálně zaměřených zařízení pro generování obrazu.

Nestálost, fluidita a proměnlivé parametry videoobrazu jsou zdůrazněny skutečností, že se obraz v elektronickém médiu může objevit v různých člancích technické soustavy: v kameře, na obrazovce a ve vícenásobných snímacích a syntetizujících zařízeních. Rané experimenty s „uzavřeným okruhem“ mezi kamerou, monitorem a dalšími prostředky zpracování (bez videorekordéru) ukázaly, že fixace elektronických obrazů na magnetickém páse znamená pouze jeden možný způsob zobrazení videa. Při zpracování videa mohou být vizuální efekty v reálném čase prezentované přímo na obrazovce, jako v případě *scan processorů*, a obrazovka zde na rozdíl od filmového plátna není pouze plochou pro „projekci“, ale stává se vlastním místem vzniku videoobrazu – místem, kde konverguje vytváření videa a jeho předvádění.

Film sice může vzniknout i bez kamery (škrábáním, v chemické lázni atd.), ale neobejde se bez materiální základny. Video však může existovat bez pásky a záznam není základní podmínkou tohoto média. Existuje více možností výstupu před samotným záznamem, ale nejdůležitější je, že video může být jednoduše pouze „zpracováním signálu“ bez jakéhokoli záznamu. V případě *scan processoru*, který prostřednictvím změny časování elektronického signálu ovlivňuje časově založenou strukturu videa, je zajímavé, že zpracování signálu interferuje s televizním rastrem nebo ho vychyluje. *Scan processor*, sestrojený v roce 1973 Stevem Ruttem a Billem a Louisou Etraovými,<sup>9)</sup> představoval analogový systém pro modulaci vychylovacího signálu obrazovky prostřednictvím ovládnání napětí v reálném čase. Je nutné poznamenat, že výsledné obrazy ze *scan processoru* nelze zaznamenat přímo, na obrazovku *scan processoru* musí být zaměřena externí kamera, která tyto informace znovu snímá a převede zpět do televizního rastru. Tento typ zpracování signálu jasně ukazuje, že žádné pevně dané místo ani nastavení pro vytváření, přenášení a zobrazování elektronických obrazů neexistuje; namísto toho video využívá mnoha různých zvukových a vizuálních možností.

9) John Minkowsky podává věrný popis tohoto nástroje: „*Scan processor* zobrazuje obraz videokamery na malé obrazovce vestavěné do ovládacího panelu a zvlášť uzpůsobené k účelům přeskupování televizního rastru neboli 525 horizontálních řádků, z nichž se skládá obrazovka. Toto přeskupení či úprava rastru se provádí prostřednictvím procesu *vychylovací modulace (deflection modulation)*. V neupravené televizi vychylovací systém obvodů usměřňuje elektromagnety (kotvu), které zase řídí pohyb elektronového paprsku v přesném rozložení na 525 řádků, shora dolů, každou třicetinu (*1/30th*) sekundy. Videoobrazovka Ruttova a Etraova *scan processoru* obsahuje systém elektromagnetů a vychylovacích cívek, do nichž může uživatel vložit signály, které vzorec běhu elektronického paprsku napříč plochou obrazovky mění, a to nezvyklými, ale předvídatelnými způsoby.“ John M i n k o w s k y, *Five Tapes – Woody and Steina Vasulka*. In: J. M i n k o w s k y, *Programme Notes: The Moving Image State-Wide: 13 Tapes and Video-makers*. Buffalo, NY : Universitywide Committee on the Arts, State University of New York and Media Study/Bufalo 1978, s. 26. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B33-C9. (Srov. též český překlad textu J. Minkowského v přítomném čísle *Iluminace* – pozn. red.) Viz také: heslo „Rutt/Etra Scan Processor“ na webových stránkách The Daniel Langlois Foundation: [www.fondation-langlois.org/flash/e/index.php?NumPage=456](http://www.fondation-langlois.org/flash/e/index.php?NumPage=456).

Vzhledem k této otevřené struktuře jeho „aparátu“ nebudu o videu psát ve vztahu ke konceptuálnímu termínu *dispozitiv*, ale raději budu rozlišovat mezi běžným a experimentálním způsobem vytváření videa. Při experimentálních přístupech dovoluje vztah mezi obrazem a elektronickým signálem – kdy je signál v podstatě nepřetržitě přenášen – další krok transformace, jenž spočívá v základní možnosti činit obrazy slyšitelnými a zviditelňovat zvukové signály. O zobrazování v elektronickém médiu je především třeba uvažovat jako o něčem flexibilním a otevřeném četným formám transformace.

Následující rozbor experimentálních přístupů vyžaduje úvod do základních principů videa, abychom se mohli zabývat experimenty v oblasti zpracování signálu, které z mého pohledu reprezentují podstatu videa jakožto elektronického média. Druhá rovina pojednání se váže k obecné debatě o médiích, která zahrnuje úvahy o povrchu (či obsahu) videoobrazů, jenž zpravidla bývá předmětem pozornosti dějin umění, pokud se tento obor videem vůbec zabývá. Více pozornosti dle mého zasluhuje status elektronického obrazu ve vztahu k podobnostem a rozdílům mezi analogovým a digitálním zpracováním obrazu. Chceme-li video zkoumat v kontextu rozsáhlejšího mediálního prostředí, musíme se také zabývat jeho mediální specifičností. Svůj názor, že video je ve své podstatě proměnlivé, všesměrové a multidimenzionální, opírám o teorie médií, které analyzují elektronické a digitální formy „matrixového“ zobrazování. Třetí rovina přítomného zkoumání se zabývá popisem vybraných děl Steiny a Woodyho Vasulkových: děl, která zdůrazňují různé etapy ve vývoji videa od technologie k médiu a které exemplárními způsoby zahrnují analogové a digitální počítače jakožto nástroje pro zpracovávání obrazů. Tyto tři roviny se v následující části textu úzce prolínají, neboť považuji za nezbytné analyzovat technické a estetické složky společně, abychom porozuměli podstatě onoho elektronického audio/vizuálního média, jímž je video.

### Obraz jako proces

V seriálu SIX PROGRAMS FOR TELEVISION, realizovaném Vasulkovými<sup>10)</sup> v roce 1978 pro televizní stanici WNET v Buffalu ve státu New York, Woody ukazuje audiovizuální události zkoumané při tvorbě raných videoinstalací (*videotape installations*) s názvem MATRIX (1970–1972). MATRIX I (černobílá) a MATRIX II (barevná) jsou jednobarevné videoinstalace, které ukazují fenomén snímku (*frame*) probíhajícího maticí (*matrix*) obrazovek. Videosignál vycházející z kamery a vnitřně generovaný vstup jsou přímo zpracovány, takže výměna mezi zvukem a obrazem se stává zjevnou a projevuje se jako „ovládání zvuků prostřednictvím obrazů a naopak“. K dosažení těchto efektů vzájemného ovlivňování je videosignál propojen s audio syntezátorem (*Putney audio synthesizer*), díky kterému je možné „slyšet energetický obsah“.<sup>11)</sup> Obrazy mohou mít povahu zpětné

10) V následujícím textu hovořím o Vasulkových tam, kde popisují společně vytvářené koncepty a díla, zvlášť pak budu jmenovat díla vytvořená samostatně buď Steinou, nebo Woodym.

11) Woody Vasulka, citováno z videopásky MATRIX (1969–1972). Páska je součástí seriálu SIX PROGRAMS FOR TELEVISION Steiny a Woodyho Vasulkových, vytvořeného pro televizní stanici WNET, Buffalo a vysílaného v listopadu 1979, sestávající z dílů: STEINA (1975–1977), OBJECTS (1975–1977),

vazby (DISTANT ACTIVITIES), vzorce generovaného oscilátorem (HERALDIC VIEW), nebo abstraktního vzorce (DISCS), ale úkolem je vzájemně usouvztažnit obrazy putující na velkém počtu obrazovek nahoru, dolů a do stran:

Matrix je sérií multiobrazkových děl, která zkoumá vztah zvuku a obrazu v elektronických signálech: zvuk, jak je vytvářen elektronickým obrazem; zvuk, který vytváří obraz; zvuk a obraz vytvářené simultánně. Tvary a formy kloužou, stékají, metamorfují napříč celou řadou obrazovek jako zvuk putující napříč geometrickým prostorem k našemu uchu. Vasulkovi v těchto maticích redukuje obraz a zvuk na jejich holé podstaty, aby prozkoumali esenci elektronického obrazu a zvuku – tedy signál. Jakožto fenomenologické cvičení v tvorbě obrazu a zvuku představuje tato řada rovněž hravou analýzu pohybu, v níž abstraktní formy cestují napříč vícero obrazovkami, a mají tak symbolizovat kinetiku elektronických signálů.<sup>12)</sup>

V segmentu DISCS se Vasulkovi zaměřili na zkoumání horizontálního putování obrazu, a to na základě zjištění, že video na rozdíl od vertikálního filmového pásu umožňuje horizontální pohyb. „Podle chyb v časování jsme viděli, že se obraz zpozdil, ale neviděli jsme jeho strukturu pohybující se skrze jednotlivé snímky.“<sup>13)</sup> Vasulkovi posléze s tímto incidentem různými způsoby pracovali, například kamerový obraz cívky uvedený do pohybu přenastavením (*retiming*) horizontální frekvence. Tím vznikl časový posun pramenící z toho, že byl signál znovu vložen do rastrového systému. Horizontální posun se kupříkladu ukazuje tehdy, když se vizuální motiv otevřené cívky videa ve vysoké hustotě zpozdí, takže obrazovku zaplní opakující se abstraktní vzor v pohybu. Mimoto tento horizontální posun (*horizontal drift*)<sup>14)</sup> putuje napříč řadou na sebe naskládaných obrazovek, a tím horizontálnímu šíření dodává i vertikální rozměr. Video se v tomto případě pohybuje zároveň časovými i prostorovými směry, a překračuje tak pojem snímku.

Tyto příklady z díla MATRIX ukazují nejpodstatnější vlastnosti elektronického média, které zviditelňuje strukturní složky elektronického slovníku – což samozřejmě zahrnuje i jejich slyšitelnost. V jiném segmentu díla MATRIX I s názvem BLACK SUNRISE vychází zvuk znovu pouze z videosignálu, který byl propojen se zvukovým syntezátorem. „Zvuk“ a „obraz“ dohromady představují strukturní vyjádření videošumu (*noise*), který považují za zakládající fenomén (*matrix phenomenon*) v širším smyslu mediálního diskursu. Můj pohled je především založen na předpokladu, že u veškerého videa je surovým materiálem „šum“ – termín vypůjčený z audio sféry. Šum je elektronická energie

---

DIGITAL IMAGES (1977–1978), TRANSFORMATIONS (1974–1975), VOCABULARY (1973–1974) a MATRIX (1969–1972). Na videopásce MATRIX Woody předvádí výsledky audio a vizuálních experimentů a jejich funkci v raných instalacích s názvem MATRIX (1970–1972) a v dalších příbuzných dílech, jako např. EVOLUTION (1970) a DISTANT ACTIVITIES (1972).

12) Marita Sturken, *Matrix 1970-72 (six loops of horizontal movement)* Steina and Woody Vasulka. (Popis a technické údaje k videoinstalaci *Matrix*, 9. 1. 1995, místo vydání neuvedeno.) The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B4-C10.

13) Woody Vasulka, citováno z videopásky MATRIX.

14) K technice *horizontal drift* viz článek Johna Minkowského v tomto čísle *Illuminace* (pozn. red.).

videosignálů, z níž vyvstává jakákoli výrazová forma. Šum je potenciálem videa: jeho informace jsou nestrukturovanou, bezforemnou maticí (*matrix*).<sup>15)</sup>

Při zkoumání struktury jakékoli matrice (*matrix*) je důležité vzít v úvahu, že technický popis i mediální diskurs týkající se otázky základního obrazu (*matrix image*) má konceptuální paralelu v širší filozofické debatě o *matrix*.<sup>16)</sup> Matrix je nahlížena jako metafora pro paradoxní vizuální uspořádání. Mediální i filozofické diskuse o fenoménu *matrix* se shodují na tom, že *matrix* odkazuje k neviditelné struktuře, která se stává viditelnou pouze tehdy, když dojde k selhání, a *matrix* je nucena dosáhnout struktury ve vizuálním uspořádání. Spojením těchto dvou diskursů odkazují k Rosalindě Kraussově a její teorii pulsu a rytmu jakožto skryté struktuře modernity, která se dává vidět pouze tehdy, když dojde k odhalení intervalu. Kraussová ve svém teoretickém pojednání zabývajícím se knihou *Discours, figure* Jeana-Françoise Lyotarda<sup>17)</sup> dochází k závěru, že *matrix* souvisí s uspořádáním, „které působí mimo dosah viditelného, uspořádáním, které pracuje zcela pod povrchem, neviditelně“. <sup>18)</sup> Mimoto „zvláštní temporalitou *matrix* je simultaneita“, což znamená, že se překračují hranice mezi protiklady – to je podobné tomu, co označují jako splynutí vertikálního a horizontálního v případě Vasulkovy MATRIX. Kraussová pokračuje – tam, kde „Lyotard přirovnává základní figuru (*matrix figure*) nevědomí ke strukturalistickému systému“, je zřejmé, že i když jsou jim společné „rysy neviditelnosti a synchronizace“, není *matrix* funkcí struktury, neboť nefunguje na základě diferencí. „Prvky *matrix* podle Lyotarda neutvářejí systém, ale blok.“ Platí pro něj, že „fantazie je dokonalá figura *matrix (matrix figure)*“ právě proto, že „překrývá rozpory a vytváří simultánnost logicky neslučitelných situací“. <sup>19)</sup> A neviditelnost této specifické matrice je rovněž pro Lyotarda funkcí práce potlačování, která podrývá produktivní práci struktury.

Pokud tento filozofický vhled aplikujeme na mediálně specifické složky elektronického slovníku, lze dodat, že *matrix* audiovizuálního média je místem, kde se objevují paradoxní události, neboť „logicky neslučitelné situace“ se stávají technicky možnými. Navíc, jak objasňuje Vasulkova MATRIX, obraz-jakožto-proces je ve své podstatě paradoxní. A elektronický proces coby proměnlivý obraz, jenž musí být horizontálně a vertikálně synchronizován, aby se vůbec ukázal, vyjadřuje tento fenomén *matrix*, který neustále „překrývá rozpory“. Simultánnost mnohosemrovosti, kterou odhalují experimentální přístupy, tak charakterizuje zakládající vlastnost videa, jež za normálních okolností zůstává

15) Jean Gagnon ve svém pojednání pro katalog výstavy *Video/ Sonority: Video Born of Noise*, pořádané v roce 1994 v National Gallery of Canada (Ottawa), uvádí, že „beztvará entita známá jako šum“ je pro videomělce „surovým materiálem“ a představuje novou mediální podmínku, kterou video sdílí s hudbou, ale z žádnými ostatními vizuálními médii. „Poprvé v dějinách umění se vizuální formy vytvářejí metodami, jež mají blíže k hudbě nežli k malířství, sochařství či dokonce filmu. Od tohoto okamžiku bude mít technologie schopnost vytvářet vizuální formy a navozovat vztah mezi obrazem a jeho tvůrcem vyznačující se instrumentací a přímočarostí instrumentální tvorby.“ Jean G a g n o n, *Video/ Sonority: Video Born of Noise*. Ottawa : National Gallery of Canada 1994, s. 4–5.

16) Matrix může mít v angličtině význam matice, matrice i základní hmoty (poz. red.).

17) Jean-François L y o t a r d, *Discours, Figure*. Paris : Klincksieck 1985.

18) Rosalind E. K r a u s s, *The Optical Uncoscious*. Cambridge : MIT Press 1993, s. 217.

19) R. K r a u s s, c. d., s. 220–221.

neviditelná. V průzkumech technologie elektronického média (srovnatelných se strukturalistickým/materialistickým filmem) se tudíž díky experimentům s matrix dávají rozpoznat stavební principy simultánnosti a synchronnosti. A paradoxní situace, které umožňuje video – pokud je toto médium chápáno jako procesuální a transformativní –, již současně poukazují i na matrixový potenciál digitálního zobrazování.

Z pohledu experimentálního filmu není cílem videa přepracovat koncepty filmu, nýbrž pokračovat ve stejném druhu formálních otázek důsledným prozkoumáváním toho, co je obraz a co je zvuk. Za pozornost stojí, že již Emshwiller, Yalkut, Vanderbeek a také Pat O'Neill a Larry Cuba, začínající v druhé polovině šedesátých let a na začátku let sedmdesátých, experimentovali na hranici filmu a počítače se zpracováním obrazu a počítačovou grafikou, aby rozvinuli efekty blikání (*flicker*), vrstvení, solarizace, stroboskopizace a další efekty transformativních obrazů a zvuku, včetně zpětné vazby videa a elektronického toku obrazu. Dřívější pokusy na poli abstraktního filmu a jeho protějšek v elektronické hudbě se v experimentálních filmech ze západního pobřeží USA prováděly od čtyřicátých do šedesátých let a dále se jim věnovali s využitím počítače James a John Whitneyovi. John Whitney od roku 1962 vytvářel počítačové filmy, nejprve s analogovým počítačem, s cílem prozkoumat

dynamiku polí grafických vzorů (*graphic pattern arrays*) a jejich harmonické vztahy. [...] Začal jsem uvažovat o základu pro grafickou „stupnici“ vycházející z harmonií a zjistil jsem, že existuje způsob, který překračuje hranice monolitické emocionální stáze tolika abstraktních filmů a videí, které jsem znal.<sup>20)</sup>

Tento zájem se rozšířil i do oblasti videa, kde převažující hnací silou bylo vytváření „lexikonu elektronického slovníku“, jak to popisuje Woody.

John Whitney a Vasulkovi ve svých experimentech s MATRIX vyvinuli strategie pro práci se syntetickými obrazy, které – ač působí rozdílně v případě filmu a videa – v důsledku vytvářejí geometricky abstraktní obrazy a prostorové reprezentace. Počítačově vytvořené filmy Johna Whitneyho i videoinstalace Vasulkových pracují s jednoduchými grafickými formami, pomocí nichž zobrazují mobilitu obrazového pole více či méně nezávisle na „rámu“ (*frame*). Kromě shody v názvech lze najít estetickou souvislost mezi zkoumáním prostřednictvím filmu (Whitney) a videa (Vasulkovi) také ve vztahu k otázce, co je vizuální matrix, zejména jak ji vyjadřuje flexibilní způsob „zaznamenávání“ („*record*“) a „zobrazování“ („*display*“) strukturních charakteristik. Obě díla MATRIX, filmové i na videu, ukazují měřítko, vzorec a dimenzionalitu pohyblivého obrazu jakožto proměnlivé parametry. John Whitney v MATRIX III (1972) ukazuje trojúhelníkový tvar, který je vytvořen z linií, jež se převrstvují. Změnami a zvyšováním hustoty se tyto v podstatě „donekonečna“ opakované prvky několikanásobně vrství, až se základní formy zhroutí do abstraktního tvaru (trojúhelník) a objeví se znovu jako multidimenzionální figurace (vzor). Vasulkových videoinstalace MATRIX I podobně jako tyto filmové experimenty s dimenzionálním převrácením ukazují, jak prosté kamerové obrazy – například černý bod

20) John Whitney, *Digital Harmony. On the Complementarity of Music and Visual Art*. New Hampshire : McGraw-Hill 1980, s. 42.



na kartonu v segmentu *Black Sunrise* a obraz cívky – mohou být ozvláštněny a zasazeny do pohybu v opakující se struktuře užitím zvukového syntezátoru, který vstupní informace okamžitě zpracuje a zobrazí je v horizontálním posunu (*horizontal drift*). Dochází k tomu, že hranice obrazových snímků (*frames*) plují, jako by proud elektrických obrazů byl na obrazovce špatně nastaven. Tato „narušování“ způsobená horizontálním posunem jsou možná díky proměnlivému časovači George Browna (*George Brown Variable Clock*, 1972), generátoru impulsů, který pozměňuje časové nastavení proudu vzhledem k přednastavenému televiznímu signálu. Tyto variace časování mohou obrazově fungovat v jakémkoli systému, který je v televizi viditelný. A protože časovač vždy patří do programovací kategorie nástrojů, je najednou zřejmé, že zamýšlené vychýlení synchronizace v analogovém médiu znamená rovněž krok ke zpracování menších sekvencí času, a to konkrétně pixelů, při zpracování digitálního obrazu.<sup>21)</sup>

Videotvorba Vasulkových se zakládá na takovém přístupu k syntetizovaným a proudícím obrazům, který konceptuálně souvisí s dřívějšími pokusy s radikální percepcí obrazu v abstraktním filmu. Analytický přístup k definování videoslovníku lze považovat za paralelu využívání grafického zápisu a počítače ve filmové tvorbě Jamese a Johna Whitneyových – kteří podobně jako Woody zkoumají a analyzují slovník abstrakce. Když John Whitney překládá vyjádření graficky abstraktního filmového konceptu do programování obrazu s využitím počítače, dává tak najevo, že začlenění programovatelných nástrojů je možné i na bázi filmu – což znamená, že počítač, ač strukturně odlišný od filmové technologie, je možné použít k rozšíření a novému zacházení s potenciálem abstraktního filmu. Z hlediska mediální historie můžeme dojít k závěru, že rané propojování filmu a videa, analogových počítačů a dalších programovatelných nástrojů s digitálními prostředky, jak je prováděli Vasulkovi, nebylo krokem za hranice média. Naopak – to, že byl do audiovizuálních experimentů zaveden počítač, který má technicky vykonávat tvůrčí ideje prostřednictvím algoritmů, je nutné vidět jako logický další krok k plnému průzkumu a rozvinutí abstraktních obrazů v pohybu jakýmkoli směrem a v jakékoli dimenzi. Zaměření pozdějších děl na algoritmy rozvíjí reflexivní zkoumání základů (*matrix*) média.

### Matrix elektronických jazyků

Woody se již od svých filmových experimentů z počátku sedmdesátých let zabýval zkoumáním a rozvíjením funkcí strojového zpracování do programů. Využívaje elektronický signál jako „syrový materiál“, z něž budoval elektronický jazykový systém, našel paralelu ve zkoumání zpracování digitálního obrazu, kde se hledání nejmenší programovatelné jednotky považuje za „bod nula“, ze kterého může vzniknout „syntax binárních obrazů“. Je zajímavé, že tento intervenční přístup k videu a počítači byl uplatněn v době, kdy se každé z těchto dvou médií, analogové i digitální, rozvíjelo z daných technologických

21) Pro podrobnější pojednání o nástrojích a efektech zpracování obrazu viz Lucinda Furlong, *Notes Toward a History of Image Processed Video: Steina and Woody Vasulka. Afterimage* 11, 1983 (prosinec), č. 5, s. 12–17.

prostředí, aby utvořilo kulturně sémiotické výrazy, vymežující rovinu mediální speci-  
fičnosti. V tomto ohledu se domnívám, že si byli Vasulkovi velmi vědomi stavu vývoje  
médií, tedy že nové médium usilovalo o vlastní výraz a uznání. Toto vědomí určovalo  
rané užití obrazových procesorů, mixérů a počítačů k modulaci, klíčování a přepíná-  
ní. Koncepce vytváření a organizace elektronických signálů přímo prostřednictvím  
ovládání přístroje je zakotvena v myšlence programovatelnosti jakožto zasahování do  
„obrazu“ a radikální transformace jeho statusu. V tomto světle elektronické obrazy, roz-  
víjející složité konstelace vrstev a vytvářející prostorová uspořádání prostřednictvím  
upřednostňování určitých obrazových rysů, zřetelně upozorňují na matrix digitálního  
prostoru.

Odborníci v počítačových vědách zastávají názor, že problém reprezentace u počítače  
odkazuje výhradně k účelu, pro který je počítač užíván, a v žádném případě nenaznač-  
je žádné vlastnosti, jež by byly pro jakýkoli počítač specifické. „Ani v konstrukci stroje,  
ani v průběhu programování nic nenaznačuje, že symbolické struktury vytvoří reprezen-  
tace něčeho jiného.“<sup>22)</sup> Algoritmy jsou shluky příkazů potřebných k manipulaci s lo-  
gickými výrazy za účelem ovládání počítače a počítačových systémů. Nepotřebujeme  
vědět, jak se program převádí na sérii příkazů, jež přísluší stroji. Formy digitálních mé-  
dií vyvstávají z algoritmů, čísel a symbolů a vytvářejí mediální „jazyk“, kterému „rozu-  
mí“ pouze počítač. Tyto premisy znamenají, že na jedné straně sdílení kreativity stroje  
nevyhnutelně plodí neočekávané účinky, a na druhé straně je celé pojetí kreativity třeba  
přehodnotit ve světle dialogu se strojem. Jde o to, že již nehovoříme o hladkých a ne-  
viditelných interface, ale o nekoherentních, sémioticky rozdílných významech, přísluše-  
jících daným oblastem působnosti. V tomto ohledu počítačový systém, který „vytváří“  
čísla a symboly, z epistemologického hlediska netvoří součást našeho světa representa-  
ce. A právě tuto strojovou rovinu technologické simulace má na mysli Edmond Couchot,  
když charakterizuje rozkol v estetické artikulaci, nastolený digitálními technologiemi,  
jako dramatický obrat.<sup>23)</sup> Tento rozkol ukazuje určitý druh hybridnosti ve vztahu interfa-  
ce člověka a stroje v rovině virtualizace.

Při úvahách o dialogu s hybridními médii a stroji pro digitální simulaci klade Woody  
důraz na zesílenou konceptualizaci „digitálního prostoru“, která se při opuštění formál-  
ních řídicích principů uměleckých forem odchyluje od využívání počítače k „imitová-  
ní“ tradičních forem ve prospěch jednotlivých prostředí. David Dunn a Woody Vasulka  
ve společně vytvořeném „výzkumném projektu“ přemýšlejí o rozšíření této dialogic-  
ké struktury neustálým posouváním a pozměňováním parametrů nekonečných variací  
skrze bezprostřední modifikace. Projekt vznikl u příležitosti prezentování mediální in-  
stalace s názvem THEATRE OF HYBRID AUTOMATA (Ars Electronica, 1990, ve spolupráci  
s Davidem Dunnem) a odráží potřebu přehodnotit autorství (kvůli kreativitě sdílené  
s počítačem) a porozumět chování interaktivity. Podobně popisuje i vývoj „digitálního  
prostoru“:

22) Terry Winograd – Fernando Flores, *Erkenntnis, Maschinen, Verstehen Zur Neugestaltung von Computersystemen*. Berlin : Rotbuch Publishers 1989, s. 145.

23) Srov. Emond Couchot, *La technologie dans l'art: de la photographie à la réalité virtuelle*. Nimes : Editions Jacqueline Chambon 1998.

Náš zájem a vhled do tohoto nového percepčního prostředí pramení z mnohaletého kreativního užívání digitální technologie jakožto estetického nástroje, který nás nejednou postavil do přímého konfliktu s tradičními způsoby vytváření obrazů a zvuků. Tento konflikt nevznikl jen vlivem našeho zájmu o nové formy obecně, ale, specifičtěji, jako hlubší důsledek organizace našich materiálů prostřednictvím počítačového kódu. Ze strukturních požadavků této technologie je zřejmé, že existuje schopnost, ne-li spřízněnost s určitým druhem tvorby, založené na interakci prostřednictvím binárního kódu způsoby, které překračují lineární vztahy příčiny a následku, čímž dochází k odhalení nových kompozičních konceptů ve vztahu k prostoru, perspektivě a morfologii.<sup>24)</sup>

Dále tento nový typ kreativity do sebe výrazným způsobem začleňuje chování stroje na základě toho, že interaktivita a virtualita jsou technologie, jež jsou specifické pro hybridní stroje v digitální sféře. Úkol společné kreativity, jak zdůrazňuje projekt, leží v digitálním prostoru, neboť tento prostor otevírá další vhodná prostředí pro další setkávání lidí a stále složitějších strojů:

Je najednou zřejmé, že by se z tohoto percepčního prostředí mohl zrodit jistý druh digitální synestézie, který nám nabídne zkušenost s konceptem nelineární komplexity, jež získala dalekosáhlý význam pro vědy obecně.<sup>25)</sup>

Pro nás je zajímavé porovnat omezení televizního snímku (*frame*) a prezentačního modu pixelace s ohledem na jejich pružnost v čase a prostoru, zvláště pokud jde o komprimaci a dekomprimaci časových a prostorových rozměrů „obrazového objektu“. Další oblast zájmu spočívá v přijetí hlediska digitálního prostředí a zkoumání způsobů, jakými nás může obklopotvat prostor a čas a jak je lze využít k rozvinutí vlastností, anticipujících různá prostředí virtualizace u imerzivních médií. Woody ve dvou různých experimentech s reprezentací uměleckého řemeslného zpracování užívá svých rukou jako subjektivní a objektivní metafory prvotního tvůrčího nástroje, aby dosáhl vizuální prezentace procesu transformace: jednou v analogové (*VOCABULARY*, 1973) a podruhé v digitální sféře (*ARTIFACTS*, 1980). V těchto experimentech s vícenásobnými rovinami jde o to postupně proměnit gestalt ruky tak, aby se vizuální objekt za použití nástrojů zpětné vazby proměnil z realisticky známého na abstraktní vzor. Tyto dva příspěvky k tématu „kreativity“, nahlížíme-li na ně společně, vysvětlují posun od analogického k digitálnímu v díle Vasulkových.

S pomocí multiklíčovače (*multikeyer*), *scan processoru* a duálního kolorizéru (*dual colorizer*) jsou ve *VOCABULARY* dva trojrozměrné „objekty“ postaveny prostřednictvím zpracování jejich forem do nového prostorového vztahu jeden vůči druhému. Woodyho ruka se dotýká přední části koule a zaměňováním jedné hodnoty jasu za jinou a úpravou určitých oblastí této dvojrozměrné prezentace trojrozměrné formy to vypadá, jako by ruka i koule ztrácely svůj tvar, a jasnější části se jako šípky odrážejí napříč polem „obrazu“. Systémové

24) David D u n n – Woody V a s u l k a, Digital Space: a Research Proposal. In: *Virtuelle Welten*. Linz : Ars Electronica 1990, s. 270.

25) Tamtéž, s. 272.

zpětné vazby duálního kolorizéru je zde využito k vytvoření nové formy přenášené elektronické informace, jež představuje odlišný, neviditelný druh prostorové hierarchie, která se fundamentálně liší od „skutečných“ prostorových vztahů mezi dvěma „objekty“. Dochází k tomu, že klíčovače je využito k vyjmutí oblastí s určitou úrovní jasu a jejich nahrazení jinou strukturou elektronického šumu (*noise*). *Scan processor*, který je v tomto videodíle využit za účelem rastrové manipulace, způsobující dopředný pohyb obrazu, funguje i jako klíčovač, neboť může ovlivňovat jas a úroveň černé elektronického obrazu (*scan processor* v běžných případech dokáže ovlivnit pouze jas). Textura uskupení linií v trojúhelníkové formě je vytvářena zpětnou vazbou systému, která na rozdíl od optické zpětné vazby generuje zpoždění ve formě textury. Systémová zpětná vazba představuje elektronickou operaci, při níž se vrací a zpětně působí samotný signál a je třeba ji odlišit od optické zpětné vazby, jako třeba v díle *ORBITAL OBSESSIONS*, kdy je na obrazovku zaměřena kamera.

Konceptuálně *VOCABULARY* předvádí souhru klíčování a zpětné vazby, neboť zatímco změna jasu zviditelňuje nesouvislost elektronického „povrchu“, systémová zpětná vazba současně narušuje i vizuálně propojuje jinak rozdílné tvary ruky a koule. Chaotické změny v uspořádání objektů pramení především z výskytu elektronického „surového materiálu“ v určitých povrchových částech koule a ruky, kdy jsou obě entity podrobeny zpracování a klíčování. Multiplikace deformovaného tvaru je primárně dosaženo prostřednictvím zesílené zpětné vazby, kdy prezentovaná ruka jakožto vizuální objekt dosahuje nového prostorového chování, které je nezávislé na fyzičnosti a směrovosti skutečného pohybu Woodyho ruky, jak je prezentována. Obraz části těla se zřetelně stává prostorovým objektem, podobným objektu koule, se kterým se zde zachází stejným způsobem, neboť vizuální pole je ve svém celku zpracováno operací systémové zpětné vazby. Nejenže prezentace objektu posouvá vizualizaci od realismu k umělému výrazu, znepokojivější je sloučení částí jednotlivých objektů jedné s druhou, čímž dochází k fyzicky nemožné situaci.

Rozšíření obrazového pole v díle *VOCABULARY* sice překračuje „hranice“ prezentovaného objektu, ale značí pouze ranou fázi manipulace s elektronickým obrazem. V díle *ARTIFACTS* Woody experimentuje s konstrukcí a dekonstrukcí digitálních vizuálních obrazů. Ba co víc, zajímá se o možné možnosti manipulace s elektronickým slovníkem na bázi algoritmů. Videopáska vizualizuje tuto procesuálně zaměřenou restrukturu analogických obrazů na digitální. Kompozice řádků a struktura pixelů se odhalují jako vizuální účinky digitálního „rozkladu“ („*scanning*“), kde změna signálů x/y způsobuje horizontální či vertikální rozšíření a postupné zpomalení či zrychlení obrazových dat v důsledku vytvoří efekty morfu. *ARTIFACTS* při konstruování digitálních vizuálních obrazů a zvláště pak tím, že zbavují elektronický slovník jeho „materiální“ algoritmické báze, jsou především dialogem mezi tvorbou analogového a digitálního obrazu. Jde rovněž o dialog se strojem, protože Woody opět používá vlastní ruku coby prvotní nástroj tvorby. Ale na rozdíl od díla *VOCABULARY* je zde úkolem vizuálně prezentovat transformační procesy „vrstvu po vrstvě“ a „číslo po čísle“.

V díle *ARTIFACTS* Woody předvádí komplexní nástroj nazvaný *digital image calculator*, který považoval za nezbytné zkonstruovat, protože počítače dostupné v sedmdesátých letech na trhu nebyly uzpůsobeny pro zpracování obrazu v reálném čase. Fungování tohoto

systemu rozsáhle popisují Woody Vasulka, Jeffrey Schier a Tom Moxon v nepublikované příručce k *digital image articulatoru* z roku 1979. *Digital image articulator* v podstatě zpracovává zakódované obrazy. Jakmile se obraz převede z analogového formátu na digitální, číselný obsah „obrazu“ je rozložen (*scanned*) a uložen do osmi snímkových vyrovnávacích pamětí (*frame buffers*) podle hodnoty jasu každé jednotlivé sekce obrazu; to znamená, že každé hodnotě jasu je přiřazena číselná hodnota. Rozsah hodnot, které je možné přiřadit každé úrovni na škále světlé/tmavé určuje množství skokových změn v intenzitě, které se zobrazí na mřížce 128/128 pixelů. Snímkové vyrovnávací paměti ukládají jednotlivé snímky (*frames*) či sekvence snímků. Ke dvěma ze čtyř sběrnic (*busses*), které plní vyrovnávací paměti, je připojen mikroprocesor.

Řízením těchto dvou sběrnic lze provádět čtení a zápis ve dvou různých oblastech u dvou různých vyrovnávacích pamětí. To umožňuje různé transformace obrazu, jako například převrácení, komprese, rozšíření, odstranění okrajů či obtažení okrajů (*outlining*).<sup>26)</sup>

Každá vyrovnávací paměť je napojena na čtyři sběrnice, které přenášejí kontrolní signály, adresu a datové informace, řadič a 256bytový program ukládá a zadává příkazy mikroprocesoru. Adresová sekce (obvod tvorby adresy x/y) slouží k vytváření horizontálních a vertikálních časovacích signálů pro přečtení či k zápisu digitalizované informace videa do obrazových vyrovnávacích pamětí. Modulace signálů x/y umožňuje nepřetržitou modifikaci průběhu čtení vyrovnávacích pamětí za účelem vyvolání efektů řádkového rozkladu, kde změna vychylovacího signálu vede ke smrštění a rozšíření, přizpůsobení výšky a šířky obrazových forem, ba dokonce k posunutí horizontálních a vertikálních os. Jak uvádí příručka k *digital image articulatoru*:

Na poli rastrově rozkládané grafiky převládají dva přístupy k utváření obrazu. Jedním je hledisko zpracování, kdy je na signály nahlíženo jako na signály v reálném čase, které lze zpoždovat, upravit nebo přepínat, ale musejí odpovídat omezením „reálného času“. Druhý přístup používá vyrovnávací paměti či ukládání, kdy se informace zadržuje a ukládá v sekvencích statických snímků a opakovaně se přehrává či přepočítává jakožto paměťový soubor.<sup>27)</sup>

Interface mikropočítače propojí mikroprocesor LSI-11 s videoprocesorem a umožní mu požádat využití specifické vyrovnávací paměti. Jakmile je sekvence požadavku na vyrovnávací paměť úspěšná, lze do ní vepsat datový blok nebo z ní číst. LSI-11 rovněž nastavuje registry určující prioritu u osmi obrazových vyrovnávacích pamětí.

Ve světle technické úrovně zpracování obrazu, jež byla k dispozici pro ARTIFACTS, působí ironicky, když Woody odkazuje k obrazovému motivu umělcovy ruky (přejaté z klasické tradice ruční řemeslné práce). Dílo ARTIFACTS v reakci na tvůrčí metody umělců,

26) [Woody Vasulka, Jeffrey Schier, Tom Moxon], nezveřejněný technický manuál k přístroji *digital image articulator* (kolem 1979, 74 s.). The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B63-C1.

27) Tamtéž.

kteří si udržují kontrolu nad svým vlastním obrazem, umožňuje transformaci na takřka nestrukturovanou pixelaci (když odstraňuje či naopak přidává jednotlivé vrstvy) v procesu digitálního zobrazování tohoto motivu. Je zřejmé, že metody tvorby v elektronické kultuře žádají, aby umělec uznal, že spoluprotvoří společně se strojem. Jak vysvětluje Woody ve svém komentáři (*voiceover*) k videopásku ARTIFACTS:

Slovem artefakty tu mám na mysli to, že se o účast na tvůrčím procesu musím dělit se strojem. Na ten při tom připadá až příliš mnoho prvků této činnosti. Vy tyhle obrazy vnímáte stejně, jako jsem je vnímal já – totiž jako součást hledání, zkoumání.<sup>28)</sup>

Poté, v doprovodném komentáři, Woody vybízí diváka k tomu, aby videopásku použil interaktivně tak, že vypne a zapne videopřehrávač, a mezitím bude mrkat – aby zakusil zkušenost efektů intervalu. Cílem samozřejmě není sdílet s divákem digitální zkušenost reálného času, ale spíše mu připomenout technologický rozdíl mezi nástroji užitými k vytváření videoobrazů a mediálním prostředím, v němž tyto obrazy sledujeme. Podstatné je, že když je divák vybídnut k vytváření intervalů s použitím videopřehrávače, je zde obsažena ještě další rovina mediální kritiky, neboť interval evidentně patří do jazyka filmu, kde je ho zapotřebí, aby odděloval *a současně* spojoval jednotlivá filmová okénka. Ovšemže Woodyho pokyn k „interakci“ neruší mediální rozdíl mezi stroji videa a stroji digitálního obrazu, je spíše další výpovědí o mediální specifičnosti, která má význam na technologické rovině. Woody, obzvláště svými *Artifacts*, popisuje nutné předpoklady pro uvažování o slovníku na další úrovni. Začleněním *digital image articulatoru* jeho výzkum vizuality posouvá „elektronický slovník“ o krok dál k „syntaxi binárních obrazů“. Nicméně, jak je výše uvedeno, s digitalizací se zájem o audio/vizuální slovník (zejména v této rané fázi) zaměřuje na obraz, neboť, jak Woody vysvětluje ve svých poznámkách k *BINARY IMAGES*, zde spočívá větší výzva.

Při hledání spojení mezi logickými operacemi (algoritmy) a systematikou vizuality Woody v experimentech s *digital image articulatorem* analyzuje digitálně uspořádané obrazové jevy. Na rozdíl od analogového zpracování, kdy analogově-digitální-převodník překládá informace analogového obrazu do binárních kódů, zde lze každý jednotlivý prvek, každý pixel ovládat samostatně. Velikost pixelu, která určuje rozlišení obrazu, závisí na velikosti paměťové kapacity. A aby bylo dosaženo obrazu o vysokém rozlišení, je zapotřebí vysoké hustoty binárních kódů, což znamená velké množství bitů (nejmenší jednotka informace v binárním modu). Ty musejí být uspořádány, aby mohly reprezentovat dostatečné hodnoty pro prezentaci digitálního obrazu. Ke spuštění takovýchto experimentů využívá *digital image articulator* standardního počítačového nástroje, aritmeticko-logickou jednotku (ALJ) (*The Arithmetic Logic Unit – ALU*), jež dovoluje zpracování videa v reálném čase.<sup>29)</sup> Při vyvíjení tohoto nástroje Woody zjistil, že ALJ při

28) Woody Vasulka, cit. in: Steina & Woody Vasulka. *Video Works*. Tokio : NTT InterCommunication-Center (ICC) 1998, s. 44.

29) „Aritmeticko-logická jednotka (ALJ) není nástrojem vytváření obrazu ze své definice. Je základní složkou digitálního počítače a provádí soubor funkcí založených na základních prvcích booleovské logiky

provádění funkcí Booleovy algebry zpracovává vstupní číselná data. A když se tyto funkce aplikují na zakódovaný obraz (to znamená obraz již převedený z analogového na digitální), logické funkce působí rovnoměrně, protože pojem referenčního (*referential*) již není distinktivním rysem. Woody si však uvědomil existenci významného faktoru, vztahujícího se k určité hierarchii, kterou popisuje jako „percepční vztah“.

Zjištění, že logické kroky vytvářejí „mysl syntaktického obrazu“ (byť založený na tabulce logických funkcí), vedlo k dalšímu zkoumání možné „syntaxe“, která vyjadřuje specifické vlastnosti kódu:

Řekl bych to následovně: překvapující bylo zjištění, že tabulku logických funkcí lze interpretovat jako tabulku syntaxí – syntaktických vztahů mezi dvěma obrazy – vizuálních nebo prostorových vztahů, jež běžně k abstraktním logickým funkcím nevztahujeme. Logické funkce jsou abstraktní, a proto je lze aplikovat na cokoli. To znamená, že tvoří unifikovaný jazyk stojící mimo jakýkoli obor. Jsou transdisciplinární.<sup>30)</sup>

Tato charakteristika platí i v případě procesů zvuku/řeči, ale Woodyho, jak sám zdůrazňuje, nijak zvlášť nezajímalo zobrazování (*imaging*) jako takové:

Nezajímá mne tudíž zobrazování jako takové, zobrazování má však nejvyšší nároky na čas – vyžaduje, aby systém pracoval co nejrychleji. Proto mne fascinuje.<sup>31)</sup>

V díle CANTALOUPE (1980) Steina dokumentuje kroky, uskutečněné při programování obrazu prostřednictvím *digital image articulatoru*, a přiznává se k fascinaci narůstající komplexitou, které je možné dosáhnout zvyšováním hustoty. Je zřejmé, že při práci s „digitálně řízeným zobrazováním“ Vasulkovy zajímá manipulace s nejmenším objemem a největší hustotou obrazových clusterů, ale zajímá je též vytváření logicky nemožných situací a vztahů – využitím média „proti srsti“. Jeden takový přístup spočívá v konstrukci strojů, které nejsou na trhu dostupné, další v paralelním experimentování s percepčním „prostředím“ a paradoxním chováním obrazu v „digitálním prostoru“.

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu:

Yvonne Spielmann, *Video and Computer. The Aesthetics of Steina and Woody Vasulka*.

The Daniel Langlois Foundation 2004.

Online: [www.fondation-langlois.org/flash/e/index.php?NumPage=460](http://www.fondation-langlois.org/flash/e/index.php?NumPage=460)

---

a jejich aritmetických kombinacích.“ Woody Vasulka – Charles Hagen, *A Syntax of Binary Images: An Interview with Woody Vasulka*. *Afterimage* 6, 1978 (léto), č. 1/2, s. 20–31 (český překlad je součástí přítomného čísla *Illuminace*).

30) Tamtéž.

31) Tamtéž.

**Poznámka o autorce:**

**Yvonne Spielmannová** je profesorkou vizuálních médií na Hochschule für Bildende Künste Braunschweig (Německo). Působila v Getty Center v Santa Monice a na stáži v Society for the Humanities na Cornell University. Je mimo jiné autorkou knih *Intermedialität. Das System Peter Greenaway* (1998), *Video. Das reflexive Medium* (2005), editorkou *Kunst und Politik der Avantgarde* (1989), *Bild-Medium-Kunst* (s Gundolfem Wintrem, 1999) a četných článků o experimentálním umění a avantgardě, historii a teorii vizuálních médií, intermedialitě a vizuální kultuře.

Překlad je úryvkem ze studie o díle Steiny a Woodyho Vasulkových *Video and Computer. The Aesthetics of Steina and Woody Vasulka*, napsané v rámci rezidenčního pobytu v The Daniel Langlois Foundation v Montrealu, které ji také publikovalo na svých webových stránkách.



## Články

## A MY JSME BYLI MODERNISTI

*Moravské a české počátky Woodyho Vasulky*

Vít Janeček

*„Kdo je tedy amatér a jakou úlohu představuje amatérství v umění?  
Jak víme, amatérem je člověk poháněný láskou k něčemu.  
Možná, že amatérství je jedinou opravdovou motivací  
v pokračování všech odvětví uměleckých činností.“<sup>1)</sup>*

Vasulkova celá tvůrčí dráha je charakteristická programovým pohybem po velmi specifickém okraji, který však nelze vymezit v protikladu vůči většinové kultuře a jejím žánrům, ale spíš vůči obvyklému přístupu k procesu tvorby a chápání díla (pojem „díla“ pro Vasulku do značné míry postrádá smysl), které mu v důsledku umožnily dotknout se nových východisek a v mnoha ohledech i nově položit otázku „Co je umění?“.

Sebeironické zakotvení vlastní práce s odkazem k amatérství však neznamena jakékoli znevážení hluboce seriózního přístupu k uměleckému hledání, ale je specifickým výrazem tvůrčí svobody, jejíž součástí je odmítnutí standardní kariéry, zavedeného dispozitivu uměleckých disciplin i recepce umění a otevření se tomu, co se přihází na rozhraní reálného, možného a utopického. Cílem tohoto příspěvku je sestoupit k počátkům Vasulkovy tvorby, ba k počátkům jeho vědomého života a zpřítomnit též v biografickém plánu okolnosti utváření výše naznačených východisek. Biografické hledisko, jehož zdůraznění je například u filmových tvůrců diskutabilní – neboť film je v mnoha ohledech kolektivní a institucionální proces a dílo – má u Vasulky své plné opodstatnění. Od svých počátků byl ve většině případů účastný na všech složkách tvůrčího procesu a v pozdější, již ne kinematografické, fázi byl dokonce tvůrcem či spolutvůrcem vlastních nástrojů na generování obrazu a zvuku, kde film či video byly případně pouze mediátory procesů vznikajících v jejich útrokách.

## I.

Bohuslav Vašulka se narodil 20. ledna 1937 v brněnské předměstské čtvrti Slatina jako druhé dítě v rodině kováře. Jeho otec Petr (narozen v roce 1897) pocházel z Nenkovic na Slovácku, kde žila většina jeho početné rodiny. Vašulkova matka Florentina (narozena

1) Woody V a s u l k a, Galerie: Místo pro pohyblivý obraz. In: *Orbis Fictus – nová média v současném umění*. Praha : SCCA 1995 (katalog k výstavě), s. 131.

1899), která byla celý život v domácnosti, pocházela z Násedlovic, vesnice vzdálené od Nenkovic dva kilometry. Široká rodina otce Vašulky byla tvořena zemědělci, kteří žili spíše usedlým životem, on se však vyučil v Nenkovicích u kováře a zkušenost sdílená celou jeho generací jej dovedla v první světové válce na ruskou frontu. Měl otřesné válečné zážitky, ke kterým se často vracel, ale většinou jenom v náznacích. K těm mírnějším, které však přesto silně poznamenaly jeho život a vzpomínky, patří i ztráta hodnosti kaprála a následná degradace, když kvůli hladu podniknul v lesích kolem Černobyli nedovolený lov zvěře. Několik let byl také ve válečném zajetí v Charkově, kde se prosadil díky svým řemeslným dovednostem – pracoval jako kovář pro Rudou armádu. Po válce se několik let s různými zastávkami pěšky vracel zpět do rodné vesnice. Když se vrátil, byl na jeho počest uspořádán venkovský bál.

Vašulkova matka byla věřící, ale bytostně venkovská žena. Oba rodiče byli zcela neliterární, Vasulka vzpomíná, že doma neměli žádné knihy, respektive

otec měl ve svém životě dvě knihy. Jedna se jmenovala *Rudí generálové* a to bylo o první světové válce a bolševické pomoci Čankajškoví. [...] A ta druhá kniha se jmenovala *Strýček Eskymák* od Eskymo Welzela a z této knihy nám tatínek snad jako z jediné četl. A já jsem byl fascinován, když Eskymo popisoval, jak poprvé jedl lososa, ale za šest týdnů už nemohl jíst. Přejedl se ho tak, že už se ho nikdy nemohl ani dotknout...<sup>2)</sup>

Veškerý Vasulkův kontakt s jinou než každodenní kulturou začal až mnohem později, na základní škole. V nitru rodiny však později vznikly dvě původní knihy – Vašulkova matka sepsala kroniku rodu Vašulků<sup>3)</sup> a otec Vašulka během války vytvářel bezmála riskantní spis – kroniku válečných operací v místě jejich tehdejšího pobytu – ve Slatině<sup>4)</sup>.

Do Slatiny Petra Vašulku přivedla práce v továrně na ložiska, která během války zažívala konjunkturu a v místě vyrostla tzv. Nová čtvrť – domky, které si pro sebe dokázali zbudovat tovární zaměstnanci. V těsné blízkosti byla ještě kasárna a letiště, na kterém trénovali mladí němečtí vojenští piloti. Letiště a jeho okolí bylo hlavním místem her malého Vasulky a jeho kamarádů a právě tam – ve věku kolem čtyř let – začínají jeho určující vzpomínky:

Každé tři neděle měli [adepti na piloty] své sólové lety a taky padali. Vždycky spadli tak dva nebo tři a my jako kluci jsme se tam na to chodili dívat. [...] Byl tam takový kopec – říkali jsme mu „hora“ a oni dělali kolem ní okružní lety.

2) Vít Janeček, osobní archiv. Nепublikovaný rozhovor s Woodym Vasulkou vedl Vít Janeček, 26. 2. 2006.

3) Tuto knihu – *Zápisky k rodu Vašulků* – dnes, po smrti své matky v roce 2004, uchovává Woody Vasulka.

4) „Když byl otec svědkem té druhé světové války, tak si psal deník. A svým rukopisem psal o válečných událostech, jak přicházela fronta, kde operovali tanky. A měl tam dokonce takové nákresy – kdyby ho chytli, tak by ho asi zavřeli jako špiona – a když jsme se ho ptali, co a proč to dělá, tak říkal, ať počkáme, že po válce budou chodit skupiny historiků a budou sbírat tyto deníky. Žádné skupiny historiků se však nikdy neukázaly a on to měl takhle zamčené v takové schránce s penězi a bylo to tam ještě dalších pět let po válce. Ale když otec viděl, že to nikoho nezajímá, tak to dal mému bratranci a tam to možná ještě někde je.“ V. Janeček, c. d. (Pozn. 2.)

Ale asi bylo obtížné udělat kolem té hory okruh, takže tam troskotali. My jsme tam chodívali rozmontovat ty zbytky z letadel. Piloti se většinou zabili a vozili je někam pohřbít, ale nám tam zůstaly ty stroje. A tak jsem se naučil hodně o německé špičkové technice: byla tam hydraulika, servomotory a spousta dalších věcí. Byla to pro mě taková iniciace. A protože tatínek měl takovou kovodílnu, tak jsem to vždycky donesl domů a tam jsem to rozdělával, dělal jsem autopsii. A tam vznikl můj zájem o technologii, i když to byl takový abstraktní zájem – hnaný nikoli účelem a zjištěním, jak to pracuje, ale zvědavostí.<sup>5)</sup>

Vasulka patřil ke generaci, jejíž klíčovou výchozí životní zkušeností byla druhá světová válka, „takový základní vstup do života se svojí válečnou etikou a s nesmyslem války i zájmem o válku... Takové to dobrodružství války a pak to vrcholné štěstí, když válka, která se nedá popsat, skončila...“<sup>6)</sup> Jediným dotekem kultury ztlumené válečné doby v příměstské lokalitě bylo místní kino, kde si Vasulka vybavuje svůj první filmový zážitek, někdy v období kolem šesti let. Místní promítač pan Křen pouštěl partu kluků na odpolední představení ve čtyři hodiny, kde promítal německé válečné dokumenty. Vasulka vzpomíná na fascinaci tím, jak skvěle byly natočeny.

Situace však začala být vážná, když se válka chýlila ke konci. Bydliště v blízkosti letiště a německé vojenské výroby nebylo bezpečné a rodina zažila ve sklepě domu bombardování, kdy pumy dopadaly i do těsného sousedství:

První bomba spadla asi tři sta metrů od našeho domu. My jsme byli ve sklepě, hlavně ženy a děti, několik rodin bydlících v sousedství a byl tam také někdo, kdo dřív pracoval u letadel a trochu se v tom vyznal. Letadla přes nás létala často, ale tentokrát on poslouchal a říkal: „Pozor, teď budou házet bomby.“ A v tom to začalo všechno padat a všichni dospělí byli v úplné hysterii. My děti jsme nevnímaly, jak padají bomby, my jsme se dívaly na ty dospělé a vůbec jsme nechápaly, jak můžou být v takovém stavu, nikdy jsme je v takovém stavu neviděly. Jako dítě jsem neměl strach, ten strach neexistoval. A taky nikdo z těch mých kamarádů – bylo nám kolem pěti, šesti. A měly jsme rozdílný pohled na válku než dospělí. My děti jsme se zajímaly o válku a chodily jsme taky na Goebbelsovy žurnály, které běžely v kině a viděly jsme východní frontu a západní frontu a plánovaný ústup. [...] Byly jsme nadšené vidět tam tu válku a to vítězství nacistů. Samozřejmě už jsme také věděly, že to není správné...<sup>7)</sup>

Po zážitku blízkého bombardování se „otec rozhodl, že pojedeme na venkov, protože tam se nikdy nic neděje, což byl ale velký omyl“.<sup>8)</sup> Rodina tedy nejprve odešla do Násedlovic k příbuzným Bohuslavovy matky. Pod vlivem blížící se fronty však Němci na řadě míst stavěli protitankové barikády a při cestě rodina musela překonat řadu obtíží. Po několika týdnech, když se fronta přiblížila na doslech, rozhodl se otec ještě pro další stěhování, do Nenkovic, k jeho příbuzným, kde mohli pobývat v domě, který byl chráněn

5) Tamtéž.

6) Tamtéž.

7) Tamtéž.

8) Tamtéž.

velkou terénní muldou, v níž byl vykopán vinný sklep s nímž byl dům propojen a který mohli používat jako kryt.

Když jsme se tam přestěhovali, došlo ještě k několika podivným událostem. Němci se dozvěděli, že v okolí působí partyzáni, a sháněli rukojmí, které by mohli v případě aktivity partyzánů postřílet. A to všichni muži najednou zmizeli, můj otec byl někde pod speciálně upravenou postelí a já se na to díval a nezdálo se mi to moc hrdinské, ale dneska bych to asi taky udělal...<sup>9)</sup>

Z těch několika dnů a hodin války pochází série až surrealistických obrazů, které Vasulkovi utkvěly v paměti jako určující vzpomínky:

Fronta se blížila víc a víc a nakonec už byla jednu noc těsně před tím, než přijeli Rusové. A teď tam byla skupina Němců, mladí kluci kolem šestnácti, sedmnácti, byli to Sudeťáci, uměli dokonce česky a ti byli zoufalí. Jeden z nich ke mě přišel a říká: „Mohl bys mě střílet do ruky?“ Já říkám, že nemůžu, že se musím zeptat maminky. A ta říká samozřejmě, že ne. Ale on už měl připravené takové ručnicky s vodou a později jsem se dozvěděl, že tak se dělá čistý průstřel, aniž by se člověk spálil... Kdybych to udělal, tak on by řekl: „Já jsem dal tomu klukovi pistoli a on mě náhodou prostřelil.“ Oni by mě asi nezabili, ale k tomu nakonec nedošlo, protože maminka řekla, že v domě žádné takové střílení nebude. A pak jsme ještě viděli dost brzo ráno, jak všichni ti kluci odcházeli na frontu, která už byla vzdálená možná jenom tři kilometry, a oni se tak plazili kolem těch domů... A to my už jsme věděli, že ti už se nevrátí, ti tam byli obětovaní...

Pak se stala další podivná událost. My jsme jako kluci vždycky bývali na návsi, kde byla studna, a tam najednou přijel německý tank, Tiger, a měl na sobě telefonním drátem přivázané mrtvolky, které oni si vezli někam pohřbít. A za ním přijely dvě auta a já jsem se díval na ty muže a to byli starci. To byli vojáci, kteří snad museli být na té frontě už od prvního dne. Bylo hrozně cítit, že se dobře znali, nemuseli spolu nijak moc mluvit a teď se otevřel příklop toho tanku a z něj se vysunul důstojník, tak jak jsem ho znal z filmů. Měl čepici, důstojnický kabát, u krku železný kříž, úplný archetyp... A já jsem se na něj podíval a on se tak podíval na mě a měli jsme takový chvilkový kontakt z očí do očí, a tam se něco stalo, jakoby nějaké poselství. A já jsem pochopil, že mi říká: „Podívej se, ten život za nic nestojí. Nic jsme nedokázali, nic jsme neuválčili...“ Taková hořkost. A já jsem se na to díval a dostával jsem takovou lekci, jako to Němci rádi dávají: „Dej si pozor, abys někde neskončil v uniformě s tím křížem a nemusel se starat tady o těch svých šest osm lidí, o které ještě trochu stojíš...“ Byl to okamžik, nabrali si pak vodu a odjeli. A my jsme šli takhle dolů k domovu a začínaly padat občas střely z těch děl. A když jsme přišli tak o tři sta metrů dál, tak tam byl vojenský povoz s proviantem a seděl na něm vozká, který držel opratě a hořel. A ten kůň taky hořel. Už byli oba dva mrtví, ten člověk už začal černat, ale pořád seděl a kolem všechno bylo postříkáno tím fosforem, který tehdy používali, a já jsem se na to díval a později jsem si uvědomil, že to byl úplně surrealistický obraz. Pak jsme se rychle dostali domů do toho krytu a už bylo jasné, že přijdou Rusové.

---

9) Tamtéž.

A tak jsem namaloval na dveře takovou ruskou hvězdu a rodina mě hned chytla a skoro mě zkopali a umyli hned ty dveře, aby se ještě ti Němci neurazili... A pak jsme si sedli k poslednímu obědu. Vzpomínám si, že jsme měli kuřecí polévku s nudlema, bylo v ní kuřecí maso a ještě tam byl okurkový salát. A najednou přiletěla ta osudná střela... Ono to vydává takové zvláštní zvuky, jak ta střela rotuje – když opouští hlaveň, která má v sobě závit, tak se roztočí – a dělá „všu všu všu...“ A ta střela dopadla na protější střechu a vybuchla. A před domem seděl náš pes, který proskočil zavřeným oknem a spadl do té polévky. A teď se na nás tak díval a věděl, že to neměl dělat. Tak úplně zahanbeně se odplazil s ocasem mezi nohama někam pryč. My jsme to sbalili, to jídlo už nebylo k ničemu, jak se v něm vymáchal ten pes, a bylo to plné skla. A my jsme šli do toho krytu, do toho vinného sklepa, a čekali jsme. Bylo ticho. A najednou moje matka a ještě jedna šly ven a čekaly, kdy se ti Rusové objeví. Moje matka byla trochu romantická a chtěla vidět prvního Rusa. A najednou přijde zpět a říká: „Tak my jsme čekali toho kozáka na koni a tam byl Asiatic. A měl na zádech takový pytlík a samopal a my jsme mu nabízeli víno a nějaké jídlo, ale on se jenom podíval a zmizel.“ To byl jediný moment romantiky, co ty dvě dámy zažily. A pak už Rusů bylo hodně a pochodovali v zástupech. A přišli k sousedům a ptali se: „Kdž Němec?“ A sousedi říkali, že už jsou pryč. A ti Rusové si je tak prohlíželi a říkali: „Jsou pryč? Jak dlouho?“ A souseď, že dvě hodiny nebo co. A oni šli někam směrem dolů a najednou slyšíme kulomet „ta ta ta ta ta ta ta“ – a ticho. A zůstali tam ležet dva Rusové s prostřeleným břichem. A ti ostatní Rusové se strašně naštváli na sousedy, že jim špatně poradili a řekli jim, že pro ty raněné musí dojít a přinést je sem. Oni byli úplně vydešení, ale museli tam jít. Ale našťestí ti Němci potom, co zabili ty dva, hned utekli, takže další střelba už tam nebyla. A sousedi ty dva vojáky tou škarpou přitáhli... A to už začínala taková poválečná doba...<sup>10)</sup>

## II.

Po válce Vasulka nastoupil na základní školu do Slatiny. S výjimkou geometrie byl slabý v matematice, ale asi ve čtvrté třídě jej velmi chytla literatura. Po únoru 1948 byl do slatinské školy přesunut z města kvůli nedostatečné uvědomělosti odvolaný učitel literatury Karel Tůma, který rozpoznal Vasulkův zájem a talent v písemných pracích, věnoval se mu a učinil jej svým pomocníkem:

Učitel Tůma nás učil recitovat, ale byl to Nezval, Josef Hora, skuteční básníci. Báľ se nás učit Jaroslava Seiferta, ale znali jsme Wolkera. A učil nás sborovou deklamaci, což byla velmi moderní záležitost, která začala v Čechách futuristickou avantgardou, všelijaké refrény... „Zvoní, zvoní zrady zvon, zrady zvon / Čí ruce ho rozhoupaly? / Francie sladká, hrdý Albion / A my jsme je milovali.“ A já jsem si říkal: „Co to je hrdý Albion?“ anebo „Kde je tvá čapka Marianno?“ Což byly všechno symboly národní příslušnosti francouzské a anglické, což jsem v té době nedokázal pochopit. Učili jsme se mnoho básníků, ale i prózu, nazpaměť – jako

10) Tamtéž.

třeba Vančuru. Zním dodnes nazpaměť úvodní pasáž z *Markéty Lazarové*. Tůma nám také velmi opatrně řekl i něco o surrealismu a vlastně mě úplně normálně uvedl do světa. A vlastně jedině, co přiznám školám, kam jsem kdy chodil, bylo to, co mi dal právě Tůma. S odstupem vidím, že jinak ty školy byly úplně k ničemu.<sup>11)</sup>

Karel Tůma měl také na starosti místní rozhlas, přičemž rozmístění tlampačů po celé čtvrti byla jednou z prvních věcí, k níž po převratu došlo. Vasulka s ním sedával ve vysílací místnosti, kde byl mikrofon a gramofon:

A on takovým pomalým hlasem hovořil do toho mikrofonu a oslovoval tu společnost takovými hlášenými, jako že tady můžete koupit něco za tolik a tolik peněz a takovými nesmysly... A k tomu hrál takové socialistické písně, a tak jsem je všechny slyšel. A když se bavil ve škole s ředitelem, tak se bavili o nějakých věcech, jako byly římské bitevní pozice a já se na to díval jako dítě z vesnice – a poprvé jsem si uvědomil, že je nějaká historie. A ta jde až do těch románských časů. To už mi bylo takových sedm osm let. Poprvé jsem slyšel, že nějaký César postavil římské skupiny proti těm druhým a prohrál bitvu, protože měl špatně promyšlené bitevní linie. A to ve mně probudilo velký zájem.<sup>12)</sup>

Mimoto se Vasulka učil hrát na housle a na mandolínu, ale měl učitelku, k níž docházel nerad a po čase toho zanechal. Díky této zkušenosti se ale naučil noty. V průběhu dalších let uvažoval o kněžské dráze, ale právě historické nesrovnalosti v křesťanské dogmatice i levicové rodinné zázemí<sup>13)</sup> jej od tohoto záměru odvrátily a rozhodl se pro literární dráhu a studium na gymnáziu. Jeho otec však trval na tom, že musí získat technické vzdělání a přinutil jej nastoupit na průmyslovou školu v Brně.

### III.

Vlastnímu studiu se Vasulka příliš nevěnoval, ale dokázal je zvládat, přičemž hlavním těžištěm jeho zájmu byl intenzivní kulturní život, zejména hudba. Vedle vážné hudby jej zajímal především bebop a cool jazz a tento zájem sdílel se skupinou přátel. Klíčovou roli v celé této skupině hrál Miloslav Zmrzlý, který měl podobné rodinné zázemí jako Vasulka, ale vlastním úsilím se stal znalcem soudobé hudební produkce:

Chodívali jsme do kaváren, zejména do Slávie, ale i dalších kaváren, škola byla trochu stranou. A Zmrzlý psal o naší skupině takový deník, byla tam spousta neuvěřitelných, ale pravdivých věcí. Chodili jsme taky na koncerty a znali jsme celého Janáčka a každého člena orchestru a sólisty a americké orchestry a všechny na malá comba. A my jsme byli modernisti, byli jsme bebop, žádní tradicionalisté.<sup>14)</sup>

11) Tamtéž.

12) Tamtéž.

13) Jeho otec vstoupil po válce do komunistické strany. Srov. tamtéž.

14) Tamtéž.

S nejbližšími spolužáky a vrstevníky vytvořili také combo (samouk Vasulka hrál na trubku)<sup>15)</sup>, byť veřejně vystoupili jenom několikrát při improvizovaných příležitostech. Spolu se Zmrzlým také Vasulka v roce 1956 publikoval několik jazzových recenzí v brněnském deníku *Rovnost*. Pod vlivem dalšího člena skupiny, konzervatoristy a hráče na klarinet Jiřího Štercla, zase rozvíjel svůj zájem o literaturu a moderní poezii. Štercl

byl fantastický čtenář moderní prózy a poezie a nám v té době pomohl všem, odhalili jsme celou francouzskou symbolistickou generaci od Rimbauda, Apollinaira až po modernisty a po české poetisty. Čapkovy překlady francouzské poezie byly naprosto fantastické, to ze mě myslím taky udělalo „básníka“, ale většinou jsem je jenom plagoval. [...] A taky Majakovského jsem měl strašně rád, protože to byl radikální jazyk a ty jeho metafory byly z úplně jiného světa. A nevadilo mi ani, že to bylo politické, i když jsem už věděl, že ten Stalin za to nestojí. Ale pořád tam byl ještě ten mýtus protifašistického vítězství, to tam bylo celé mé dětství, znali jsme všechny ruské písničky a všechny ty věci.<sup>16)</sup>

Sám se pokouší o moderní poezii a experimentální prózu a v této době se také odehrála jeho iniciační zkušenost setkání s originálem moderního malířství:

V Brně na předměstí v Černovicích bydlel člověk, který měl originál Picassa. Tak jsme tam tři nebo čtyři kluci zaklepali a říkali jsme: „Můžeme vidět toho Picassa?“ On se na nás dívá, dívá se ven a pak nás nechal vejít dovnitř. Prohlížel jsem si to a on říká: „Tady nemůžeš být tak blízko, musíš se na to dívat ze správné vzdálenosti“ – a takhle mě odtáhnul a ukázal tu vzdálenost... Byl to portrét. A to byla moje první živá zkušenost s uměním, s abstraktním uměním, i když ten obraz – možná byl z toho Picassova modrého období – měl ještě figurální prvky. Což byla jediná věc, která se nám na tom nelíbila. Z knížek už jsme věděli, jak má správná moderna vypadat a rozhodně to nebylo nic figurálního.<sup>17)</sup>

V roce 1956 končí průmyslovku a za svoji ročníkovou práci získává ocenění za originální design.

#### IV.

Dle tehdejšího systému dostal Vasulka po škole tzv. umístěnku a byl přiřazen do zaměstnání do strojírenské továrny TOS Kuřim.

Dostal jsem na začátku nějaký úkol – namalovat kus stroje, ale něco mi říkalo: „To nemůžeš dělat!“ a úplně mě to ochromovalo, takže jsem se začínal stranit práce. Přestože jako student jsem kreslil nějaké strojky nebo auta s navigací a vyhrál jsem dokonce i nějaké soutěže v technickém kreslení, a také ve fabrice, kde pracoval otec, jsem byl dvakrát přes léto na brigádě a pracoval jsem na soustruhu

15) Amatérsky pořízenou nahrávku uchovával ve svém archivu Miloslav Zmrzlý.

16) V. J a n e č e k, c. d. (Pozn. 2.)

17) Tamtéž.

a fréze a to jsem měl rád... Ale když jsem přišel do zaměstnání, věděl jsem, že kdybych si to zamiloval, tak bych tam zůstal, a to jsem věděl, že nemůžu. TOS Kuřim... Každé ráno jsem musel vstát v 5:30, abych stihnul všechny ty autobusy a dvakrát přestoupil a něco ve mně, pořád nevím, co to bylo, to naplánovalo a řeklo: tento život není pro tebe. Domů do Slatiny jsem se vracel zase až nad rámem, někdy jsem šel pěšky, protože po jedné hodině trolejbusy nejezdily, tak jsem spával tři hodiny...<sup>18)</sup>

Souběžně s nástupem do práce se Vasulka přihlásil poprvé na FAMU, kam odjel asi po třech měsících v zaměstnání k přijímacím zkouškám. První den zkoušek se seznámil s jiným uchazečem,

který se jmenoval Dušan Humaj, později si změnil jméno na Dušan Hanák, a my jsme si spolu našli na přespání takový laciný hotelový pokoj. Vedlo tam potrubí s párou, ale bylo to skoro zadarmo. Ale nespali jsme a celou noc jsme uvažovali o tom, proč vlastně chceme dělat filmy? Co vlastně chceme přinést společnosti? Má ten komunismus nějaký smysl pro ten svět? Máme nějaké poselství, abychom změnili ten svět? Nemohli jsme to zdůvodnit, jenom jsme si říkali – měli by o tom vědět. Možná že to je naše poselství...<sup>19)</sup>

Ani Vasulka, ani Humaj/Hanák (ani Václav Havel, který byl také mezi uchazeči) však přijati nebyli, bylo jim řečeno, že jsou ještě příliš mladí a že potřebují zkušenost vojny, aby dozráli. Povolávací rozkaz přišel Vasulkovi záhy a nastoupil na základní výcvik do Zvolena. Jelikož si však ještě během průmyslovky udělal radiotelegrafický kurz – někdo mu poradil, že je to dobrý způsob, jak se vyhnout kruté vojně –, podařilo se mu skutečně ukončit základní výcvik jako četař, radiotelegrafista první třídy. Díky své hodnosti nemusel vykonávat běžná zaměstnání a navíc se seznámil se svým vrstevníkem Jiřím Dostálem<sup>20)</sup>, který měl za úkol pečovat o veškerá rádiová zařízení. Mimo práce ve směnách trávil Vasulka čas s Dostálem a podařilo se jim bydlet mimo kasárna v domku s elektrotechnickou dílnou, což jim umožnilo vyvázat se z ubíjejícího režimu a vytvořit si svého druhu vlastní svět. Překvapivý přínos měla pro Vasulku i vlastní práce spojaře:

Bylo to dlouhé poslouchání éteru a to mě uvedlo do znalosti elektrického zvuku, který byl už procesován. Nebyly to jen sinusoidy, ale už tam byl „flanging“<sup>21)</sup> a další speciální procesování, které jsem později objevil v elektronické hudbě. A když jsem se vrátil z vojny, v té době už samozřejmě všichni znali Stockhause-  
na, okamžitě jsem rozeznal původ té hudby.<sup>22)</sup>

18) Tamtéž.

19) Tamtéž.

20) Jiří Dostál se později věnoval elektroakustice a zvuku, v 90. letech působil na brněnské JAMU a zabýval se mj. digitalizací Janáčkova osobního deníku.

21) *Flanging* je elektroakustický efekt, který se objevuje při smíchání dvou stejných signálů, kdy jeden z nich je nepatrně zpožděný (20 milisekund a méně). Část výstupního signálu se obvykle vrací zpět na vstup a znovu zpožďuje signál, což vytváří rezonanční efekt, který dále zesiluje intenzitu pulsování. Později zkonstruovaný flanger je zařízením vytvářejícím tento efekt ([www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org)).

22) V. J a n e č e k, c. d. (Pozn. 2.)



Přátelství s Dostálem pokračovalo i po vojně, kdy se stal součástí Vasulkovy brněnské skupiny přátel.

## V.

Vasulka byl po návratu z vojny přiřazen zpět do TOS Kuřim, do oddělení technických výkresů. Jeho vnitřní neschopnost poddat se rytmu zaměstnání podle jeho vlastních slov dosáhla paradoxního a nepochopitelného souladu s vnějšími podmínkami:

První den mi dali takový velký nárys stroje a mým úkolem bylo ho kopírovat. A ten nárys tam byl dva roky a já jsem na to nesáhnul. A všichni lidi v té kanceláři, kteří byli velmi chytří, mně neřekli ani jednou: „Udělej ten nákres, nebo tě vykopeme.“ Ne. Já jsem pro ně vařil, mluvili jsme o politice a o všem a když odešli domů, tak jsem psal. Psal jsem prózu, napsal jsem takovou knihu próz.<sup>23)</sup> Ale po čase jsem si říkal, že tady přece nemůžu být v té fabrice, já přece nemůžu pracovat. A tak nakonec někdo vymyslel, že bych se možná mohl uplatnit v nějakém propagačním oddělení – oni mě svým způsobem uznávali, proto mě neudali. Nebyl jsem pronásledován za to, že jsem nepracoval. Bylo to takové divné. A taky můj šéf tam hrál tenis s mojí sestrou a nikdy ke mně nepřišel a neřekl: „Vašulko, ty přece musíš v továrně pracovat!“ Nikdo mně to po celé dva roky neřekl a já to do teď považuji za úplně mystické, jak to, že můžeš existovat v komunistickém systému bez toho, aby se tě dotknul. Ale zároveň to byl nakonec jediný motiv, kdy mi došlo, že musím odejít. Že už tam nejsem vítán, poslední půlrok už jsem nebyl v práci nikdy včas, už jsem jezdil v osm, v deset tím autobusem a oni mě tam pořád nechávali být...<sup>24)</sup>

Jednou z únikových cest ze zaměstnání, které systém umožňoval, bylo vysokoškolské studium. Vedle zájmu o literaturu a vlastní literární a básnickou tvorbu Vasulka v mezichase začal fotografovat a dokonce si pořídil vlastní 16mm kameru. Po dvou letech strávených v továrně se znovu přihlásil na FAMU na katedru režie a byl přijat, nastoupil na podzim 1959. K přijímacím zkouškám předložil také svoji prózu i poezii, což právě – jak se později dozvěděl – rozhodlo v jeho prospěch.

Režie se na FAMU tehdy studovala ročníkovým systémem, kdy jeden hlavní pedagog od začátku do konce zodpovídal za celý ročník. Ve Vasulkově případě to byl Bořivoj Zeman. Vedle naprosto jiného uměleckého zaměření byl už Zeman také v pokročilém věku i závislostí na alkoholu, takže po pedagogické stránce se se svými studenty minul.<sup>25)</sup>

Do prvního ročníku bylo v té době přijímáno asi dvojnásobně více studentů, než jich mohlo postoupit dál, ale Vasulkovi se vydařil jeho ročníkový film, díky němuž si zajistil své setrvání na škole. Šlo o nedochovaný krátký dokument ZDYMADLA (1960, 16mm, 10 min.). Dle autorových slov byl ve svém stylu inspirován Vigovou ATALANTOU a pojednával o chlapci, který pracoval na jednom z pražských zdymadel. Film sledoval jeho práci při

23) Jeden svazek prózy a dva svazky poezie nejsou uloženy v žádném z oficiálních archivů, rukopisy má Woody Vasulka u sebe.

24) V. J a n e č e k, c. d. (Pozn. 2.)

25) Jak potvrzuje i Vasulkův spolužák Rudolf Adler, srov. V. J a n e č e k, osobní archiv. Nepublikovaný rozhovor s Rudolfem Adlerem vedl Vít Janeček, 11. 1. 2006.

jejich částečně ručním otevíráním a následné proplouvání lodí. Byl založen na vizualitě a atmosféře. Do dalšího ročníku postoupila sestava studentů, kteří FAMU později dokončili a věnovali se dál filmařské dráze: Rudolf Adler, Dušan Hanák, Petr Ruttner a Elmar Klos ml.<sup>26)</sup> Ze spolužáků FAMU se stali Vasulkovi nejbližšími přáteli Karel Vachek (který studoval o rok výš), Karol Sidon (který studoval scenáristiku), Jiří Stivín, Miloslav Filip a Antonín Lhotský (všichni tři studovali kameru), ročníkový kolega Dušan Hanák a alžírský stážista na katedře režie Adžali Boubaker.

Pobyt na FAMU bylo jedno z nejzajímavějších období mého života, protože jsme se učili skutečně film. Dělali jsme zpětné scénáře, nejprve se detailně popisoval film a musel se psát zpětný scénář...<sup>27)</sup>

Analyzovanými filmy byla převážně klasická realistická díla tradičních stylů. Režii je vyučovali v různou dobu Otakar Vávra, Elmar Klos a – když měl zakázanou činnost na DAMU – Otomar Krejča.<sup>28)</sup> Klíčovým formujícím zážitkem pro celou generaci byly také filmové projekce, které organizoval Antonín M. Brousil, jemuž se dařilo do školy přinášet filmy zapůjčené ze zahraničních festivalů či nabídkového řízení státní filmové distribuce. Každý den se konala jedna projekce, které se účastnili téměř všichni studenti a řada pedagogů:

Viděli jsme všechny Fellini a Antonioni a Bergmany a všechny jihoamerické levičácké filmy a to byly dobré filmy, ty radikální komunistické filmy byly tak zajímavé! [...] Brousilovou láskou byl taky ruský film, takže jsme viděli i spoustu skvělých ruských filmů i mimo ty oficiální proudy. [...] Takže my jsme byli skvěle připraveni na tu filmovou budoucnost.<sup>29)</sup>

Přestože zaměření studia bylo orientováno na hraný film, Vasulka od samého začátku jednoznačně – a mezi tehdejšími studenty výjimečně – tíhnul k dokumentu, což musel už v prvním ročníku obhajovat i před svými pedagogy. Jedním z povinných cvičení byla také hraná etuda, kterou Vasulka realizoval podle scénáře Veroniky Juráčkové, ale výsledný tvar se situací dvojice na baru byl zcela nedramatický a Vasulka z toho nedokázal sestříhat nic uspokojivého:

Já jsem psal taky scénáře, ale nikdy jsem je nepsal, aby byly dramaticky postavené... Měl jsem třeba takový námět s potratem, což zní sice zajímavě... Začíná to tím, že ta dáma má rozhovor s doktorem a po dalších scénách se zjistí, že vlastně byla těhotná s někým z vlády – tehdy ale byl ještě komunismus. A já jako blbec jsem tedy do toho vepsal takový politický podtext, že tam došlo k nějakým intrikám a ta dáma měla být obětí toho komplotu, už nevím jestli jsem ji nechal zavraždit, nebo ne... Takže jsem zjistil, že s takovými scénáři nemohu nic dělat.<sup>30)</sup>

26) Tamtéž.

27) V. Janeček, c. d. (Pozn. 2.)

28) V. Janeček, c. d. (Pozn. 25.)

29) V. Janeček, c. d. (Pozn. 2.)

30) Tamtéž.



*Steina a Woody v Praze (1963)*

Foto The Vasulka Archive

Hlavním úkolem druhého ročníku byl však právě dokumentární film a vedoucím pedagogem tohoto úkolu byl Antonín F. Šulc, který v roce 1961 dokončoval – spolu s Jiřím Lehovcem – konstituci samostatného oboru dokumentární tvorba, jehož se stal Vasulka jedním z prvních absolventů. Jeho ročníkovým filmem byl čtvrt hodinový *VE DVĚ ODPOLEDNE* (1961, 35mm, 16 min.). Námětem je zkouška mladých jazzových fanoušků, kteří se scházejí v garáži na jam session. Film staví na civilistní atmosféře místa, protisvětla a vizualitě snažící se vystihnout rytmus i povahu hudby, která vychází z pohybů těl mladých jazzmanů. Vasulka získal s tímto filmem respekt mezi spolužáky i festivalové ocenění – v roce 1962 film obdržel čestné uznání na Dnech krátkého filmu Karlovy Vary v kategorii mladých režisérů.

Vedle svých povinných filmů se Vasulka, který neměl o dokumentární náměty nouzi, zapojil do režie zejména kameramanských cvičení svých kolegů. Všechny jeho práce tohoto druhu se nedochovaly, ba nejsou ani zdokumentovány. Nicméně výsledkem právě takové spolupráce je kameramanské cvičení Jiřího Stivína a Antonína Lhotského ve Vasulkově režii *ODJEZD BRANCŮ* (1962, 35mm, 6 min.). Film se odehrává na pražském Hlavním nádraží a je opět studií intenzivní atmosféry, tentokrát loučení dívek s chlapci, kteří odjíždějí na vojnu. Střih osciluje mezi stopami bujarého loučení se svobodou, kterou lze číst na tvářích některých mladíků, prostorem hlavní nádražní haly a nastupující rozpačitou kocovinou blížícího se rozloučení s blízkými. Tak jako v předchozích filmech,



*Svatba: Steina a Woody (1964)*

Foto The Vasulka Archive

i zde Vasulka pracuje s velmi civilní atmosférou a přesným pozorováním. V posledním dlouhém záběru doznívá odjezd vlaku.

Ve stejném roce se Vasulka seznámil s islandskou studentkou houslí na HAMU Steinou Briom Bjarnadottir, která také bydlela na koleji v Hradební ulici, v klíčovém místě pro vztahy a přátelství celé generace českých filmařů šedesátých let. Steina se zapojila do společenského i tvůrčího života Vasulkova okruhu a rozšířila jej také o několik svých spolužáků, hudebníků. Zásadní byl také její pozdější vliv na Vasulkovo „zbavování se“ filmového vzdělání, kdy – jak on sám říká – při prvních experimentech s videem využívala své nepředsudečnosti, vlastně svého v dobrém slova smyslu amatérství, při práci s novým, byť filmu v mnohém podobným médiem.

Ke školním filmům, k nimž se Vasulka autorsky hlásí, patří ještě následující tři: Reportáž ZÁCHYTNÁ STANICE (1963, 35mm, 7 min.) je černobílou mikroskopickou studií všednodenní situace lidí závislých na alkoholu nebo lidí, kteří ve dnech natáčení jen prostě překročili míru. Po střihovém nastolení kontrastu mezi hospodou a interiérem záchytky už sledujeme noční scény, v nichž zřízenci vyvádějí opilce z hospody do auta, které se řítí ulicemi. Na záchytné stanici je tento muž registrován a vysvlékán příslušníky veřejné bezpečnosti a zdravotní sestrou/bachařkou a po této nezbytné narativní expozici film už jen kontemplančně sleduje nad tělesnou situací různých lidí, kteří postupně zaplňují nehostinné ložnice s lůžky opatřenými pouty. Tváře těchto lidí, pak už jen zkroucené

paragrafy připoutaných těl v různých polohách a detaily a fragmenty interiéru. Film je zcela bez komentáře a tudíž bez explicitních moralit, s jakousi chladnou neutralitou a zkratkou sleduje několik banálních cest do hlubin noci, kde však tma tvoří pouze meziprostor mezi hospodou coby vchodem do osvobozujícího nevědomí a záchytkou coby institucionálním zpřítomněním společenských mezí (i solidarity) vůči tělům jež se vymykají vůli a vědomí... Ve filmu zní jazzová hudba.

O rok později natočil v rámci kameramanského cvičení Wiliama Lysického dokument U PANA ČAPKA (1964, 35mm, 6 min.), který je krátkým portrétem známého pražského vetešníka a současně nepřímým portrétem symptomu socialistické éry: nedostatku širšího sortimentu zboží. Po expozici pracující s poměrně banálním kontrastem detailů Týnského chrámu a vetešnictví (které se nacházelo v jeho bezprostřední blízkosti) sledujeme dynamickou montáž nejrůznějších předmětů nacházejících se v útrobách obchodu. Vedle interiérů je zde několik dlouhých pomalých záběrů po oprýskaných venkovních zdech obchodu a uliček v okolí Týna a tato aluze na surrealistickou fotografii své doby je ve zvukové stopě doprovázena místy neméně surreálnou sérií zákaznických přání: řetěz na kolo, obuvnické nůžky, příruby 6 a 1/4 palce, kulma, americký batoh, knoflíky, činky, „něco pěkného“ atd. V několika záběrech vidíme též pana Čapka. Ten ve výpovědi mimo obraz vypráví příběh své lásky ke všemožným věcem a o svém znalectví, díky kterému nejenom ve zdraví přežil válku, ale také několik režimů – svůj obchod provozuje už od dob Rakouska-Uherska. Právě motiv sběratelství – archivnictví svého druhu – a s ním nerozlučně spojeného znalectví a schopnosti překvapivě vyhledávat věci v „archeologických vrstvách“ – předznamenává silný motiv Vasulkovy následující tvorby.

Jedním z jeho posledních filmů na FAMU bylo PŘEDMĚSTÍ, absolventský film kameramana Jiřího Macháněho (režie B. Vašulka, 1964, 35mm, 11 min.).<sup>31)</sup> Jde o poetickým filmem ovlivněnou reportážní esej natočenou v prostředí drážních dělníků na pražském předměstí. Při sledování stavby a oprav kolejí jsou ve zvukové stopě vkomponovány citáty z Antoina de Saint-Exupéryho, které se konkrétní výchozí situaci snaží posunout do dalších rovin. Tomu odpovídá i střih, který opakováním určitých typů záběrů odvrací pozornost diváka od sledování reportáže o práci na kolejích a směřuje významové vyznění filmu k pochopení lidské práce jako transformace krajiny do zcela nových tvarů. Pod závěrečný obraz velkého celku krajiny, kterému vedle kolejí dominuje několikero řad elektrických vedení, zní závěrečný citát: „Použiješ-li své dílo, přeji si abys o něm nemluvil, aniž bys mě vnášel do svého úsudku, neboť když kreslím tvář, proměňuji se v ní a sloužím jí a není to naprosto ona, která slouží mě.“ Nelze si nevšimnout, že tato věta poetickým způsobem formuluje stejnou tezi, jako ve stejném roce publikovaná McLuhanova klíčová esej *Jak rozumět médiím* – „medium is a message“.

31) Sám Vasulka si nepamatuje a ani z pramenů FAMU není možné zjistit, který z filmů byl jeho absolventským dílem. Je také možné, že předkládal některý ze dvou dokumentů natočených v roce 1964 na Islandu již v produkci Krátkého filmu, nebo dokonce, jak si on sám ne zcela přesně vybavuje, že díky tomu, že realizoval nad rámec povinností řadu krátkých cvičení a filmů navíc, bylo mu to započítáno namísto absolventského filmu. Jeho teoretická diplomová práce na téma „Práce dokumentaristy v neznámém terénu“ se na FAMU nedochovala.

## VI.

Léta 1964 a 1965 byla pro Vasulku přelomová a odehrály se v nich tři zahraniční cesty, přičemž poslední představovala Vasulkovo legální vystěhování z Československa, čemuž přecházela svatba se Steinou v roce 1964. Spolu odcestovali na Island a Vasulka tam v produkci Krátkého filmu natočil dva v zásadě žánrové cestopisy VELRYBÁŘSKÁ STANICE (1964, 35mm, 10 min.) – téma je určeno titulem – a SEZONA V SEYDISFJORDU (1964, 35mm, 12 min.), který ukazuje fragmenty ze života stejnojmenné rybářské vesnice.<sup>32)</sup> Jeho další, asi půlroční cesta směřovala do Alžíru a – za pomoci Státní bezpečnosti, jak Vasulkovi později došlo – ji zorganizoval jeho spolužák, záhadný alžírský student režie Adžali Boubaker<sup>33)</sup>. Akce byla zorganizována velmi narychlo a do Alžíru odletěl Vasulka spolu s kameramanem Miloslavem Filipem. Za neustálých organizačních zmatků natáčeli podle instrukcí Boubakera velké množství materiálu nejprve v alžírských věznicích, kde dokumentovali i za pomoci vězňů inscenovali výjevy z vězeňského života, patrně jako podklad pro film, který odsuzoval francouzské působení v Alžíru. Natáčeli také další situace: rybáře, přímořská tržiště, stavbu gigantické přehrad, naftová pole a řadu dalších věcí. Veškerý materiál byl odeslán do Prahy na vyvolání, aniž se vracely denní práce nebo s ním bylo jakkoli dále pracováno. Jak se ke konci jejich pobytu ukázalo, Boubaker v rámci organizačních zmatků nezajistil dostatečné financování a materiál byl v Praze pouze vyvoláván, ale bez finančního dořešení nebyly kopírovány denní práce, takže z celého projektu dost možná nikdy žádný konečný výsledek nevzniknul.<sup>34)</sup> Po návratu si Vasulka zažádal o legální vystěhování na Island a následovala řada jeho schůzek s policejními orgány, které se jej mj. marně snažily získat i pro spolupráci s StB. Vzhledem ke sňatku se Steinou mu nakonec bylo vystěhování povoleno, takže se Vasulka mohl v dalších letech do Čech vracet, což i činil. Vasulka se Steinou se však v roce 1965 usadili v New Yorku, kde se z Bohumila stává Woody a začíná zcela nová životní i tvůrčí kapitola...

## Vít Janeček (1970)

Absolvent FF UK, obor Filmová věda, a FAMU, obor Dokumentární tvorba (v dílně u Karla Vachka a Jana Němce). V 90. letech pracoval jako dramaturg filmových projektů Experimentálního prostoru ROXY, divadla Archa a jako kurátor historických retrospektiv na několika ročnících MFF Karlovy Vary (Antonin Artaud a film, Jean Epstein, česká avantgarda, bratři Marxové, nový kazašský film). Dlouhodobě se zabývá dokumentárním filmem a interdisciplinárními vztahy mezi uměleckými obory a obory poznání, spoluzaložil

32) Oba filmy jsou dostupné v archivu Krátkého filmu Praha a.s.

33) Později pracoval jako dokumentarista a novinář angažující se v levicových hnutích různých afrických zemí, působil též jako tiskový zástupce Alžíru při OSN.

34) Není vyloučeno, že Boubaker tento materiál nakonec vykopíroval a odvezl do Alžíru a využil v některých střihových projektech s alžírskou či africkou tematikou. Jím signované archivní dokumenty figurují například v poměrně věhlasném kanadském angažovaném dokumentu Petera Wintonicka a Marca Achbara MANUFACTURING CONSENT: NOAM CHOMSKY AND THE MEDIA (1992, 167 min.).

## ILUMINACE

Vít Janeček: A my jsme byli modernisti

Centrum audiovizuálních studií FAMU, kde působí. Publikuje převážně v *Literárních novinách* a *Cinepuru*. Z filmové tvorby: HOUBA (2000), BITVA O ŽIVOT (2000, spolu s M. Jankem a R. Vávrou), PRAVIDLA HRY – VYMEZENÍ PROSTORU (2005).

(Adresa: vit.janecek@famu.cz)

### Citované filmy:

*Atalanta* (L'Atalante; Jean Vigo, 1934), *Manufacturing Consent: Noam Chomsky and the Media* (Peter Wintonick, Marc Achbar, 1992), *Odjezd branců* (Bohuslav Vašulka, 1962), *Předměstí* (Bohuslav Vašulka, 1964), *Sezona v Seydisfjordu* (Bohuslav Vašulka, 1964), *U pana Čapka* (Bohuslav Vašulka, 1964), *Ve dvě odpoledne* (Bohuslav Vašulka, 1961), *Velrybářská stanice* (Bohuslav Vašulka, 1964), *Záchytná stanice* (Bohuslav Vašulka, 1963), *Zdymadla* (Bohuslav Vašulka, 1960).

S U M M A R Y

AND WE WERE MODERNISTS

*The Moravian and Czech Beginnings of Woody Vasulka*

Vít Janeček

The text goes back to the beginnings of Vasulka's conscious life and outlines his life story and artistic development, starting with his family background, up until his legal emigration to the USA in 1965. The biographical approach, which is a debatable one with film directors – since a film is from many points of view a collective and institutional process and work – is fully justified with Vasulka, because he is an artist who in most cases is involved in all the aspects of his work. The basic line followed by the text is thus chronological and covers the key character-forming phases, including Vasulka's experience of the war period, his school days, education at a technical school, military service, employment in a machine-building plant, studies at the Film and TV School of the Academy of Performing Arts in Prague, and the period before his emigration from Czechoslovakia. The text is based mainly on an original in-depth interview with Woody Vasulka, with in the later phases further oral testimonies and discussions and interpretations of his own artefacts.

Translated by Linda Paukertová



## Články

## CO TO TAM VAŘILI?

*Kuchaři, jejich Kitchen a chuť čerstvého videa*

Lenka Dolanová

## Úvod

Tvorbu Woodyho a Steiny Vasulkových lze vnímat jako putování prostorem média s cílem odkrývat jeho potenciál. Pro jejich dílo je klíčový termín transformace, tedy aspekt času a proměny, přičemž jednou z hlavních motivací tohoto transformačního procesu je dosáhnout „vykloubení z rámce“ (*frame*). Nejprve se jedná o protest proti „rámci“ kinematografickému vstupem do oblasti *elektronického materiálu*, a později o různé formy narušování „rámce“ videa, který je sám o sobě nestabilní a neustále vznikající. Experimentování s elektronickým médiem nově akcentuje *trvání* v bergsonovském a deleuzovském smyslu coby otevřenost neurčitosti a nejistotě a změna se stává samotnou substancí umělecké tvorby.<sup>1)</sup> Tato studie se soustředí na rané období experimentování, od počátku newyorského období Vasulkových (1965) a zejména na jejich založení (1971) a krátké vedení *divadla elektronických médií*, *The Kitchen*, tedy do roku 1973, kdy Vasulkovi Kuchyň opouštějí a stěhují se do Buffala. Sleduje přitom více tvorbu Woodyho než Steiny, ovšem s vědomím nerozlišitelnosti jejich přínosů v počátcích utváření tohoto tvůrčího spojení známého pod „značkou“ *The Vasulkas*. Jedná se o období prvotního formování myšlenek, aktivit vznikajících na zcela neprobádaném terénu, navíc s médiem, s jehož příchodem bylo spojováno mnoho utopických idejí. Tento proces transformace, akcentující otevřenou povahu a nepředvídatelnost práce se strojovou vizualitou, má ovšem i další rovinu odrážející celkový životní přístup tvůrců a jejich vlastní transformaci coby reflektovaný příběh o kreativním soužití se strojem, tvořící výzvu existujícím institucím a strukturám myšlení z určité alternativní (institucionální i „duchovní“) (o)pozice.

Na začátku října 2005 jsem podnikla cestu do Santa Fe, abych navštívila Vasulkovy, takže jsem spatřila ono slavné *adobe* (jak nazývají tamní z hlíny vystavěné domky), kam se tento pozoruhodný pár v roce 1980 uchýlil do komunity příznivě nakloněné kontemplativnímu životnímu stylu a které se dávno proměnilo v poutní místo aspirantů

---

1) Gilles Deleuze, *Bergsonism*. Zone Books : New York 1991, s. 37.

elektronického umění všech druhů.<sup>2)</sup> Ocitla jsem se tam zjevně v pravou chvíli, uprostřed procesu určité restrukturalizace, stěhování přístrojů, které okupovaly příliš prostoru na úkor svých lidských hostitelů, kteří se rozhodli přestěhovat některé z nich do Evropy (obr. 1).<sup>3)</sup> Mnohé z dnes legendárních kolorizérů, syntezátorů, mixérů či různých konstrukcí nalezených na opuštěných vojenských skládkách byly již zabalené ve velkých krabicích s adresou ZKM, Karlsruhe. Vzpomněla jsem si na pár popisů tohoto místa od lidí, kteří je navštívili a v různých obdobích o něm zanechali zprávu. Všechny se shodovaly v tom, že se jedná o místo zasvěcené práci se stroji, které opravdu – i po onom velkém stěhování – okupovaly jeho největší část. Žádný kout nezůstal bez kabelů, kamer, řad kazet či televizních obrazovek. V hlavní hale na otočném stole rotovala speciálně upravená kamera mapující okolí; obraz z ní byl přenášen na dva z šesti monitorů vedle stojící televizní stěny. Vasulkovi upravovali tento nástroj pro nadcházející výstavu, testovali přenos obrazů také z domu jednoho ze spolupracovníků, který tak měl možnost ze vzdálenosti pozorovat dění ve vnitřním prostoru *adobe*. Zdálo se, že přítomnost různých pozorujících a záznamových systémů nikoho vůbec neznepokojuje. Bylo mi dovoleno vstoupit s kamerou do všech místností domu, včetně koupelny, kde jsem objevila andělská křídla z ART OF MEMORY, Woodyho zřejmě nejslavnějšího díla, visící nad originálně vytvarovaným sprchovým koutem.

Woody později uvařil jednu ze svých výtečných polévek, což činil také další dny. Steina celé dny pracovala a objevila se vždycky v kuchyni pouze aby snědla Woodym připravený oběd. Další den jsem se seznámila také s osobní „družinou“ Vasulkových, zajímavou skupinkou chlapců, absolventů College of Santa Fe, kteří v domě prováděli různé práce, od sekání trávy a přenášení krabic s přístroji k vytváření databází; pracovníkům v domě Vasulkových je kromě polévky servírována také svérázná a podobně výživná životní filozofie těchto tvůrců. Steina a Woody nyní přemýšlejí o tom, že se přestěhují do Evropy, následující své přístroje, do Woodyho rodného Brna či snad na Island. Ve své novější tvorbě se navracejí k dětským inspiracím. Pro Woodyho to byla skládka brněnského vojenského letiště, v jehož sousedství bydlel, plná armádního odpadu; pro Steinu krajina Islandu, s jejími mysteriózními proudy lávy.

## I.

*To, co děláme, je bez užtku.*

*To je důvod, proč to stále nazýváme uměním spíše než vědou.*

(Woody Vasulka, 1981)

*Výklad jejich postupů, stejně jako vysvětlení jejich obraznosti je jednoduše mimo dosah většiny, včetně uměleckých zasvěcenců.*

(Peter Kobel, 1978)

- 
- 2) Woody se svěřuje v rozhovoru s Kenem Ausubelem: „Příchod do Santa Fe je ústupem ze světa povinností. Zjistil jsem, že to není komunita k soupeření, nýbrž spíše k zamýšlení se nad vlastním životem, avšak kontemplovat je obtížnější, než jednoduše produkovat.“ Ken Ausubel, Woody Vasulka: Experimenting With Visual Alternatives. *News & Review*, 11. 5. 1983, s. 8–9.
- 3) Plná obrazová příloha k přítomnému textu je obsažena na DVD (v datové části disku, v adresáři „Illuminace“, ve formátu pdf), které je přílohou tohoto čísla *Illuminace*, do článku jsou zařazeny jen vybrané obrázky (pozn. red.).

### Rané inspirace: skládky a poezie

Woody několikrát vyprávěl o svém dětském zasvěcení do technologie při brouzdání smetištěm brněnského vojenského letiště; jeho sběratelská zkušenost, kterou od té doby nepřestává kultivovat, se rozvinula v rozkladné atmosféře poválečné Evropy, v níž se stroje proměnily v *a priori* podezřelé artefakty, přímo vyzývající k *dekonstrukci*. Přiznává také, že pouze práce s videem v něm opět vyvolávala stejně intenzivní pocity, jaké zažíval tehdy.<sup>4)</sup> Později se stěhuje do Prahy (1960), vystuduje slavnou FAMU v jednom z prvních ročníků samostatné katedry dokumentárního filmu, v roce 1962 potkává islandskou houslistku Steinu, o dva roky později se s ní ožení a další rok emigrují do USA (obr. 2). Kromě vojenských skládek se rozhodující zkušeností, formující jeho pozdější tvorbu, stal zájem o poezii (zmiňuje mimo jiné díla futuristů, zejména F. T. Marinettiho), kterou považuje za nejzajímavější uměleckou formu, neboť nabízí největší možnost *transformace*. Film, a tím více později elektronická média, mu nabídnou podobnou svobodu; ve videu bude vždy, snad částečně nevědomě, sledovat a hledat *poetický princip*.<sup>5)</sup> F. T. Marinetti, jeden z inspirátorů tzv. zvukové poezie, se pokoušel vynalézt novou techniku kompozice využíváním zvukových vlastností slov. Jeho snahu vzkřísit základní poetické jednotky jazyka lze srovnat s Woodyho nedůvěrou k jazyku filmu a jeho touhou objevit „slovník“ videa, nezávislý na vnější realitě. Podobně jako italští futuristé, kteří svými výzkumy odhalují skrytou zvukovou realitu „osvobozených slov“ a kteří také využívají propojení strojů s lidskou kreativitou, objevují videotvůrci analogickou strojovou realitu, objekty povstávající z elektronického materiálu, přetrhávající spojení s reálnými prostorovými vztahy.<sup>6)</sup> Další oblastí zájmu Woodyho Vasulky byla hudba, hrál na trumpetu v jazzové kapele a působil jako jazzový kritik pro brněnské noviny *Rovnost*. Tato záliba bude přítomná jako určitý spodní proud v průběhu práce s videem; při tvůrčí spolupráci Vasulkových vytvářel někdy Woody hudební složku, zatímco Steina, původní profesí houslistka, tu vizuální. Tvrdí, že takovéto obrácení rolí a vstup do oblasti, v níž nebyli vzděláni, jim umožňovalo větší tvůrčí svobodu, nespoutanou žádnými naučenými pravidly. Prolnutí auditivní a vizuální stránky ve videu, jeden z prvních a klíčových principů jejich tvorby, se tak této tvůrčí dvojici přímo nabízelo.

Woodyho profesionální americká kariéra započala setkáním s Francisem Thompsonem roku 1966, zprostředkovaným Alexandrem Hackenschmiedem (alias Sashou Hammidem), který v té době představoval jakousi spojku mezi československými emigranty a americkým světem, a k němuž Woody ve vzpomínkách často odkazuje, stejně jako k jeho bývalé ženě a spolupracovnici, filmařce Maye Derenové. Jejich životní příběh

4) Jud Yalkut, Open circuits: the new video abstractionists, strojopis, rozhovor datován 1. 4. 1973 pro program WBAI-FM „Artists and critics“, New York. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B35-C1-2/2. Přepis rozhovoru stejně jako jeho audio verze přístupné online: [www.vasulka.org/Kitchen/K\\_Audio1.html](http://www.vasulka.org/Kitchen/K_Audio1.html).

5) Woody se o svém zájmu o poezii a paralelách mezi poetickým principem a elektronickým vytvářením zmiňuje na mnoha místech, nejnověji například v internetovém rozhovoru z 1. 3. 2005, provedeném v ZKM, Karlsruhe: [www.imachination.net/next100/reactive/vasulka/index.htm](http://www.imachination.net/next100/reactive/vasulka/index.htm).

6) O Marinettiho poezii více viz např. Michael Webster, *Reading visual poetry after futurism: Marinetti, Apollinaire, Schwitters, Cummings*, New York : P. Lang 1995, zejm. s. 21–26.

nabízel působivý model zakladatelské autorské dvojice z východu: Maya alias Eleanora Derenkovská, která pocházela z Ukrajiny, byla považována za určitou spojnicí s evropskou avantgardou. Oba dva, stejně jako později Vasulkovi, kladli důraz na vytváření svého životního příběhu, s čímž souviselo přijetí odlišných, přetvořených verzí jmen jako naznačení nové identity, stejně jako soustředění na vlastní prostor ateliéru jako určitého rozšíření těchto identit.<sup>7)</sup> Francis Thompson se proslavil triptychem *TO BE ALIVE!* (1964), inspirovaným *NAPOLEONEM* Abela Ganceho, který vytvořil ve spolupráci s Hammidem pro SC Johnson Wax pavilon na mezinárodní výstavu v New Yorku. V rámci své střihačské a designerské práce pro Thompsonovu společnost v letech 1966 až 1968 Woody spolupracoval na technickém provedení multiscreenů pro světové výstavy, například na projekci pro šest pláten *WE ARE YOUNG*, určené pro mezinárodní přehlídku EXPO v Montrealu roku 1967. Pozdější zaměstnání v Harvey Lloyd Productions, malé společnosti založené Harvey Lloydem pro produkci multiscreenů, multimediálních přehlídek a experimentálních instalací, mu umožnilo provádět první experimenty s tavným technickým vybavením (obr. 3).

Kolem roku 1967 začíná experimentovat s elektronickým zvukem a stroboskopickou projekcí. Společně s Alfonsem Schillingem, umělcem švýcarského původu působícím ve Vídni, s nímž sdílel v létě tohoto roku ateliér na dolním Manhattanu, vytvářejí speciální „stroje na vidění“, kterými se Schilling později proslavil. Ve snaze narušit princip camery obskurní spojený s centrálně orientovaným výhledem do karteziánského prostoru pracují s dálkově ovládanými kamerami na otočných stativech a s pohyblivými projektory a směřují tak k decentralizaci pohledu. Woody upravil 16mm kameru Pathé pro experimenty se „štěrbínovým obrazovým okénkem“ („*a slit aperture*“) a pokoušel se o záznamy ve 360°. S touto kamerou natočil filmy *AIMLESS PEOPLE* pro tři až pět pláten, *ORBIT* pro tři plátna (obr. 4) a *THREE DOCUMENTARIES*, zachycující 360° zorné pole a předváděný také na třech plátnech.<sup>8)</sup> Tyto rané „hry“, stále v oblasti filmu, se pokoušejí o konstrukci „nerámcového filmu“ (*frameless cinema*) pomocí narušování a rozšiřování mechanismu filmového záznamu s využitím rotujícího zrcadla synchronizovaného s pohybem filmového pásu, a tvoří předstupeň pozdější videotvorby. Je příznačné, že Woody tyto své rané pokusy nazval „aktuální dokumentární záznamy prostoru“<sup>9)</sup>, neboť jsou předzvěstí pozdějších dokumentárních aspektů, které pronikají i do těch nejvíce „formalistických“ děl Vasulkových. Postupné odmítání omezení kinematografického „rámce“ nakonec Woodyho a Steinu dovedlo až k elektronickým médiím. Objevuje se tu princip, který se pro Woodyho přístup k *elektronickému materiálu* stane klíčovým: za organizující princip zvuku a obrazu je od tohoto momentu považována dvojice čas/energie. Woody opouští

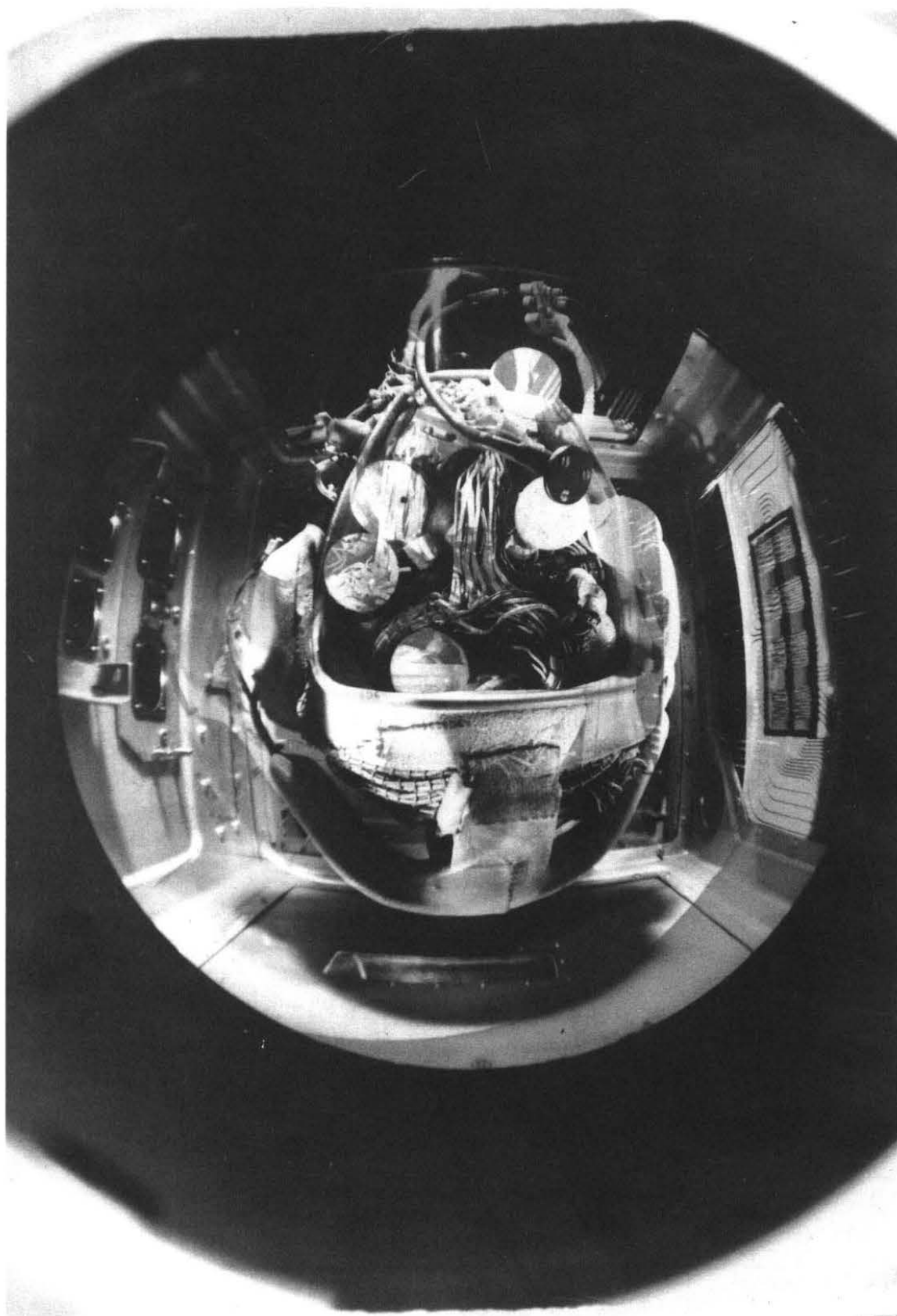
7) Více o těchto aspektech se zmiňuje Catherine M. Sousloffová v článku „Maya Deren Herself“ a Maureen Turimová v článku „The Ethics of Form“. In: Bill Nichols (ed.), *Maya Deren and the American Avant-Garde*. Berkeley – Los Angeles : University of California Press 2001, s. 105–129, 77–102. Turimová považuje Derenovou za předchůdkyni strukturalističtějších přístupů k filmu a píše: „Neboť to, co uloupila z vlastního skladiště zdrojů, je film, který je současně home movie (biografií uvnitř domova, uvnitř umělcovy mysli, uvnitř nevědomí) a formálně realizované umělecké dílo, jehož inovativní časoprostorový řád transformuje u svých diváků představu o filmu“ (s. 84).

8) J. Yal k u t, c. d. (Pozn. 4.)

9) Tamtéž.

## ILUMINACE

Lenka Dolanová: Co to tam vařili?



*Peril in Orbit (Woody Vasulka, 1969, film;  
ateliér Vasulkových na 111 East 14th Street, NYC, 1969–1973)*  
Foto The Vasulka Archive

zaměstnání a začíná vytvářet svůj příběh o symbióze se strojem. Objevil, že operování v rámci světa umění mu poskytne svobodný prostor k tvorbě (ve smyslu jistého společenského alibi, stejně jako přístupu k finančním zdrojům v podobě grantů určených na podporu uměleckých experimentů), která ovšem nemusela být nutně definována jako umění: „Osobně mou ambicí není být videoumělcem. Jsem velice vděčný, že jsem mohl nalézt nějaké médium, v němž bych mohl být *praktickým filozofem*.“<sup>10)</sup>

### Ten nový svět videa

S technologií videa začínají Steina a Woody experimentovat v roce 1969, ovlivnění ranými pokusy s médiem tvůrců, jako byli mj. Eric Siegel, Nam June Paik či Aldo Tambellini, kteří využívali syntezátorů k deformaci televizního rastru. BLACK SPIRAL (1969) Aldo Tambelliniho transformuje běžný pravoúhlý rastr televizního obrazu v rastr kruhový a výsledkem je zviditelněná energie pulsující světelné spirály na černém pozadí, naznačující nestabilní povahu televizního obrazu, který je vytvářen „světlem cestujícím časem a prostorem“.<sup>11)</sup> Woody o tomto díle později napsal:

Diskutovali jsme o předvádění rámu (*frame*) v malířství, fotografii, filmu a samozřejmě ve videu. Pravidelnost vykreslování snímku (*frame*) videa zleva doprava, odshora dolů byla vždy podezřelá jakožto to nejméně imaginativní, tradiční „čtení knihy“. Aldův koncept to změnil.<sup>12)</sup>

Tato citace dokládá široké používání termínu *frame*, který zde označuje jednak *rám* ve smyslu vymezení pole viditelnosti v různých médiích, jednak *políčko* jako minimální obrazovou jednotku filmového pásu a nakonec i *snímek* coby konkrétní formu tohoto vymezení v případě technologie videa. Problematika (ne)existence rámce (*frame*) ve videu se stane jedním z klíčových problémů tvorby i teoretického promyšlení Steiny a Woodyho. Další oblast experimentování, umožněnou nově vynalézánými postupy, naznačily také první „videografické“ filmy, propojující technologie filmu a videa. Scott Bartlett vytvořil svůj slavný film OFFON (1968) ze sérií filmových smyček, upravovaných dále v televizním studiu, kde prošly komplexním cyklem (částečně vynalezených) procesů, zahrnujících mixování, vrstvení a ruční kolorizování.<sup>13)</sup> Mnoho tvůrců také ovlivnila výstava „TV as a Creative Medium“, první přehlídka věnovaná televizi a videu, na níž se objevili

10) K. A u s u b e l, c. d. (pozn. 2), s. 8.

11) Aldo Tambelliniho cituje Gene Y o u n g b l o o d, *Expanded Cinema*. New York : E. P. Dutton 1970, s. 314.

12) Woody V a s u l k a, Aldo Tambellini. Black Spiral (TV Sculpture), 1969. In: *Eigenwelt der Apparatewelt. Pioniere Der Elektronischen Kunst*. Linz : Ars Electronica 1992, s. 110.

13) O filmu píše G. Y o u n g b l o o d v knize *Expanded Cinema*: „OFFON se pohybuje s dynamickou silou v následnosti obrazů, které nikdy nevypadají oddělené jeden od druhého, každý se rozvíjí do videografické metamorfózy, explodují, září, rozkládají se a štěpí do nekonečnosti, dokud neskončí ve finálním výbuchu kinetické energie.“ G. Y o u n g b l o o d, c. d. (pozn. 11), s. 320.

představitelé úzkého okruhu newyorských umělců tohoto zaměření (mj. Paul Ryan, Frank Gillette, Ira Schneider, Eric Siegel, Les Levine, Aldo Tambellini, Nam June Paik) a která se podle Marity Sturkenové stala prototypem dalšího směřování v této oblasti. Uspořádal ji ve své galerii v květnu roku 1969 Howard Wise, jeden z mála raných „patronů“ umění videa.<sup>14)</sup> Wise fungoval v jistém smyslu také jako mecenáš, který předešel grantové nabídce soukromých a veřejných nadací jako byly NYSCA (New York State Council for the Arts), NEA (National Endowment for the Arts) či Rockefellerova nadace a později působil jako určitá spojka mezi jednotlivci a těmito institucemi.<sup>15)</sup> Ve své galerii na 57. ulici původně vystavoval kinetické a světelné sochařství a první experimenty s televizí vnímal zprvu jako druh světelného umění. Organizace „Electronic Arts Intermix“ (EAI), kterou založil roku 1971 po uzavření galerie, byla jednou z prvních neziskových organizací věnovaných podpoře videa jakožto umělecké formy a jejím cílem bylo získávat peníze od nadací a přidělovat je jednotlivým uměleckým projektům zkoumajícím výrazový potenciál nových médií.<sup>16)</sup>

Zejména NYSCA, ale i další veřejné nadace zaváděly v této době nové způsoby podpory experimentování v oblasti nových technologií, a tato rostoucí státní podpora byla pro rozvoj raného videoartu klíčová. Víra v transformační potenciál nových technologií rostla v americké společnosti paralelně s růstem poválečné ekonomiky a získávala důraz také proto, že stále více technologických nástrojů se stávalo dosažitelnými pro jednotlivce. NYSCA, založená roku 1960 jako státní agentura, zavedla roku 1970 program TV/Media, jehož cílem bylo podporovat umělecké použití televize a jehož rozpočet neustále narůstal: poskytovala například podporu při zakládání nových televizních stanic, financovala činnost newyorských videoskopin (mezi lety 1970 a 1971 získaly granty Raindance, Global Village, People's Video Theatre a Videofreex) a prostřednictvím „EAI“ také (až do roku 1973) aktivity související s The Kitchen. Videotvorba byla tehdy zcela na okraji uměleckého dění, ovšem na druhé straně měla od počátku podporu nadací, většinou díky pochopení několika málo spřízněných jednotlivců; konkrétně v NYSCA jimi byli umělec a kurátor Russell Connor coby ředitel programu TV/Media a videoumělec

14) Další významnou inspirací byly rané televizní prezentace videoartu, zejména v experimentální televizní stanici WGBH v Bostonu, kde roku 1969 uspořádali dnes již legendární promítání sérii videopásek nazvané „The Medium is the Medium“, kterého se zúčastnilo šest umělců (Alan Kaprow, Nam June Paik, Otto Piene, James Seawright, Thomas Tadlock, Aldo Tambellini). Program zkoumající „co se stane, když umělci převezmou kontrolu nad televizí“ (jak zaznělo na jeho začátku), který vznikl díky osvětlenému programovému řediteli Fredu Barzykovi, shromáždil některé z nejzajímavějších raných pokusů v této oblasti. Záznam distribuuje EAI. Viz MEDIUM IS THE MEDIUM (WGBH, 1969, 27:50 min., barva, zvuk).

15) Marita Sturken, TV as a Creative Medium: Howard Wise and Video Art. *Afterimage* 11, 1984 (květen), č. 10., s. 5–9.

16) Společnost EAI byla tedy jakýmsi zprostředkovatelem mezi grantovými agenturami a umělci a poskytovala také manažerskou a administrativní pomoc týkající se asistence při psaní smluv, účetnictví, vyplácení fondů atd. Finanční prostředky získávala zejména od NYSCA a ze soukromých zdrojů. Kromě projektů souvisejících s The Kitchen podporovala dlouhodobě také např. „The Annual Avant Garde Festival of New York“, který organizovala Charlotte Moormanová. V současnosti funguje jako distribuční společnost a vlastní jednu z nejlepších kolekcí videoartu na světě, přístupnou veřejnosti v tamní promítací místnosti ([www.eai.org](http://www.eai.org)).

Paul Ryan, zaměstnaný jako první konzultant.<sup>17)</sup> Díky této podpoře se New York počátku sedmdesátých let stal skutečným podhoubím experimentů s videem. Steina vzpomíná, že lidé z NYSCA dokonce obcházeli ateliéry v SoHo, vyhledávali zajímavé tvůrce v této oblasti a pomáhali jim pak podávat grantové žádosti.<sup>18)</sup>

Na podnět Erica Siegela, videoexperimentátora a jednoho z klíčových konstruktérů nástrojů pro zpracování videa, zakládají Vasulkovi skupinu „Perception“ a hned v roce 1971 se jim podaří prostřednictvím EAI získat grant od NYSCA, který byl použit na vybavení, programy a pronájem nově založené The Kitchen a na vývoj nástrojů (zejména na Siegelův výzkumný projekt týkající se konstrukce syntezátoru a kolorizéru). Skupina, jejímž cílem bylo „zkoumání způsobů rozšíření a využití televizního média“ vznikla zřejmě hlavně z administrativních důvodů jako těleso, prostřednictvím něhož lze podávat grantové žádosti, a její činnost byla od počátku propojená s aktivitami The Kitchen. V programovém textu z roku 1971<sup>19)</sup> shrnují poslání skupiny její zakladatelé do tří bodů: být místem vybaveným videoaparaturou pro umělecké experimentování a jeho testování před živým publikem; dílnou pro tvorbu elektronického obrazu otevřenou pro studenty vysokých škol v NYC; a nabízet divadelním a tanečním skupinám či jednotlivcům vybavení pro nahrávání experimentálních programů na video.<sup>20)</sup> Do „Perception“ později vstoupila řada dalších umělců, většinou významných tvůrců v oblasti videa (Frank Gillette, Ira Schneider, Beryl Korotová, Juan Downey a další).

## V Kuchyni

Před založením The Kitchen promítali Vasulkovi svá díla, stejně jako další tvůrci, v alternativních prostorech; v jednom z rozhovorů dokonce zmiňují rozhlasový „přenos“ videa, kdy komentátor popisoval, co se zrovna odehrává na obrazovce, tedy video zprostředkované jakožto čistý zvukový komentář.<sup>21)</sup> Jejich první samostatné veřejné projekce se uskutečnily 8. až 10. února 1971 v klubu „Max’s Kansas City“ v East Village, důležitém centru alternativní kultury downtownu, jehož provozovatel Mickey Ruskin propůjčil

17) O rané grantové politice NYSCA více v článku Gerd Stern, *Support of Television Arts by Public Funding: The New York State Council on the Arts*. In: Douglas Davis – Allison Simmons (eds.), *The New Television: A Public/Private Art*. Cambridge: MIT Press 1978, s. 140.

18) „2<sup>nd</sup> hour – Woody and Steina /Interview“, (anonymní tazatel M), opatřené poznámkou „in Santa Fe?“, strojopis, nedatováno. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B33-C12, s. 5.

19) Dokument nazvaný „Program 1, Section III, A“, datovaný 6/2/1971, 2 s., strojopis. Vasulka Archive, KP001. Tento a všechny další poznámky označené „Vasulka Archive“ pocházejí z vasulkovských webových stránek ([www.vasulka.org](http://www.vasulka.org)).

20) V dopise Howarda Wise Steině a Woodymu píše Howard, že ačkoliv z požadovaného grantu 37 150 dolarů pro „Perception“ získali pouze 15 tisíc, přesto bylo rozhodnuto započít se všemi plánovanými programy a snažit se o získání dalších prostředků z jiných zdrojů. Získaný grant byl rozdělen mezi Woodyho, Steinu a Erica Siegela a použit na platy a technické vybavení. Dopis je datován 2. 12. 1971, 2 s., strojopis. Vasulka Archive, KP005.

21) Viz videorozhovor s Vasulkovými, který proběhl v Praze v květnu 2004 v centru CIANT u příležitosti retrospektivního promítání v kině Aero. Osobní archiv autorky.



pro výstavu tři černobílé monitory Setchel Carlson, které Steina a Woody nabarvili a postavili do řady.<sup>22)</sup> Představili tu trojí zaměření své rané tvorby: abstraktní elektronické experimenty, záznamy rockových koncertů a dokumenty z představení gay kabaretů a divadel. John Reilly napsal v recenzi pro *East Village Other*:

Využívají široký rejstřík technik a témat [...] od realistických skic k abstraktním vzorcům, používají hudbu k dotvoření svého prostředí. Jedním z vrcholů jejich prezentace je půlhodinová páska mnoha nálad Jackie Curtise.<sup>23)</sup>

Důležité je, že již v této první prezentaci se objevuje koncept předvádění videa v prostoru: identické videopásky, přehrávané na řadu monitorů vedle sebe, naznačily poprvé možnosti horizontálního rozšíření obraznosti.<sup>24)</sup> Promítáním identických obrazů na „matici videoobrazovek“ chtěli Vasulkovi podnítit chápání videa jako prostorového (*environmental*) fenoménu (obr. 16a, 16b).<sup>25)</sup>

Tři noci promítání, inzerované v *The Village Voice*, byly třemi nocemi plnými nadšených diváků. Jeden z nich, Andy Mannick, poté Vasulkovým navrhl, aby založili vlastní místo pro předvádění videa, a ukázal jim prostor v polorozpadlé hotelové budově na manhattanské Mercer Street. V létě (15. června) roku 1971 došlo k založení divadla (obr. 5a, 5b), které Woody pojmenoval „The Electronic Kitchen“<sup>26)</sup>, Elektronická kuchyně, podle předešlé funkce prostoru. Šlo o bývalou kuchyni nyní zrušeného hotelu Broadway Central<sup>27)</sup>, přetvořenou nyní na „Mercer Arts Center“, důležité centrum experimentálních aktivit downtownu. Jeden z podtitulů divadla Steiny a Woodyho zněl „divadlo elektronických médií pro video, film, hudbu a performanci“, další „testovací laboratoř pro živé publikum“. Dle jejich vlastních slov byl hlavní důvod založení The Kitchen praktický, nemohli již zvládat davy lidí proudících do jejich ateliéru v touze sdílet s nimi jejich výzkumy. Woody a Steina přenášejí do prostoru vlastní přístup k umění a životu. Od počátku navíc svůj život v umění zaznamenávají, čímž se coby archiváři vlastních životů

22) Max's Kansas City, legendární restauraci/bar/klub, otevřel Michael Ruskin roku 1965 na 213 Park Avenue South. Již předtím, od roku 1971, představují Vasulkovi svá videa na festivalech. Později toho roku (28. 2.) promítají díla JACKIE CURTIS' FIRST TELEVISION SPECIAL a JACKIE CURTIS' SECOND TELEVISION SPECIAL na festivalu Global Village.

23) John Reilly, *Radical T.V. East Village Other*, 16. 2. 1971, s. 15.

24) Dokument s názvem *The Kitchen*, nahráný 12/6/77, strojopis. The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B33-C1, s. 34. Jedná se o přepis audiorozhovoru o rané historii *The Kitchen*, který vedli Woody a Steina spolu navzájem.

25) Dokument nazvaný *Steina and Woody Vasulka, Early. Description of Beginning of Early Kitchen 1971–1973*, nedatován, 1 s., strojopis. Vasulka Archive, KD006.

26) Název se později, roku 1972, zkrátil na *The Kitchen*, „protože události tam konané nejsou pouze elektronické“. *The Kitchen* v průběhu doby získávala i další přízviska – *The Electronic Kitchen for Media Arts*, *The Kitchen & Electronic Image Lab*, či *Mercer Media Repertory Theater*. Viz J. Yalcut, c. d. (pozn. 4).

27) *Broadway Central* byl jedním z grandhotelů druhé půle 19. století. Jednalo se o místo s temnou historií, nepostrádající senzační vraždu, a například také časté místo pobytu Leona Trotského, kterého ke změně jména z původního Leon Borenstein inspirovala tamní *Trotsky's Kosher Restaurant*. Textové a fotografické materiály lze nalézt na: [www.lostnewyorkcity.com/buildingphotos/mac-site-history.html/](http://www.lostnewyorkcity.com/buildingphotos/mac-site-history.html/).

dostávají do další roviny. Málokterá tvůrčí dráha je od svého počátku podrobována podobnému sebedokumentování.

V The Kitchen vzniká jedno z prvních míst zasvěcených videu a dalšímu umění, zejména elektronické hudbě, jehož základem byla idea naprosté *otevřenosti* všemu novému a inspirativnímu. Od počátku se jednalo o *intermediální* prostor, hodlající zdůraznit spřízněnost videa s dalšími druhy umění:

Pro umělce této nové generace posílil multidisciplinární přístup The Kitchen mediálně-orientovaná zkoumání, která dodávala jejich tvorbě dojem pohybu a meditace i v případě, kdy se jednalo o statické dílo.<sup>28)</sup>

Její zakladatelé si uvědomovali, že nechtějí prezentovat video v izolaci, také proto, že video chápali jako aktivitu, „která nebyla *a priori* uměním“.<sup>29)</sup> Newyorský downtown se v té době stával centrem aktivit směřujících k narušování hranic mezi disciplínami a zpochybňování tradičních žánrových kategorií. S tím souviselo i odmítnutí institucí a snahy vytvořit si vlastní operační pole mimo ně. Woody k tomu poznamenal:

Takže bylo zjevné, že místo abychom se snažili bojovat za prosazení naší aktivity v rámci umělecké scény, jednoduše ji obejdeme.<sup>30)</sup>

Otevřenost a spontánní přístup byly ovšem v případě Vasulkových vždy spojeny s důrazem na preciznost formulace, ve smyslu víry v nutnost proniknout do tajů média v co největší míře. S tím souvisí i důraz na kvalitní technologické vybavení, kterým se podle Bena Portise The Kitchen lišila od dalších uměleckých videokolektivů.<sup>31)</sup> Prvním nástrojem, který si Vasulkovi pořídili, byla roku 1970 portapaková kamera. Následoval zvukový syntezátor (VCS3, zvaný Putney)<sup>32)</sup> a tři identické monitory, postavené do řady.<sup>33)</sup> Tedy nástroj, prostředek manipulace s tímto, a prostředek předvedení výsledku. I když bylo možné nakoupit určitou část technologického vybavení z grantových prostředků, v prvních letech větší část sestávala z vlastního vybavení Vasulkových, které poskytli

28) Roselee Goldberg, *Art After Hours: Downtown Performance*. In: Marvin J. Taylor (ed.), *The Downtown Book. The New York Art Scene 1974–1984*. Princeton – Oxford : Princeton University Press 2006, s. 107.

29) The Kitchen, c. d. (Pozn. 24.)


30) Tamtéž.

31) Ben Portis, *Essay on The Kitchen*, leden 1992.

Online: [www.experimentaltvcenter.org/history/groups/gtext.php?id=91](http://www.experimentaltvcenter.org/history/groups/gtext.php?id=91).


32) Zvukový syntezátor Putney byl důležitým raným nástrojem, který podnítl směr propojování zvuku a obrazu ve videu. Jedná se o analogový, duofonický syntezátor, který ovládá vztahy audio signálů, pocházejících ze samotného přístroje. Obsahuje oscilátory produkující opakované kolísání napětí, které moduluje zvuky. In: Mark Veil, *Vintage Synthesizers: Pioneering Designers: Groundbreaking Instruments: Collecting Tips: Mutants of Technology*. San Francisco : Miller Freeman Books 2000, s. 110–111.

33) Steina se zmiňuje o rodičovské podpoře při nákupu prvního vybavení jakožto vůbec prvním a nejlepším „grantu“. In: *Vasulka Steina, Machine Vision, Woody, Descriptions. An Exhibition organized by Linda L. Cathcart*. Buffalo, NY : Albright-Knox Art Gallery 1978, s. 23.




**the kitchen**

---




**ELECTRONIC  
COMPOSITIONS**

---




**BY** <sup>W.</sup>**vasulka**

---



**& BEST  
LIVE VIDEO**

---



**BY** **steina**

---

**DECEMBER 20. '71  
MONDAY AT 8'O'CLOCK**

---

**240  
MERCER ST.**

*Elektronické kompozice W. Vasulky a Best Live Video Steiny:  
pozvánka na 20. prosince 1971  
Foto The Vasulka Archive*

The Kitchen a z vybavení vypůjčeného od přátel, jak je zjevné z dopisu Howarda Wise z 9. února 1973, adresovanému NYSCA:

I přes skromný nákup vybavení, umožněný malými přiděly z podpory NYSCA, je většina video a téměř veškeré audio vybavení v The Kitchen zapůjčené od přátel.<sup>34)</sup>

Množství dalšího vybavení pro Vasulkovy na zakázku zkonstruovali či upravili spolupracovníci umělci-inženýři: požadovali takové nástroje, které by byly inspirativní a otevřené

34) Viz dopis Howarda Wise z EAI z 9. 2. 1973, adresovaný Lydii Silman z NYSCA, v němž žádá o dodatečné „záchranné“ fondy pro The Kitchen a programy s ní spojené, 3 s., strojopis. Vasulka Archive, KF035.

dalším úpravám. Tyto uživatelsky zkonstruované nástroje, vytvářené přímo na míru uměleckému experimentování, rozšiřovaly možnosti průmyslově vyráběného vybavení, které bylo jednak finančně nedostupné a navíc ani zdaleka neumožňovalo takový rozsah manipulace.<sup>35)</sup>

Vasulkovi se v The Kitchen snažili podporovat především směr, kterému se věnovali oni sami, tedy formalistických experimentů vycházejících z manipulace s elektronickým signálem a často využívajících vzájemné ovlivnitelnosti zvuku a obrazu, přičemž zároveň zdůrazňovali instalační aspekt videa promítaného často na řadě monitorů. Zajímal je také dokumentární směr, zejména ve spojení s radikálními okrajovými žánry populární kultury z undergroundových newyorských divadel a klubů. V The Kitchen existovaly i pokusy o prosazení dokumentárně-aktivistických směrů tvorby nově vznikajících vide skupin. Všechny tyto oblasti tvorby byly zcela mimo pozornost zavedené galerijní scény (obr. 10). V té době byl okruh tvůrců experimentujících s elektronickým médiem relativně úzký; čítal okolo dvou či tří set lidí, kteří byli ovšem spřízněni touhou po okamžitém sdílení svých experimentů. V New Yorku té doby prý existovalo asi šest podobně zaměřených „divadel“ a asi šedesát na dalších místech v USA a ve světě. Steina a Woody se zmiňují o „kosmických poslech“, *cosmic messengers*, jak nazývali umělce putující s kazetami a informacemi „z Tokia či Paříže do Chicaga či San Franciska“.<sup>36)</sup> Tyto nové druhy komunit, spojované touhou po sdílení a kooperaci, svou mezinárodní povahou a vzájemnou propojeností předcházejí dnešní komunity na síti.

Hlavními osobami, spojenými se „Starou Kitchen“, byli její spoluzakladatel, videoumělec Andy Mannik, Dimitri Devyatkin, Shridhar Bapat, Rhys Chatham, a později Jim Burton a Robert Stearns (obr. 11a, 11b). Dimitri Devyatkin, videotvůrce ruského původu, který vystudoval hudbu a přírodní vědy, se stal prvním videokoordinátorem.<sup>37)</sup> Zajímal se o dokumentárně-aktivistický směr tvorby a pozval k účinkování různé komunitní skupiny (feministky, skupiny protestující proti zvyšování nájmu v Harlemu a Chinatownu, gay a lesbian aktivisty, prostitutky a transvestity), které vybízel k vyjádření se pomocí videa. Ve vynikajícím raném skupinovém rozhovoru Juda Yalkuta s Vasulkovými, Shridharem Bapatem a Dimitri Devyatkinem se Devyatkin svěřil, že vidí svou roli v The Kitchen v poskytování inspirace a informace s touhou podnítit další kreativitu.<sup>38)</sup> Shridhar Bapat, syn indických diplomatů s ekonomickým vzděláním, se v září roku 1972 stal programovým ředitelem. Zpráva o činnosti v prvním roce fungování skupiny „Perception“, popisující jednotlivé programové oblasti The Kitchen, včetně počtu představení a jmen umělců, dokazuje od počátku rozmanitost programů divadla.<sup>39)</sup> Pondělní večery byly

35) Ve výzvě k účasti na prvním Video Festivalu je uveden seznam hardwarového vybavení, které bylo v té době v The Kitchen k dispozici: 2 portapakové kamery (zřejmě Sony AV-3400 Portapak), Sony SEG-1 mixér, černobílý klíčovač Shintron, 6 velkoformátových monitorů (z toho 1 barevný), Sony 5000 A 1/2" VTR, černobílý videoprojektor, kompletní audio systém. Viz dokument označený Call for submissions for the 1st video festival at the Kitchen, 3 s., strojopis. Vasulka Archive, KI018, s. 2.

36) Videorozhovor s Vasulkovými, c. d. (Pozn. 21.)

37) B. Portis, c. d. (Pozn. 31.)

38) J. Yalkut, c. d. (Pozn. 4.)

39) Dokument nazvaný Perception. Interim Report for Perception including Public Performance, Workshops and Research and Development, 1971–1972, 4 s., strojopis. Vasulka Archive, KP006.

zasvěceny koncertům elektronické hudby (včetně živých performancí s využitím syntezátorů, *music concrète*, experimentů se čtyřkanálovým audiozáznamem, či zvuků generovaných zároveň s videem), jejichž organizování se v říjnu 1971 ujal Rhys Chatham, hudebník a skladatel, který vystudoval elektronickou hudbu u Mortona Subotnika na Newyorské univerzitě a sám od počátku v The Kitchen také účinkoval.<sup>40)</sup> Mezi umělci, kteří na těchto večerech vystoupili roku 1971, byli například La Monte Young a Marian Zazeela, Rhys Chatham, Laurie Spiegelová, Michael Czajkowski, Nam June Paik, John Gibbon a další. The Kitchen se stala jedním z impulsů vzniku nové downtownové hudební scény na počátku sedmdesátých let.<sup>41)</sup> Hudební program The Kitchen sledoval zejména Tom Johnson, sám skladatel experimentální hudby, který o něm pravidelně referoval do *Village Voice*. Vyplatí se myslím ocitovat z jedné z jeho nejranějších kritik:

Jednu noc vylézá soprán zpod piána, aby zazpíval moderní píseň. Další noc leží cellistka na posteli z televizorů, hrajíc na svůj nástroj, zatímco publikum se motá okolo. Další noc bloumá místností sbor dvaceti lidí vydávajících svými hlasy podivné mumlající zvuky. Další noc vytvářejí hudebníci hlasité repetitivní elektronické zvuky, přičemž [snímané a promítané] obrazy hudebníků splývají na televizních obrazovkách s abstraktními vzorci. Pokud jste v poslední době neslyšeli podobný koncert, je to jen proto, že jste nepřišli do The Kitchen, což je místo, kde se konají.

A dále dodává:

Když o devět měsíců později skončila jejich první sezona, byla The Kitchen pevně zavedená jako newyorské centrum videoexperimentování a neaktivnější vitrína nové hudby v oblasti.<sup>42)</sup>

V prvních letech ovšem v The Kitchen převládalo experimentování s technologií videa. Středeční večery byly zasvěceny otevřeným veřejným promítáním, kterých se mohl zúčastnit každý, kdo přišel a přinesl svou videopásku. O vznik těchto Open Video Screenings se zasloužila pionýrka v oblasti videoperformance a instalace a dokumentaristka Shirley Clarkeová a rozpětí sahalo „od dokumentů přes osobní performance k tomu, co nazýváme generované video“.<sup>43)</sup> O víkendu představovaly svou tvorbu videokupiny (např. Raindance Corporation, Acme Video Rangers, The Video Preaks, Peoples Video Theater, Space Video Arts). Svá videa promítali pravidelně také Vasulkovi, kteří vlastní aktivitu

---

40) B. Portis, c. d. (Pozn. 31.)

41) Bernard Gendron uvádí, že se nejednalo pouze o hudbu elektronickou, ale výběr byl velice široký, hudebníci zkoumali netradiční a nekanonické hudební nástroje, zapojovali hudební humor či filozofické koncepty, snažili se narušit bariéru mezi performery a publikem. Ve třech prostorách Mercer Center – The Kitchen, Oscar Wilde Room a Studio Rivbea – se soustřeďovaly tři hudební proudy, dominující downtownu pozdních 70. let: experimentální postmoderní (post-cageovský) proud, punk a rock hnutí New Wave a loft jazz, které se ovšem, také díky umístění pod jednou střechou, často mísily. In: Bernard Gendron, Downtown Music Scene. In: *The Downtown Book*, c. d. (pozn. 28), s. 44–45.

42) Tom Johnson, Someone's in The Kitchen – With Music. *New York Times*, 8. 10. 1972.

43) The Kitchen, c. d. (Pozn. 24.)

v té době shrnuli do tří oblastí: živé videoperformance zahrnující generování, syntézu a zpracování obrazů v reálném čase předvádění; elektronické obrazové kompozice využívající techniky klíčování; a experimenty s percepcí, využívající například rychlého prolínání barevných políček videa a efektů obrazového zpoždění.<sup>44)</sup> Toto zkoumání optických iluzí s využitím videa patří mezi málo známé oblasti tvorby Vasulkových. Pro své binokulární experimenty si nechali zkonstruovat speciální přístroj zvaný *video sequencer* (George Brown, 1972), umožňující digitálně řízené přepínání mezi dvěma zdroji videa. Požadovali nástroj, který by umožnil jakýsi stereo videozáznam, který by se podobal vizuálnímu efektu zvanému „Pulfrich“. Tento efekt vzniká díky skutečnosti, že při nižší hladině osvětlení reaguje mozek na přicházející informaci pomaleji. Můžeme jej docílit tak, že omezíme hladinu světla přicházejícího k jednomu oku (například pomocí tmavého okuláru); díky zpoždění v percepci dochází k vytvoření iluze hloubky, neboť pohyblivý objekt pozorovaný okem s omezenou světelností působí jako by se opožďoval za obrazem pozorovaným druhým okem. Vasulkovi se tedy pomocí rychlého střídání políček videa snažili přivodit podobné stereoskopické vizuální efekty, jakých lze dosáhnout díky odlišnému vnímání pohyblivého obrazu pravým a levým okem (obr. 6a, 6b).<sup>45)</sup>

Mezi účinkujícími se v prvních letech The Kitchen objevuje značná část tvůrců, kteří patří mezi nejvýznamnější průkopníky v oblasti vytváření videa (např. Bill Etra, Aldo Tambellini, Stephen Beck, Ed Emshwiller, Erne Gusella, Nam June Paik a Charlotte Moormanová či Walter Wright) stejně jako v dalších uměleckých oblastech jako experimentální divadlo, performance nebo hudba. V The Kitchen se konala také filmová promítání (uvádějí Swerdloffovy filmy o baletu, díla Nam June Paika a Juda Yalkuta). Na jednom z večerů představil Alfons Schilling své dílo tvořené 3D diapozitivy z Islandu a newyorského metra, doprovázené živou hudbou, generovanou Woodym Vasulkou na syntezátoru Putney (obr. 7). Na počátku své činnosti hostila The Kitchen důležité festivaly – Video Festival, Festival počítačového umění a Women's Video Festival (hlavními organizátory byli Shridhar Bapat, Dimitri Devyatkin a Susan Milanová). K prvnímu ročníku Video Festivalu vyšla v červnu roku 1972 tisková zpráva, oznamující, že budou prezentovat pásy libovolné délky, bez cenzorských či editorských zásahů.<sup>46)</sup> Druhý ročník se uskutečnil v červnu následujícího roku a opět se jednalo o přehlídku počítačově vytvářené grafiky a sochařství, noční promítání, hudbu a semináře. Mezinárodní festival počítačového umění, který uspořádal zejména Dimitri Devyatkin, se konal v dubnu roku 1973 a zahrnoval experimentální díla počítačové grafiky na rozhraní umění a vědy, odpolední přednášky, workshopy a sympozium, a večerní hudební, video a filmový program. První videofestival získal příznivé recenze v *New York Times*, a od té doby byly programy The Kitchen recenzovány pravidelně v uměleckých a hudebních reviews

44) Dokument s názvem A Proposal for Continued Funding: The Kitchen for Electronic Media. Steina and Woody Vasulka, Shridhar Bapat, Dimitri Devyatkin, 12 s., strojopis. Vasulka Archive, KBI.

45) O těchto experimentech se Woody krátce zmiňuje v katalogové poznámce věnované G. Brownovi. In: *Eigenwelt der Apparatewelt*, c. d. (pozn. 12), s. 140.

46) Mezi zúčastněnými jsou uvedeni Nam June Paik, Eric Siegel, Stephen Beck (všichni tři s vlastními videosyntezátory), Aldo Tambellini, Douglas Davis, Stan Vanderbeek, tvůrci ze sanfranciského videokolektivu Video Free America, z newyorské Global Village, a mnozí další, stejně jako organizátoři Woody a Steina, Shridhar Bapat a Bill Etra.



*The Kitchen v průběhu performance*  
Foto The Vasulka Archive

v *New York Times*, *Village Voice* a *Soho Weekly News*, občas také v *The New Yorker*, *Daily News* a jinde.

V Electronic Arts Intermix v nedávné době zpřístupnili pásky s archivními nahrávkami představení v The Kitchen. Jedna z nich zachycuje instalaci pro pět monitorů Apple Eaters z roku 1971 autorky Ann Tardosové, která vyzvala své přátele, aby jí pózovali při jedení jablka (mezi performery jsou například Juan Downey, Ch. Atlas, G. Mantegna). Představení Soup & Tart je sice z pozdější doby (1974–1975), kdy už The Kitchen sídlila na jiném místě, ale jedná se zřejmě o typickou produkci rané The Kitchen: multimediální umělec Jean Dupuy vyzval nejrůznější umělecké přátele, aby předvedli cokoliv v průběhu maximálně dvou minut: výsledkem je bizarní a velice pestré „menu“, zahrnující například promítané animace Roberta Breera, hru na saxofon Jona Gibsona, hlasové performance Phila Glasse či vyřezávání dortu ve tvaru domečku Gorgona Matta-Clarka; publiku byla přítom nejdříve servírována večeře, polévka a chléb a jablečný koláč s vínem.<sup>47)</sup>

Taneční performance zahrnovaly zejména vystoupení japonského choreografa a tanečníka Kei Taikei. Této oblasti se věnoval spoluzakladatel The Kitchen Andreas Mannik,

---

47) APPLE EATERS (Ann Tardos, 1971–2004, 17:13 min., čb.), SOUP & TART (Jean Dupuy, 1974–1975, 55:45 min., čb.). Obě pásky jsou součástí série „From the Kitchen Archives“. Viz archivy EAI ([www.eai.org](http://www.eai.org)).

který pracoval s taneční skupinou Merce Cunninghama a sledoval newyorskou taneční scénu. Krátký výňatek ze záznamu z Taikiova vystoupení, který lze spatřit na vasulkovských webových stránkách, ukazuje minimalistický tanec tří postav obtáčeících se okolo sebe v pomalých, plynulých meditativních pohybech.

Vasulkovi se svým tvůrčím kolektivem se od počátku snažili rozšiřovat činnost také do vědecké oblasti a v The Kitchen proběhly semináře o kybernetice a percepci, workshopy zaměřené na bio-feedback (biologickou zpětnou vazbu, využívající přístrojů pro snímání tělesných parametrů jako prostředků generování elektronických obrazů, používaných dále v systémech zpětné vazby a zapojujících publikum a performery), které vznikaly ve spolupráci Philipa Perlmana s Dimitri Devyatkinem, stejně jako další vzdělávací workshopy. V sekci výzkum a vývoj ve zprávě uvádějí pokusy o vyvinutí systému pro syntetizování videa, založeného na vnitřních parametrech audio-video matrix a zkoumání biologického feedbacku ve spolupráci Vasulkových s Ericem Siegelem.<sup>48)</sup>

Z tohoto stručného výčtu je zjevné intermediální zaměření a koncentrace na otevřený proces a divadelní aspekt tvorby, který byl společný všem médiím:

Jedním z hlavních bodů, který se vynořuje s naším důrazem na elektronické zpracování obrazů a procesuálně zaměřené videoexperimenty, je fakt, že se jedná o formu videa, která může být předváděna (*performed*). My ve skutečnosti v mnoha případech pásky hrajeme, místo abychom je pouze promítali.<sup>49)</sup>

Jednalo se tedy o „živé“ předvádění videa, které vznikalo přímo na místě, doprovázené zvukovou improvizací či vytvářením přímo ze zvuků s využitím možnosti paralelního generování obrazové a zvukové složky.<sup>50)</sup> Počátek sedmdesátých let je obdobím rozvoje umění performance spojené s narušováním hranic mezi jednotlivými disciplínami, které se všechny mohly stát součástí představení a The Kitchen byla jedním z prvních prostorů, kde se taková propojování iniciovala. Navíc tu docházelo ke stírání hranic mezi přípravou a předvedením událostí, a prostor měl tak blízko k uměleckému ateliéru. Velká část produkce The Kitchen se blížila happeningům ve svém zdůrazňování bezprostřední zkušenosti na konkrétním místě se zapojením publika, jemným vtipem a jednoduchostí akcí a snahou smísit tvorbu se sférou každodennosti.

Improvisační aspekt vytváření videotvorby samozřejmě do značné míry vycházel z povahy technologie; první videosyntezátory byly vytvořené v tradici audiosyntezátorů coby nástroje reálného času, podporující performanci v hudební tradici. Jejich neschopnost „uchovávat věci“ v neohrabané analogové paměti podněcovala koncept zkoušení, tvorby coby procesu nacvičování a testování, přičemž výsledek ve formě konečné pásky byl

48) V hodnotící zprávě skupiny „Perception“ jsou uvedené počty představení v jednotlivých oblastech za období 1971 až 1972 následovně: 12 koncertů elektronické hudby (účast 25 až 100 lidí), 23 středečních „Open Screenings“ (s účastí nejméně 25 lidí), 17 programů „víkendové video“, 38 programů „Vasulka video“, 5 tanečních představení atd., s celkovým počtem 112 představení a souhrnnou návštěvností 6 377 lidí. Viz Perception. Interim Report, c. d. (Pozn. 39.)

49) Shridhar Bapat v rozhovoru s Judem Yalkutem. In: J. Y a l k u t, c. d. (Pozn. 4.)

50) Vasulkovi v dobovém dokumentu uvádějí, že asi třetina z jejich vlastních programů v The Kitchen spočívala v „živém“ předvádění videa. Viz Perception. Interim Report, c. d. (Pozn. 39.)



pouze dokumentací procesu, jeho „výfukem“, jak se vyjádřil v rozhovoru Dan Sandin, chicagský videoumělec a jeden z klíčových konstruktérů raných nástrojů pro zpracování videa.<sup>51)</sup> Označením The Kitchen coby „Live Audience Test Laboratory“, Testovací laboratoře pro živé publikum, chtěli Vasulkovi naznačit plánovanou roli publika jako zpětné vazby uměleckého dění, což se zdařilo pouze do určité míry.<sup>52)</sup> Podle vlastních slov bylo cílem Vasulkových podnítit v The Kitchen „nedefinované kreativní milieu“ a zdůrazňovali aspekt tvorby coby *hry*. Prostor pojal zhruba sto padesát lidí, nebylo v něm žádné stálé jeviště, židle byly odstranitelné a při některých představeních se sedělo na zemi. Skladatelé elektronické hudby i tvůrci performancí a videoinstalací měli možnost kompletní kontroly nad uspořádáním prostoru, včetně rozsazení publika a délky představení. Všechna představení byla přístupná zdarma. Mnozí kritici zdůrazňují právě tuto „neupravenost“ prostoru, například Richard R. Shepard napsal do *New York Times*:

The Kitchen sídlí v druhém patře Mercer Arts Center, 240 Mercer Street, blízko Fourth Street, a je to nejsvobodnější a nejrozmanitější prostor v budově. Diváci často nacházejí kusy kabelů plazící se po podlaze a není jisté, zdali budou k sezení židle, či pouze podlaha nebo podušky (obr. 8).<sup>53)</sup>

Postupně s rozvojem a rozšiřováním aktivit divadla bylo nutné zabývat se jistými administrativními záležitostmi, jako byly smlouvy s vystupujícími či vybírání vstupného.<sup>54)</sup> Od dubna roku 1972 vycházejí měsíční kalendáře s programem na většinu dní (obr. 9). Je příznačné, že Vasulkovi opouštějí The Kitchen ve chvíli, kdy se divadlo stává úspěšným a začíná se profesionalizovat. Steina již na počátku sedmdesátých let prohlásila:

To je to dilema úspěchu, neboť nyní to vypadá, že se přibližujeme nějakým osmdesáti návštěvníkům za noc, a to bylo o pár měsíců zpátky nemyslitelné. Takže nyní už to není tak hravé; je to vážné.<sup>55)</sup>

Woody bilancoval roku 1977 takto:

Vše, co nakonec získá vnitřní strukturující řád, nevyhnutelně musí postoupit k určité racionalizaci, a tam veškerý můj zájem končí. Vždy. Neboť dvojnásobnost, nerozhodnutelnost v kulturním smyslu, ve smyslu praxe, je každodenní činností. Každý instinkt v této každodenní aktivitě je vrcholně důležitý.<sup>56)</sup>

Již roku 1973, po dvou letech, se tedy Vasulkovi vzdávají vedení The Kitchen ve shodě s Woodyho přesvědčením, že lidé, kteří vedou takové prostory, by měli být kreativními

---

51) Z nepublikovaného rozhovoru autorky s Danem Sandinem, který proběhl 8. 5. 2005 na University of Illinois at Chicago.

52) The Kitchen, c. d. (Pozn. 24.)

53) Richard F. Shepard, *Offbeat. New York Times*, 31. 10. 1972.

54) B. Portis, c. d. (Pozn. 31.)

55) Tamtéž.

56) The Kitchen, c. d. (Pozn. 24.)

umělci, vést je nějakou dobu a poté odejít. Takový model fungování alternativního uměleckého prostoru, který měl v případě The Kitchen podobu kreativní participace spřízněného okruhu tvůrců, má blízko k anarchistickým představám o alternativních společenstvích. Vasulkovi odcházejí na pozvání Geralda O'Gradyho, teoretika široce rozprostřených zájmů, sahajících od literární vědy přes výzkum snů k filmu a novým médiím, v němž našli svého zřejmě nejvěrnějšího životopisce a komentátora, do Buffalo, do jím nově založeného experimentálního centra Media Study (kromě nich zde působí filmaři Paul Sharits, Hollis Frampton, Tony Conrad, James Blue, později přichází Peter Weibel), kde se po šestileté zkušenosti s působením v univerzitním prostředí ještě více upevní v přesvědčení, že je nutné nalézat alternativní způsoby tvůrčí existence pokud možno zcela mimo instituce (obr. 20).<sup>57)</sup>

Katalog výstavy věnované downtownové umělecké scéně New Yorku v letech 1974 až 1984, kterou letos uspořádala Grey Art Gallery Newyorské univerzity, začíná svou závěrečnou chronologii zmínkou o dramatickém konci Mercer Arts nedlouho poté, co se The Kitchen přestěhovala do nového prostoru:

Třetího srpna 1973. Zřítí se jedna sekce fasády hotelu Broadway Central z roku 1869 a zabije přitom čtyři lidi. Bývalý hotel ubytovává ve svých prvních dvou patrech Mercer Arts Center s pěti divadly a kabarety, divadelním prostorem The Kitchen (otevřeném 5. června 1971 v kuchyni starého hotelu) a několika ateliéry umělců. Ztráta Mercer Arts Center zanechává výraznou mezeru v downtownové divadelní scéně.<sup>58)</sup>

Krátce před zhroutilím hotelové budovy se ředitelem stal Jim Burton (kterého upřednostňovali i Vasulkovi), avšak poté nabídl Howard Wise tuto pozici Robertu Stearnsovi, který dříve vedl proslulou „Paula Cooper Gallery“. The Kitchen se stěhuje do nového, daleko většího prostoru na 59 Wooster Street, do druhého patra budovy zvané podle přízemní galerie LoGiudice, kde zahajuje činnost dvěma večery koncertů Johna Cage v prosinci roku 1974. Nový tým přetrhává pouta s EAI Howarda Wise<sup>59)</sup>, snaží se postupně vymezovat vůči prvotní ideologii The Kitchen a začíná se profesionalizovat, čehož důkazem je citace z jednoho rozhovoru s Robertem Stearnsem z roku 1977:

Jméno (The Kitchen) dobře sedí, pokud nás znáte, ale je dosud klamné pro kohokoliv zvenčí, a tato klamnost jména zní jako určitý druh zájmové skupiny, což by mohlo bránit v růstu našeho publika. [...] Toto jméno je pro mě zastaralé. Má okolo sebe ten prsteneček antiestablishmentu šedesátých let. Je příliš roztomilé.<sup>60)</sup>

57) O'Gradyho centrum bylo jedno z prvních míst věnovaných praktickému a teoretickému vzdělávání v oblasti nových médií, a v dobovém tisku bylo nazvané „jedním z nejpromyšlenějších a nejkomplexnějších mediálních programů na světě“. Viz Karen M o o n e y – Gerald O ' G r a d y, *The Perspective from Buffalo. Videoscop 1*, 1977, č. 2.

58) *The Downtown Book*, c. d. (pozn. 28), s. 176.

59) Howard Wise začíná v tomto období směřovat činnost EAI více k aktivitám vedoucím k založení nového distribučního systému videopásek. Viz. M. S t u r k e n, c. d. (Pozn. 15.)

60) Victor A n c o n a, *Video Art. Strange Brew: What's Cooking At The Kitchen? Videography*, 1977 (červenec), s. 42–44.

## ILUMINACE

Lenka Dolanová: Co to tam vařili?



*Woody, Gene Youngblood a Gerald O'Grady v ateliéru  
na 257 Franklin Street, Buffalo, NY, kolem roku 1976*

Foto The Vasulka Archive

Jméno nicméně prostoru zůstalo dodnes. Od roku 1973 začínala stále větší místo v programu zabírat hudba (podle Bena Portise byla hlavním důvodem větší návštěvnost hudebních koncertů) a od druhé poloviny sedmdesátých let také performance a tanec; v roce 1978 přidává The Kitchen ke svému podtitulu slovo performance; roku 1989 byl přidán literární program.<sup>61)</sup> The Kitchen se ve svém nynějším „uptownovém“ působišti na 19. ulici, v rozlehlém prostoru bývalé továrny na led, kam se přestěhovala roku 1985, definitivně proměnila z původního uměleckého experimentu s otevřenou strukturou v profesionálně fungující instituci. Získává pravidelné recenze v *The Village Voice* a *New York Times*, výkonnou ředitelkou a hlavní kurátorkou je Debra Singerová a správní rada, jíž předsedá Philip Glass, je plná živých legend jako Laurie Andersonová, Julie Grahamová, Meredith Monková či Willard Taylor, které jsou zárukou kvality programu, přízně publika a zřejmě i sponzorů. Její dnešní podtitul zní „Centrum pro video, hudbu, tanec, performance, film + literaturu“<sup>62)</sup>, součástí prostoru je galerie, zaměřená na mediální umění, videoarchiv, který je ve stadiu zprovoznování, a administrativní prostory. The Kitchen vlastní archiv 3 600 videopásek a 500 audiopásek.<sup>63)</sup> Roku 1999 zde začali s katalogizací,

61) Robin Pogrebin, In Uncertain Times, the Kitchen Takes Stock. *New York Times*, 13. 9. 1995.

62) Viz internetové stránky současné The Kitchen: [www.thekitchen.org](http://www.thekitchen.org).

63) Andrea K. Scott, *From Dematerialized to Rematerialized: The Kitchen's Media Preservation Program*, National Alliance for Media Arts & Culture: A CLOSER LOOK 2002. Online: [www.thekitchen.org](http://www.thekitchen.org).

čištěním a remasteringem videopásek. Archiv je rozdělen na „sbírku“ obsahující umělecké pásky, které od roku 1974 The Kitchen také distribuuje, a „archiv“, sestávající z dokumentace programů uváděných v The Kitchen. The Kitchen také obnovila dávnou spolupráci s EAI, jehož prostřednictvím nyní distribuují některé zde vzniklé pásky, a začala vydávat CD série z vlastních hudebních archivů, z nichž zatím vyšla dvě, koncert Steve Reicha a hudba z festivalu nové hudby v The Kitchen z roku 1979 (obr. 12a, 12b).<sup>64)</sup>

### Raná kritika a inspirace

Většina raných kritiků odkazovala v souvislosti s videem k neformálnosti či určitému amatérismu, další psali o dehumanizování umění, které se vzdaluje lidskému kreativnímu procesu, či se snažili video uchopit v souvislosti se styly v malířství. Mnoho raných kritiků zdůrazňovalo mystériózní aspekty videoartu, za všechny lze ocitovat Hollis Meltonovou (o pásce SPACES):

Ty pohybující se vzorce na barevném monitoru byly hluboké, modré a fluidní a elektronický zvuk byl vzdálený a magický – jako by ta krabice obsahovala jiný svět. Život videa a mystérium jeho vibračí působily jako dýchající elektronické obvody.<sup>65)</sup>

Jen málo kritiků bylo schopno rozpoznat, že zde vznikla určitá nová oblast tvorby, vyžadující přehodnocení tradičních kritérií. Nejdůležitější kritiky týkající se okruhu The Kitchen vycházely v raném období v *The Village Voice* a v *New York Times*. Důležitý byl zejména pravidelný sloupek Jonase Mekase v *The Village Voice* zvaný „Media Journal“, který inspiroval mnoho lidí z oblasti experimentálního filmu či videa. Mekas používal jednoduchý deníkový styl, umožňující vyhnout se hodnocení a otevřený všemu novému. Stal se tak ve skutečnosti jedním z prvních kritiků videoartu. Nesnažil se přiřazovat novou tvorbu k nějakým zavedeným formám, komentoval zkrátka viděné, přičemž neskrýval své pochybnosti. Volí tedy přístup podobný samotným umělcům, jaký ostatně sám praktikoval ve vlastní filmové tvorbě, která mohla také do značné míry přístup videotvůrců inspirovat. Na video pohlíží jako na *energii-barvu* a píše například: „Člověk cítí, že na tom něco je, co ještě nemůžeme zcela vědět, ale co je velice důležité.“ Tato lakonická věta zřejmě vyjádřila, co cítila většina z prvních videoexperimentátorů. Vasulkovi četli jeho sloupek pravidelně (ony týkající se The Kitchen jsou stejně jako další kritiky přístupné na webových stránkách Vasulkových).<sup>66)</sup> Mekas se také pokusil o ranou formulaci odlišnosti videa od filmu:

Možná v jistém smyslu není pravda, že umělec musí to, co dělá, vyřešit formálně, tím způsobem, jakým vnímáme formu ve filmu či malířství. Neboť je tu také otázka videa jakožto energie. Ten pocit přichází velice silně, když sleduji Vasulkovy. Otázka energie. Barvy.

64) Tyto informace pochází z emailu archiváře Stephena Vitiella autora článku (2. 3. 2006).

65) Hollis Melton, *Who's Who in Film Making/Video*. *Sight Line*, 1973 (leden/únor), s. 16–18.

66) Lucinda Furlong, *Notes Toward a History of Image-Processed Video: Steina and Woody Vasulka*. *Afterimage* 11, 1984, č. 5, s. 12–17.

Online: [www.experimentaltvcenter.org/history/people/ptext.php?id=25&page=1](http://www.experimentaltvcenter.org/history/people/ptext.php?id=25&page=1).

A dále dodává:

Diskutovat výkony Siegela a Vasulkových podle rolí či kritérií, které známe z malířství a filmu, není zcela správné, či ne dostatečné, anebo ne vždy správné. To je můj zřetelný pocit. Ve filmu se také zabýváme energií. Ale ne do stejné míry.<sup>67)</sup>

Mekas oceňoval všechny spontánní výtvořky, podporoval zrušení hranic mezi dílem a divákem v raných pokusech *expanded cinema*, fúzích filmu a performance. Důležité také je, že zdůrazňuje možnost váhání a nerozhodnosti: „Jedno zhlédnutí v *The Kitchen* mi nepomohlo v rozhodnutí se jedním či druhým směrem.“<sup>68)</sup> Často byl ovšem velice kritický, zejména zdůrazňoval problematičnost neustálého zkoušení nových a nových technologických postupů, což tvůrcům nedává prostor na rozpracování žádného z nich. Takové nebezpečí cítí v díle Stana Vanderbeeka, které sledoval více než dekádu: „Velký otazník: je možné dělat soustředěnou kreativní práci a přitom sledovat a ovládnout každou novou techniku, která se mihne před očima?“<sup>69)</sup>

Rané videoumělce ovlivňoval koncept *expanded cinema*, který převzal Gene Youngblood ze sloupku Jonase Mekase.<sup>70)</sup> Youngblood, přítel Vasulkových, působil v šedesátých letech jako kritik v alternativním *Los Angeles Free Press* a jeho příspěvky byly jakousi vizionářskou kalifornskou protiváhou sloupků Mekasových. Jeho svérázný technoutopický jazyk, inspirovaný dílem Buckminstera Fullera, zvěstuje příchod nového mysticismu současně z vědeckých výzkumů i experimentů s halucinogeny a rozvíjí myšlenku synestézie jakožto „spojené percepce“ juxtaponovaných impulsů, která má schopnost zasáhnout neartikulované vědomí. Jeho ideálem je umělec-ekolog, který „netvoří“ v přísném smyslu, ale spíše „odhaluje“ vztahy mezi organismem a jeho prostředím; ekologie je tudíž uměním v tom nejpůvodnějším smyslu, neboť rozšiřuje naši představu o realitě. Umělec se v jeho pohledu stává designovým návrhářem:

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“ (obr. 18).<sup>71)</sup>

Důležitou platformou raného videoartu byl techno-anarchistický časopis *Radical Software*. Jeho zakládající tým tvořili Beryl Korotová, Phyllis Gershung a Ira Schneider, inspirovaní myšlenkami a ideály Gregory Batesona a Marshalla McLuhana. Důležitou sjednocující linií časopisu byl určitý koncept alternativního společenství bez 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

67) „Movie Journal“, sloupek pro *The Village Voice*, psal Jonas Mekas v letech 1958 až 1971.

68) Jonas Mekas, *Movie Journal. The Village Voice*, 20. 7. 1972, s. 49.

69) J. Mekas, *Movie Journal. The Village Voice*, 6. 7. 1972, s. 50.

70) Viz rozhovor autorky s G. Youngbloodem (dosud nepublikovaný), který proběhl v listopadu 2005 v Santa Fe.

71) G. Youngblood, *Intermedia. Los Angeles Free Press*, 18. 7. 1969, s. 26.

přicházející jako završení geosféry (sféry neživé hmoty) a biosféry (sféry biologického života), kterou dále rozvádí Youngblood ve svém konceptu *videosféry* 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 Dana Sandina musel být umělec technicky kompetentní, aby byl schopen rozšiřovat, podvracet, měnit a vytvářet vlastní nástroje. Sám také podněcoval volný přístup ke zdrojům, předcházející dnešní softwarové hnutí „open source“ tím, že zveřejnil detailní plány svého *image processoru*, který vynalezl roku 1973, inspirovan analogovým audiosyntezátorem *Moog* (Robert Moog, 1964), a v manifestu „Distribution Religion“ vyzýval umělce k sestavování vlastních kopií.<sup>72)</sup>

Směr, který ve videu reprezentují Vasulkovi, nazývaný někdy *image processing*<sup>73)</sup> a chápáný jako určitý samostatný žánr či proud v rámci umění videa, se od počátku vymyká galerijnímu prostředí, zaměřenému svou strukturou více na instalace a konceptuální aspekty videotvorby. Tento proud charakterizuje používání vlastností jedinečných pro médium, tedy experimentování s parametry elektronického signálu. V komplexnosti prozkoumávání svého tvůrčího materiálu jsou Woody a Steina Vasulkovi do značné míry osamoceni. Ačkoliv jsou výsledky jejich formalistického zkoumání elektronického materiálu primárně abstraktní a zdánlivě zcela odtržené od známé vizuality, nesou v sobě odkazy na širší umělecký kontext (zejména experimentální film, ale i malířství), a obsahují navíc důležité autobiografické aspekty propojování tvorby a života. Snaha objevit a vyjádřit „primární kódy“ elektronického pohyblivého obrazu, ač zdánlivě apolitická a odtržená od sféry veřejného působení, obsahuje ve své touze rozšiřovat sféru poznání a zlepšovat schopnost orientace v současném technologickém světě důležitý společensko-kritický, a tedy *politický* potenciál.

## II.

„Umění samo o sobě mě nezajímá,“ pokračoval po chvíli.

„Je to pouze jedno zaměstnání a nebyl to celý můj život, zdaleka ne.“

Víte, rozhodl jsem se, že umění je droga, vytvářející závislost.“

Marcel Duchamp citován Calvinem Tompkinsem

72) Viz rozhovor s Danem Sandinem na stránkách Critical Artware: [www.criticalartware.net/int/dS/](http://www.criticalartware.net/int/dS/). Sandinův *image processor* měl blízko k hudebním nástrojům, zejména svou orientací na proces a „zkoušení“. Jednalo se o modulární systém, do jehož struktury byla zahrnuta možnost rozšíření vystavěním nových modulů a kombinování jednotlivých funkcí. Tento snímací procesor byl určen pro zpracování videa v reálném čase, umožňoval například vrstvení, klíčování, kolorizaci a inverzi obrazů.

73) Lze přeložit jako zpracování obrazu: jedná se ale o nepřesný překlad, neboť termín *processing* v sobě zahrnuje veškeré způsoby manipulace elektronického obrazu a odkazuje k jeho flexibilitě a samotnému procesu tvorby. Viz také článek Lucindy Furlong, Tracking Video Art: Image-Processing as a Genre. *Art Journal* 45, 1985 (podzim), č. 3, s. 233–237. Přístupné online na stránkách Experimental TV Center: [www.experimentaltvcenter.org/history/people](http://www.experimentaltvcenter.org/history/people).

*Veškeré jeho úsilí je nasměřované k obtížnému procesu zbavení se vlastního vkusu, imaginace, paměti a idejí, takže bude poté schopn „nechat zvuky být samy sebou“.*  
Calvin Tomkins o Johnu Cageovi<sup>74)</sup>

### Rané dokumentování (a „dokumentování“)

Vasulkovi coby přistěhovalci z východní a severní Evropy od počátku jeví zájem o všechny bizarní aspekty Ameriky. Záměrně se politicky nevymezují, a zůstávají proto na okraji všech zformovaných kolektivních hnutí, zdůrazňují svou pozici *pozorovatelů*, která jim zjevně velice vyhovovala. Inspiracím, přicházejícím od tehdejších guru formující se teorie médií se nevyhýbali, ale od počátku byli kritičtí k otevřeně utopickému diskursu, který jejich teorie přinášely. Stejně jako většina tvůrců začínají s dokumentem, přičemž vzápětí následují pokusy ze zpětnou vazbou a signálem, prováděné často na dokumentárních nahrávkách. Nepřítomnost stříhu v raném videu je jistým návratem k „před-střihové“ éře filmu s jejím okouzlením nahodilostí, potenciálem nové technologie, touhou zaznamenat aktualitu.<sup>75)</sup> Podle Deirdre Boyleové právě tato nedostatečnost technologie „zabraňovala zformování pásky do konečného ‚produktu‘ a iniciovala rozvíjení ‚procesu‘“.<sup>76)</sup> John Reilly se v rané kritice pro *East Village Other* zmiňuje o Woodyho záměrném odmítání stříhu, jehož účelem by bylo odstranit chyby. V nedokonalostech a okamžitosti totiž může spočívat skutečné odhalení:

Odmítá nutkání sestříhat pásku až na těch pár minut „poselství“, neboť cítí, že poselství spočívá ve vidění věcí tak, jak je vidí tvůrce. Každá chyba, každé úsilí směřující k tlumočení vizuální scény divákovi, je pro něj odhalení.

Videozáznam tedy vzniká do jisté míry nezávisle na záměrech tvůrce, jehož hlavním úkolem je správně tyto záznamy zprostředkovat divákům: již zde se tedy objevuje myšlenka dialogu s médiem a víra v nutnost otevřenosti nepředvídatelnému, které samo se stávalo tématem prvních videí.<sup>77)</sup> Videodokumenty se také staly nástrojem zachycování toho, co proniklo sítím strukturovaného profesionálního zpravodajství a rozšiřovaly tak představu o tom, co je „dokumentovatelné“. Použití videokamery umožnilo sledovat událost z blízkosti a po dlouhou dobu.

Podobný přístup k dokumentu se objevuje již dříve u experimentálních filmařů: za všechny lze jmenovat Jonase Mekase, jehož *deníkové* několikahodinové dokumenty zachycují život litevské emigrantské komunity a jeho uměleckých přátel v New Yorku. Mekas přispěl k onomu mýtu „bezprostřednosti“, tolik oslavovanému pozdějšími videoumělci

74) Obě citace viz Calvin Tomkins, *The Bride and the Bachelors. Five Masters of the Avant-Garde*. Penguin Books 1968.

75) Jedinou možností byl mechanický střih s použitím železitého kyslíčnickového roztoku. Konce kusů pásky bylo nutné pečlivě dát k sobě hranu ke hraně a slepit pásku ve spojení, čímž došlo k vytvoření viditelného horizontálního pruhu.

76) Deirdre Boyle, *From Portapak To Camcorder: A Brief History of Guerilla Television*. *Journal of Film and Video* 44, 1992 (jaro/léto), č. 1/2.

Online: [www.experimentalvcenter.org/history/people/ptext.php3?id=8&page=1](http://www.experimentalvcenter.org/history/people/ptext.php3?id=8&page=1).

77) J. Reilly, c. d. (Pozn. 23.)

a kritiky, a také jeho zdůrazňování nerozhodnosti a vlastního já za kamerou bylo blízké mnohým raným videoexperimentátorům. Zatímco Mekas své rané dokumentární nahrávky později sestřihává a opatřuje vysvětlujícími komentáři, a balancuje tak na hranici mezi bezprostředností vlastního amatérského filmu a touhou tuto bezprostřednost nějak uspořádat vytvořením „příběhu“ o emigrantské zkušenosti, Vasulkovi vnímají své pásy nepochybně jako součást příběhu svých životů, přičemž se však k raným nahrávkám vrací pouze zřídka, jelikož brzy dokumentární směr opustili a začali prozkoumávat odlišné aspekty média (obr. 13).

Nejnámější z dokumentární tvorby Vasulkových je zhruba hodinový sestřih samostatných skečů různé délky s názvem PARTICIPATION 1969–1971, ulovený na newyorských ulicích a v alternativních divadlech a klubech, kterým Vasulkovi svou dokumentární tvorbu určitým způsobem kanonizovali. Je z něj patrná fascinace okrajovou kulturou New Yorku oné doby, tím, co nazývali „nová americká dekadence“. Oblastí jejich zkoumání se stává scéna „off-off-off Broadway“.<sup>78)</sup> Součástí výběru je hudebník Don Cherry hrající na trumpetu v parku Washington Square; Jimmi Hendrix a Jethro Tull na představení z Fillmore East; diskutující skupina warholovských herců; scény z muzikálu transvestitů s hlavní hvězdou, warholovským hercem Jackie Curtisem. Mezi méně známé dokumentární pásy Vasulkových patří THE JACKIE CURTIS' FIRST TELEVISION SPECIAL, shromažďující nejrůznější záznamy, v nichž tento performer hraje hlavní roli. Jackie Curtis, performer a *drag queen*, tu nejprve zpívá a vypráví v kabaretu (mezi publikem se mihne zakladatelka divadla La MaMa Ellen Stuartová i Salvador Dalí), součástí pásy jsou záznamy televizního rozhovoru s Jackiem a záběry performeru tlachajícího ve vaně o drogách, popíjejícího pivo a máchajícího si přitom ruku v záchodové míse. Jackie diskutuje se Steinou za kamerou a Woodym, píše cosi do prachu v zrcadle a páska končí záběrem na plakát s účinkujícími v „off-off-Broadway“ divadle La MaMa, kde měl Jackie v roce 1970 představní. Páska je svědectvím o svobodném jednotlivci, který má odvahu vyjádřit vlastní inklinace a přetvořit se podle nich: „celé je to o tom, že jsme reální“, podotýká Jackie. Možná, že prostředí transvestitů vábilo Vasulkovy právě svou transformovatelností, nejasností, nepřítomností „rámce“. Obraz se později stává také určitým *transvestitou*, je různě ohýbán a deformován a získává pulsující halucinatorní barevnost.

Videokamera tedy začala být vnímána jako nástroj, jehož samotné použití v sobě obsahuje určité revoluční implikace. Měla kolem sebe od počátku auru umělecké výlučnosti, obsahující ohromný příslib. Jak vzpomíná jedna z chicagských videopionýrek Kate Horsfieldová:

A objev Portapaků uprostřed tohoto dění byl potvrzením toho, že konečně přišel nástroj, který nám pomůže vytvořit nové vědomí pro každého. Nebylo to pouze politické; bylo to také spirituální.<sup>79)</sup>

78) V knize věnované činnosti newyorských alternativních divadel od 60. let definuje David A. Crespy termín „off-off-Broadway“ jako divadelní představení či dílnu odehrávající se kdekoli na Manhattanu (většina se nacházela v Greenwich Village), fungující na okraji uznávaného divadla, kde herci dostávali minimální či žádný plat. Viz David A. Crespy, *Off-Off Broadway Explosion. How Provocative Playwrights of the 1960s Ignited a New American Theater*. New York : Back Stage Books 2003.

79) Z rozhovoru s Kate Horsfield na [www.criticalartware.net](http://www.criticalartware.net).



Video bylo zpočátku vnímané jako sjednocená disciplína, definovaná používanou technologií, jak vzpomínají Vasulkovi:

Nejdříve jsme na video pohlíželi jako na singulární disciplínu. Stejně jako jiní jsme využívali široký rejstřík žánrů, od práce s abstraktní elektronickou obrazností k dokumentárním formám v kmenové estetické jednotě, unikající vážným rozlišením, postihujícím další média, zejména film. Samotný portapak byl dominantním a sjednocujícím nástrojem pro všechny (obr. 15).<sup>80)</sup>

Toto období téměř sektářské jednoty vlastníků portapakové kamery, jakýchsi *portappies*, bylo však velice krátké a přežili z něj pouze ti, kteří byli schopni nikoliv pouze používat relativně lehce dosažitelnou technologii, ale také ji smysluplným způsobem tvarovat. Když přešlo období společné všem zrodům médií, kdy se zdá, že cokoli, co s daným médiem vytvoříme, je jedinečným vynálezem, zjistili mnozí, že se ocitli ve slepé uličce a že je třeba vykročit odlišným směrem. Někteří se stali hvězdami galerií, proti nimž tolik protestovali, další byli pohlceni televizním průmyslem, který se tolik snažili transformovat.

### Video jako životní styl

Vasulkovi se svým poněkud ironickým náhledem od počátku vymykají; nacházejí se mimo radikální proud „videodokumentaristů“, kteří věřili v transformaci společnosti, a místo toho započali s transformací sama sebe prostřednictvím nového umění. Každé nové médium musí zákonitě rozšířit možnosti, je ale otázkou, do jaké míry jsou tvůrci schopni vyslyšet jeho volání po *odkrývání* jeho potenciálu. Vasulkovi věří v důležitost transformace, která začíná u každého jedince procesem introspekce, probíhajícím v tomto případě v dialogu se strojem. Jejich diskurs by bylo možné vnímat nejspíše v kontextu anarchismu chápaného jako určitý mírně anachronický koncept, činnost postrádající praktický smysl, jejímž cílem je nalézat alternativní, kreativní přístup k životu mimo existující instituce. Takovýto přístup k anarchismu popsali Wolf-Dieter Narr a Martin Blobel v článku „Anarchism Today“; domnívají se, že anarchisté nemohou být nikdy „naivními“ revolucionáři proto, že víra v neočekávané a rychlé revoluční zvraty nerespektuje člověka jakožto jedince. Přiznávají sice anarchismu nutnost určité utopické orientace, ovšem pouze jako obranu před všemi druhy *statu quo* a výzvu k neklidu. Utopie může být referenčním rámcem, neměla by se však proměnit v *topos*.<sup>81)</sup> Rané období The Kitchen by bylo možné považovat v jistém smyslu za modelové anarchistické společenství; ostatně stejně jako prostředí jejich *adobe* v Santa Fe. V již citovaném rozhovoru s Kenem Ausubelem, vzniklým krátce po přestěhování se do Nového Mexika, rozebírá Woody představu „kreativní nečinnosti“ jakožto alternativy vůči západnímu ideálu aktivního člověka, od níž přechází dále k myšlence alternativních médií, založených

80) Dokument Early; Description of beginning of early Kitchen; 1971–1973, 1 s., strojepis. Vasulka Archive, KD006.

81) Wolf-Dieter Narr – Martin Blobel, Anarchism Today. In: *Anarcho-Modernism. Toward A New Critical Theory*. Vancouver : Talonbooks 2001, s. 303–318.

„na možnosti vytvářet alternativní informační systémy a vše proměňovat“. Zajímavý je také jeho postřeh, že materiálové zkoumání médií, které objevil po příjezdu do Spojených států, bylo daleko „levicovější“ než radikální umělecké formy rozvíjené v reakci na socialistický establishment v tehdejší Československu, kde dominovalo používání metaforického jazyka a narativních forem, tedy přístupů ve své podstatě eklektických a tradičních.<sup>82)</sup> Úvodní citaci Johna Cage o nutnosti zbavení se vlastního vkusu lze vztáhnout i k přístupu Vasulkových, zejména Woodyho v tom smyslu, že ve svém úsilí porozumět technologiím touží dojít za své vlastní zděděné estetické koncepty. Samo pozorování tohoto vlastního přístupu se může stát tématem:

Takže bych řekl, že toto byla hlavní linie, neboť jsem s velkým zájmem pozoroval to, co dělám jakožto nespřízněná osobnost tomu, čím jsem.<sup>83)</sup>

Při svém radikálnímu vstupu do oblasti, v níž nebyli vzděláni (a již se možná svou povahou vzpírají), se snaží o potlačení vlastních inklinací. Do jejich tvorby nicméně proklouzává potlačovaný poetický princip, tvořící zprvu možná nevědomé, později čím dále více reflektované propojování technologického s kulturním.

Vasulkovi nazývají své rané pásy, jichž mají okolo 300 hodin, „raw tapes“ (tedy „surové“ pásy), což naznačuje, že je považují za materiál k pozdějšímu použití. Určitý aspekt dokumentování zůstane v jejich díle stále přítomný:

Dokumentární směr žil s námi pořád. [...] Nakonec jsme se obrátili k dokumentování média – co jsme dělali se zvukem, jak jsme to dělali, jaké technologie to byly.<sup>84)</sup>

Aspekty jejich příběhu o vytváření a vynalézání můžeme nalézat dokonce i ve zdánlivě zcela abstraktních dílech, zviditelňujících sdílení kreativního procesu se stroji. Vasulkovi začali brzy zkoumat, jak se zapojit do technologie, jak ji kontrolovat, proměňovat, ovládat – či nechat se jí vést. Jedním z významných raných objevů bylo, že není třeba být závislý na kamerovém obraze, že obraznost může vznikat z napětí a frekvence, tedy bez indexového vztahu k vnější realitě. Na tyto z vnitřku stroje pocházející obrazy bylo pohlíženo jako na určitým způsobem „čistší“, nezapojené do flirtování s *a priori* podezřelou vnější realitou. Tvůrce při práci s flexibilním elektronickým materiálem využívá videosyntezátoru coby filtračního nástroje: jeho úkolem je nastavit situaci, navolit určité počáteční parametry, ale jejich zpracování nutně sdílí se strojem, který tento impuls dále rozvíjí. Je to tedy – s nadhledem a ironií řečeno – „schopnost otočit správnými knoflíky“ (Woody), „se správným kusem aparatury“ (Shridhar Bapat), což se stává „novou definicí rozhodujícího okamžiku“ (Jud Yalkut).<sup>85)</sup>

82) Viz K. A u s u b e l, c. d. (Pozn. 2.)

83) Dokument označený Russ Connor Interview with Woody Vasulka and Steina Vasulka, New York State Council for the Arts; pro program WNET, strojepis, nedatováno, The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B32-C13, s. 25.

84) Videorozhovor s Vasulkovými, c. d. (Pozn. 21.)

85) Všechny tři citace viz J. Y a l k u t, c. d. (Pozn. 4.)

Jedním z hlavních kreativních postupů Vasulkových bylo odhalit systém prostřednictvím navození různých druhů jeho narušení, tedy odchýlení ze správného fungování. Samotná organizační struktura obrazu u nich vychází ze systému, který je nucen provádět nezvyklou akci, a vidí tak sám sebe odlišně. Blíží se tak přístupu hackerů, kteří se pokoušejí „napadnout systém v bodě jeho nekonzistence“ tak, že rozpoznají a zneužijí jeho chyby. Vnitřní fungování technologie se objeví „skrz rozbitý kabel“, kdy se rámce rozpojí a odhalí vlastní zastírací mechanismus.<sup>86)</sup> Dialog se strojem je u Vasulků zviditelňován nej-různějšími způsoby, jejich „přítomností“ uvnitř stroje používáním obraznosti vlastního těla, využíváním prostoru ateliéru s viditelnou či slyšitelnou přítomností umělců jakožto neustále přítomných pozorovatelů řídících probíhající proces (obr. 17). Tělo v dílech Vasulkových odráží stopy elektronického procesu a jejich elektronické reminiscence se nacházejí v procesu neustálé metamorfózy. Subjekt se v tomto dialogu stává nestabilním, přetvářeným v průběhu práce se strojem. Tvorba spočívá v neustálém tázání se po roli jednotlivce v tomto procesu a vede ke zpochybňování samotných idejí jedinečnosti a subjektivity.<sup>87)</sup>

Vnější prostor je záměrně omezený (alespoň do přestěhování se do Santa Fe na konci sedmdesátých let), což vyjadřuje propojenost tvorby s životním prostředím: ateliéru, moravské chalupy či později krajiny okolí Santa Fe, vnímané jako rozšířený ateliér, a u Steiny domovské krajiny Islandu. Toto soustředění se na soukromý prostor obsahuje víru, že vytvoření soběstačného pracovního a životního prostoru je pro tvůrce zásadní. Pokoušejí se předvést, že je možné zabývat se technologií, a nebýt přitom závislý na institucích; Woody prohlásil roku 1977:

Je to zajímavé, protože jsme jedni z mála lidí pravděpodobně na celém světě, kteří se rozhodli mít v tomto okamžiku domácí ateliér. [...] Chtěli jsme dokázat, že jednotlivec má přístup ke všem technologickým výhodám, že to nemusí ve skutečnosti dělat v rámci průmyslu. Může to dělat nezávisle (obr. 19).<sup>88)</sup>

Newyorský ateliér Steiny a Woodyho se nacházel na 14. ulici na Manhattanu a tato poloha mimochodem podkresluje „hraniční“ pozici Vasulkových, neboť 14. ulice byla vnímána jako hranice mezi downtownem (kde se všechno odehrávalo) a nudným, profesionálním zbytkem Manhattanu (obr. 14a, 14b).<sup>89)</sup> Tvorbu Vasulkových je nutné uchopit

86) Slavoj Žižek, *From Virtual Reality to the Virtualization of Reality*. In: Timothy Drucey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*. New York : Aperture 1996, s. 294.

87) Ve svém pokusu propojit anarchistické myšlení s poststrukturalismem a znovuobjevit tak jeho relevanci pro současnost píše Saul Newman o nutnosti reformulovat představu o etice, zbavit jí závislosti na esencialistických a univerzalistických koncepcích a dojít tak k představě identity, která je „strukturálně otevřená, nahodilá a morálně autonomní“, podporovat „anarchismus subjektivity, spíše než anarchismus založený na subjektivitě“. Srov. Saul Newman, *From Bakunin to Lacan. Anti-Authoritarianism and the Dislocation of Power*. Maryland : Lexington Books 2001.

88) *The Kitchen*, c. d. (pozn. 24), s. 49.

89) Roselee Goldberg píše: „Další skutečností byla hraniční čára mezi uptownem a downtownem. Pod 14. ulicí byl odlišný útvar městské geografie. Málo z těch, kteří tam žili, se odvažovali do uptownu, kromě návštěv doktora či Muzea moderního umění, a ti, kteří žili v uptownu, tam zůstávali.“ Viz R. Goldberg, c. d. (pozn. 28), s. 99.

z hlediska komplexních vztahů mezi jednotlivcem a strojem, jehož důležitou součástí jsou v tomto případě také určité autobiografické aspekty podněcující metanarativní čtení. Pokud jejich díla podrobíme detailní technologické analýze (která je samozřejmě nezbytná), zjistíme, že cosi chybí. Jelikož odkazy k mystériu a magii již dnes nedostačují, je nutné zabývat se právě tímto aspektem propojování technologického s kulturním, kódy s poetikou, prosakováním potlačované narativity do více či méně strojové vizuality a objevovat, jaké sféry se otevírají za technologickou interpretací v samotných základech materiálu, přičemž cesta jejich objevování se zároveň stává součástí komplexního „příběhu“ těchto svérázných ambasadorů média.

### **Závěrečná douška o stavu vasulkovských pramenů**

Vasulkovská touha dokumentovat a schraňovat věci je pověstná. Základním zdrojem poznání tvorby Steiny a Woodyho Vasulkových jsou jejich webové stránky, kde je samostatná sekce věnovaná historii a kontextu The Kitchen ([www.vasulka.org](http://www.vasulka.org)). Obsahují materiály z archivu Vasulkových, fotografie, kritiky, grantové projekty, dopisy, plakáty, rozhovory, videodokumentaci performancí atp., a navíc katalogy všech jejich samostatných výstav. Zejména Steina začala téměř od počátku jejich newyorského působení sbírat veškeré tištěné materiály, které jsou nyní ve své šíři nejen svědectvím o vasulkovském zkoumání povahy média, ale dokumentují zároveň i širší kontext formující se elektronické avantgardy. Oficiální „fyzický“ archiv Vasulkových se nachází v The Daniel Langlois Foundation v Montrealu, kam byly „Steina and Woody Vasulka fonds“ převedeny 5. května roku 2000. Kromě zejména textových dokumentů obsahuje montrealský archiv také kompilaci distribuovaných videí a videodokumentů. Jeho součástí jsou také přepisy video a audio rozhovorů, které Woody provedl především s kolegy umělci a s tvůrci nástrojů pro zpracování videa. Archiv, doplněný podrobnou životopisnou chronologií a dalšími kontextuálními poznámkami, zpracovali v letech 2000 až 2003 Vincent Bonin a Andréane Leclerc (viz [www.fondation-langlois.org](http://www.fondation-langlois.org)). Třetím zdrojem pramenů, jenž se nachází ve stavu zrodu, je projekt databáze, který začal zejména Woody vyvíjet v rámci projektu OASIS, věnovaného archivaci mediálního umění, v centru ZKM v Karlsruhe. Jeho ideou je založení otevřené kurátorské sítě mediálního umění, historie a kultury, propojené a komunikující prostřednictvím internetu. Základem projektu je „The Vasulka Archive“, tedy soukromá sbírka Vasulkových obsahující videopásky Steiny a Woodyho a mnoha dalších umělců (zejména díla tvůrců z okruhu Media Study/Buffalo) a množství dokumentů vztahujících se k historii videa, elektronického umění a mediální kultury. Projekt by měl mít podobu asociace spřízněných osob z různých oblastí (univerzitní pedagogové, kurátoři, nezávislí výzkumníci, umělci, technici atd.) s různými zájmovými okruhy (výzkumný, vzdělávací, kurátorský či technický), kteří by měli vytvořit určité testovací pole s původně omezeným přístupem, a stát se tak předstupněm plánovaného kompletního zpřístupnění archivu na internetu. Databáze, obsahující zejména texty a statické a pohyblivé obrazy, by měla integrovat heterogenní mediální formáty a umožnit jednoduché propojování jednotlivých položek z databázové struktury, a zároveň být otevřená další manipulaci s těmito materiály. Tento projekt

## ILUMINACE

Lenka Dolanová: Co to tam vařili?

podobně jako původní vasulkovské stránky svědčí o víře v nutnost podporovat svobodný přístup k informacím jakožto základní životní filozofii těchto tvůrců.

### **Lenka Dolanová (1979)**

Je doktorandkou v Ústavu dějin umění FF UK v Praze. V současné době pobývá v rámci Fulbrightova stipendia na výzkumném pobytu na The School of the Art Institute v Chicagu. Zabývá se zejména počátky elektronického umění. Předkládaná studie o Vasulkových je úryvkem z připravované doktorské práce o různých aspektech raného videoartu.

(Adresa: [lenka@ciant.cz](mailto:lenka@ciant.cz))

S U M M A R Y

WHAT WERE THEY COOKING THERE?

*Cooks, Their Kitchen and an Appetite for Fresh Video*

Lenka Dolanová

This study follows the story of "The Kitchen", a *theatre for electronic media* founded by Woody and Steina Vasulka, concentrating particularly on the period from 1971, when it was founded, to 1973, when the Vasulkas left it. With the Kitchen, the Vasulkas established one of the first places devoted to video (and to other media as well). From the beginning, it was an *inter-media* forum, emphasizing the relationship between video and other art forms. It was important that it concentrated on an open process and stressed the "live" presentation of the video, accompanied by sound improvisation or created directly from sounds. The improvisation aspect of video was due to the nature of the technology, for the first video synthesisers were produced in the tradition of audio synthesisers as real-time instruments. The Vasulkas left the Kitchen when the theatre began to be more professional and to move on from the concept of an alternative forum based on self-organisation and participation. The early video artists were influenced by the ideas of Gregory Bateson, Marshal McLuhan and Buckminster Fuller and the concept these ideas gave rise to of communities without hierarchical power structures. They shared a belief in the possibility of personal transformation with the help of technology, linked with the necessity of creating or adapting their own production tools. However, the only ones who survived from the early period of the community ideals of the "Portapak cranks" were those who were capable of harnessing the technology in a meaningful way. The position of the Vasulkas was from the beginning outside the radical stream of "video documentarists" who believed in the transformation of society. The specific aspect of documenting, inherently present in the whole of their work, makes clear the way they shared in the creative process with the machine. The fact that the Vasulkas concentrated on the private sphere is connected with their desire to demonstrate that it was possible, and indeed essential, to work with creative technology independently of institutions. Their work, which in many ways attempted to "break out of the standard framework", needs to be understood from the viewpoint of the overall complex of relationships between individual and machine, the interconnection of codes and poetics, with multiform autobiographical reflections also being an important aspect.

Translated by Linda Paukertová

Články

## POČÁTKY ČESKÉHO VIDEOARTU

Bohdana Kerbachová

Aktivity sdružení Asociace videa a intermediální tvorby při Unii výtvarných umělců v Praze, patřící na přelomu osmdesátých a devadesátých let k průkopnickým platformám novomediálního umění u nás, představují v současnosti polozapomenutou kapitolu českého videoartu. Přestože tento spolek nadále existuje, počet jeho členů se radikálně zredukoval<sup>1)</sup> a nevyvíjí již žádnou prokazatelnou činnost. Do současnosti se o jeho působení dochovalo pouze malé množství roztroušených, fragmentárních, povětšinou bohužel nedatovaných záznamů, rukopisů či xeroxovaných kopií dokumentů i statí.<sup>2)</sup> Tyto materiály bylo nutné shromáždit, utřídit a doplnit útržkovitými vzpomínkami zúčastněných osob. Nedostatek potřebné dokumentace zkomplikoval vznik přítomné studie, byl však kompenzován rozhovory s několika bývalými členy, mým poněkud nesystematicky, avšak dlouhodobě vedeným archivem, podobně chaotickým archivem Jaroslava Vančáta a vlastní pamětí. V řadě případů jsem musela vycházet z osobní zkušenosti, získané díky členství v Klubu videa, účasti na několika autorských setkáních, prezentacích i asistenci při instalacích výstav. Poděkování za ochotu při poskytování cenných informací i vzpomínek patří především Jaroslavu Vančátovi, Petru Skalovi a paní Lídě Pilařové.

### „Protohistorie“

V září roku 1987 se v rámci instituce Svaz československých výtvarných umělců, sdružující a dohlížející na české výtvarníky, vyčlenila skupina nazvaná Obor video, jež se během následujících let stala jedinou oficiální platformou pro setkávání průkopníků našeho elektronického umění. Tomuto aktu předcházela řada přípravných kroků, neúspěšných pokusů, překonávání mnoha legislativních překážek a v neposlední řadě také několik osamocených experimentů s tvůrčím uplatněním videotechniky. Obor video se v dobovém kontextu prezentoval jako ojedinělé umělecké hnutí, charakteristické svobodnou

- 
- 1) V současnosti patří ke členům Asociace videa a intermediální tvorby pouze tři tvůrci: Petr Skala, Věra Geislerová a Lucie Svobodová.
  - 2) Významným pramenem je také díl ČESKOSLOVENSKÉHO FILMOVÉHO TÝDENÍKU nazvaný VIDEOART, realizovaný v Krátkém filmu Praha v roce 1990 (rež. Petr Skala), který mimo jiné zprostředkovává vizuální informaci o tehdejší technologickém zázemí průkopníků videoumění, včetně pohledu do přenosového vozu Supraphon, v němž vznikaly rané videopokusy Radka Pilaře.

atmosférou a absencí ingerence cenzury uvnitř skupiny. Již v samotných počátcích byla vytýčena základní filozofie Oboru, definovaná demokratičností a vnitřní uměleckou tolerancí.<sup>3)</sup>

Při formování skupiny se klíčové organizátorské role ujal výtvarník Radek Pilař, který se tvůrčím uchopením videotechniky soukromě zabýval od počátku osmdesátých let. Pilař si uvědomoval, že koncipování institucionálního rámce takto finančně i technologicky náročné disciplíny se ve stávajících politických a společenských podmínkách neobejde bez podpory kulturních úřadů. Proto při přípravě Oboru počítal s limity a omezeními, danými aktuální kulturní politikou, a vytrvale hledal legitimní a pokud možno nekonfliktní cesty k jejich překonání. Jeho strategie se pochopitelně neobešla bez nutných kompromisů a dlouhého, často neplodného vyjednávání. Pokud mělo mít uskutečnění tohoto záměru legální charakter, bylo zapotřebí vyhovět dobovým legislativním předpisům. Situaci mu do jisté míry usnadňovalo mírné uvolnění společenských poměrů a odeznívání restrikcí v kulturní sféře, souvisejících s takzvanou „perestrojkou“ i s tušením blížících se změn politického systému.<sup>4)</sup>

První pokus o aplikaci elektronických prostředků do tehdejších kulturních institucí uskutečnil Pilař v roce 1984, v době obsahové i formální regrese české animované tvorby, která byla, jak známo, doposud na relativně vysoké umělecké (i technické) úrovni. V Československé televizi tehdy předložil návrh na širší uplatnění aktuálně dostupných elektronických technologií v oblasti animovaného filmu kombinovaný s plánem konstitovat Centrum výzkumu elektronického obrazu. Návrh nebyl přijat a otázkou je, zda o něm vůbec někdy bylo jednáno.<sup>5)</sup> O rok později vypracoval druhý záměr, navrhuující zřízení oboru „výtvarník animovaného filmu a videa“ na pražské FAMU. Okleštěný plán se nakonec musel omezit na založení kabinetu animované tvorby při katedře dokumentu.<sup>6)</sup> Jistý krok vpřed však pro Pilaře znamenalo zahájení externí spolupráce s hudebním vydavatelstvím Supraphon, které disponovalo adekvátním technologickým zázemím<sup>7)</sup> a dovolilo mu pracovat s videotechnikou relativně svobodně. V Supraphonu se Pilařovi podařilo realizovat několik videopokusů, z nichž během let 1985 až 1990 vznikl osmidílný cyklus *MUSICA PICTA*.

Koncem osmdesátých let začaly do veřejných výstavních prostorů pronikat rané videoartové počiny dalších pionýrů elektronického vizuálního umění, experimentálního filmaře a dokumentaristy Petra Skaly a režiséra, autora multimediálních projektů Tomáše Kepky. Mezi významné, i když oficiálními kruhy ignorované události patřily Skalovy komorní prezentace videoartu v českobudějovické galerii Hroznová v květnu 1988, v pražském

3) Nedatovaný dokument z písemné pozůstalosti R. Pilaře, pravděpodobně koncept návrhu Oboru video.

4) Teprve v roce 1989 byla po více než dvaceti letech obnovena tradice zakládání uměleckých skupin na výtvarné scéně. Na oficiální bázi mohla být založena skupina Tvrdohlaví, Volné seskupení 12/15 Pozdě, ale přece, Nová skupina a skupina Zaostali.

5) Kolektiv autorů, *Radek Pilař*. Praha : Slovart 2003, s. 175.

6) Samostatná katedra mohla vzniknout až o pět let později, v roce 1990. Viz Jiří Kubíček, *Radek Pilař – animovaný film*. In: Tamtéž, s. 111.

7) Pilař dostal k dispozici upravený přenosový vůz JVC Supraphon, nazývaný „Autobus“, vybavený profesionální televizní technikou, analogovou střížnou a obrazovou režii. Viz blíže nedatovaný deníkový záznam R. Pilaře z roku 1986. In: Tamtéž, s. 175.



klubu Amfora v únoru 1989, v klubu Gong a kulturním domě Prosek v březnu téhož roku<sup>8)</sup> a čtrnáctidenní expozice společného projektu Tomáše Kepky a Michala Paciny *POKUS O PORTRÉT*, která se uskutečnila v červenci 1988 na exponovaném místě v centru Prahy, ve výstavní síni Fotochema na Jungmannově náměstí.<sup>9)</sup> Rovněž Pilař usiloval o zveřejnění své videotvorby a pokoušel se ji zařadit do vlastních výstav, věnovaných jiným výtvarným aktivitám, například ilustraci. Samostatnou prezentaci se mu podařilo realizovat až v roce 1988 ve Vsetíně.<sup>10)</sup> Seznámení jmenovaných solitérních tvůrců bylo zásadním impulsem, vedoucím ke zintenzivnění snah o konstituování oficiální základny nového odvětví. Významný moment představovalo setkání Radka Pilaře s Petrem Skalou, zprostředkované malířem Dimitrijem Kadrnožkou, které se odehrálo v roce 1985 na jedné z neveřejných prezentací Skalovy rané videoartové tvorby. Na základě jejich kontaktu vznikl koncept budoucího *Oboru video*, jenž bylo možné vtěsnat do mantinelů tehdejších institucionálních podmínek. A tedy i úmysl prosadit jej na půdě Svazu československých výtvarných umělců, mezi jehož řádné členy Pilař jako renomovaná postava naší výtvarné scény patřil.<sup>11)</sup>

### Postnormalizační realita

Přestože lze osmdesátá léta ve srovnání s předchozím desetiletím označit za politicky uvolněnější období, v institucích stále přetrvával zatuchlý duch normalizační éry. Vytvoření nové, detašované skupiny bylo mocenskými orgány apriorně klasifikované jako podezřelé. Pro podobné případy diktovala státní legislativa fixní postup. Preskripce umožňovaly jmenovat za členy sekce pouze osobnosti patřící k SČVU, které však paradoxně nemusely prokázat tvorbu v příslušné oblasti. Jejich jména měla být zárukou serióznosti projektu. Pilařovi se podařilo zajistit účast několika tvůrčích pracovníků i teoretiků, kteří se stali oficiálními zakladateli *Oboru video*. Kromě něj jako předsedy zde figuroval sociolog Martin Matějů z FF UK, Josef Pecák z kabinetu obrazové techniky FAMU, architekti Václav Hodan, Jindřich Smetana a Luděk Souček, fotograf Erich Einhorn, kameraman Zdeněk Raiser a právník SČVU Jan Kužel.<sup>12)</sup> Zajímavé a do jisté míry příznačné je, že Pilař nenalezl podporu mezi klasickými výtvarníky. Tvůrci, pracující s elektronickým obrazem dosud v amatérských a poloilegálních podmínkách, nebyli členy žádných oficiálních institucí a nemohli se tudíž stát zakládajícími osobnostmi.

8) Pozvánky na prezentace a programy uvedených kulturních institucí, archiv autorky.

9) *Pokus o portrét*. Praha : 5D STUDIO 1988 (katalog k výstavě).

10) Kolektiv autorů, *Radek Pilař*, s. 181.

11) Svědectví D. Kadrnožky a P. Skaly.

12) Zakládací dokument *Plán Oboru video UP sekce SČVU*, září 1987, s. 10. Z původních členů se pouze jméno architekta V. Hodana objevuje i v jiných dokumentech než *Plánu Oboru video*. Figuruje rovněž v blíže nedatovaném dokumentu *Účast Oboru video na Salonu užitého umění 89 v pražském PKOJF*. V rámci této interně významné akce prezentoval Hodan snímek ŽIDLE. Jeho jméno nalezneme rovněž spolu s Milošem Živcem a Janem Kotzmannem ve výčtu spolupracovníků na videoperformanci Radka Pilaře v Galerii Václava Špály v prosinci 1990. Viz leták k výstavě, prosinec 1990, xeroxovaný strojopis, archiv J. Vančáta. Dle dobových záznamů se Hodan již dalších akcí nezúčastnil. Jméno sociologa Martina Matějů je po určitém čas uváděno ve funkci zapisovatele průběhu schůzek.

„Pružnost“ soudobých schvalovacích orgánů dokumentuje skutečnost, že zaregistrování nového oboru trvalo téměř tři čtvrtě roku, od září 1987 do dubna 1988.<sup>13)</sup>

Plán Oboru video, zformulovaný Pilařem, se kromě nezbytného úvodu o úloze videotech-  
niky v současné společnosti a potažmo v umění zabýval čistě organizačními záležitostmi.  
Součástí textu byla i charakteristika vznikající disciplíny, jež do jisté míry vykazovala  
poplatnost době i instituci, která ustavení skupiny umožnila. Při znalosti společensko-  
politických poměrů můžeme tento fakt považovat za druh úlitby či obranného mecha-  
nismu.<sup>14)</sup> Kromě samotné tvorby a zdůrazňovaného rozvoje uměleckého experimentu bylo  
za primární aktivitu spolku označeno vytvoření videotéky SČVU a edukativní, metodic-  
ká i teoretická činnost. Dalším záměrem pak bylo zajištění technické základny pro reál-  
nou výtvarnou tvorbu. Tento bod ovšem nebyl, podobně jako mnohé z toho, co si skupi-  
na programově předsevzala, nikdy naplněn. Jelikož se vznik sekce odehrával na půdě  
výtvarné organizace, nechybělo v návrhu akcentování výtvarného charakteru videoobra-  
zu, který se měl napříště stát specifíkem tvorby jejích členů. Na tuto orientaci upozornil  
teoretik Jaroslav Vančát v úvodu k poslední společné prezentaci sdružení:

Pilařovo pojetí videa bylo pojetím výtvarníka, kladoucího důraz na dění ve formá-  
tu, užívaném obdobně jako plocha, již má výtvarník zaplnit svými prostředky, a te-  
prve na dalším místě využívajícím specifické prostředky média, jako je pohyb ka-  
mery, rakursy, razantní stříhová skladba apod. Toto pojetí převládalo i v raných  
pracích dalších členů skupiny, Petra Skaly, Kateřiny a Pavla Scheuflerových či  
Lucie Svobodové, i tvůrců, kteří se věnovali computerové animaci, a dalo skupině  
specifický rys.<sup>15)</sup>

Jedním z předpokládaných záměrů Oboru video byla, kromě zajištění akceptace tohoto  
média jako uměleckého prostředku, extenze umělecké tvorby za dobově tolerované hra-  
nice a infiltrace experimentu do oficiálního kulturního prostoru.<sup>16)</sup> Tyto plány mohly být  
ovšem v plné míře realizovány až s příchodem nových politických poměrů.

\* \* \*

Do okamžiku vzniku Oboru video jako registrovaného subjektu se české elektronické  
umění v řadě případů pohybovalo na víceméně poloilegální bázi. Tato skutečnost

13) *Plán Oboru video UP sekce SČVU* byl zformulován v září 1987, datum registrace na jeho titulní straně je 19. 4. 1988.

14) V *Plánu Oboru video* narazíme na odstavec: „Video lze v určitém smyslu chápat jako druh umění, které je schopno nejen vytvořit novou řeč uměleckého sdělení, ale je schopno i více než některé jiné druhy umění stát se nositelem demokratizace kultury a kultivace člověka. V této alternativě rozšíření a uplatnění videa ve společnosti je šance socialistické společnosti adekvátněji využít této technické inovace a čelit tak nežádoucí komercionalizaci videa [...], jak je možné pozorovat v některých kapitalistických státech.“ Z krkolomné formulace je patrné, že pojmy „socialistická společnost“ a „kapitalistické státy“ byly zařazené bez vztahu k ostatnímu textu a tedy pravděpodobně vynucené shora nebo v anticipaci reakce úřadů. In: *Plán Oboru video UP sekce SČVU*, září 1987, registrace 19. 4. 1988.

15) Jaroslav Vančát, *Český obraz elektronický*. In: *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*. Praha : Studio DADA 1994 (katalog k výstavě), s. 12.

16) Srov. *Plán Oboru video UP sekce SČVU*.

vyplývala z komplikovaného přístupu k technologiím, které zde tvoří stěžejní podmínku práce. Moderní elektronické prostředky nebyly běžně přístupné a podléhaly přísné a systematické kontrole uvnitř institucí veřejné masové komunikace, zejména Československé televize, odborných vzdělávacích zařízení, některých podniků zahraničního obchodu atd. Hlídači režimu si navíc dobře uvědomovali demokratizační potenciál nového média, které se mimochodem o několik let později nemalou měrou podílelo na bourání totalitního politického systému. Řadě autorů usnadňovala situaci jejich původní profese, díky níž mohli volně pracovat s videotechnikou v době, kdy z veřejných institucí již odešel ostatní personál.<sup>17)</sup>

Mnohem závažnější a zlobnější než technologická izolace však byla izolace informační, způsobená na jedné straně programovým odtržením českých umělců od dění ve světě a komunistickou selekcí kulturního dědictví na straně druhé. Kulturní deficit českých umělců se zákonitě projevil v charakteru raných prací, které ve většině případů primárně vycházely z osobních zkušeností s animovaným, amatérským, případně experimentálním filmem. V místním pojetí se rovněž projevila neobeznámenost s novými uměleckými disciplínami, etabloujícími se v kontextu světového umění od šedesátých let. Na Západě byl videoart konceptuálně propojený zejména s východisky strukturálního filmu, s intermediálním akčním uměním a jeho stěžejními artikulacemi v podobě happeningu a performance,<sup>18)</sup> s uměním instalace, stejně jako s neodadaistickými východisky a antiestetickými destruktivními tendencemi, které zdejší uměleckou scénu prakticky nezasáhly, alespoň ne v oficiální rovině.

Za výjimku lze považovat široké umělecké aktivity performerů Tomáše Rullera a jeho skupiny MY & CO. Řadu významných impulsů přinesla zejména jeho tříletá spolupráce (1981–1984) s tvůrčím uskupením Via Lucis,<sup>19)</sup> v jejímž rámci docházelo ke kombinaci Rullerovy výrazně ritualizované performance s vizuálním efektem laserového paprsku. Tyto akce, prezentované povětšinou v intimním prostředí pražských či brněnských klubů nebo ve veřejném prostoru,<sup>20)</sup> byly násilně ukončeny zásahem ze strany mocenských orgánů.<sup>21)</sup> Médium videa se do centra Rullerovy pozornosti dostalo v roce 1983, kdy se začal věnovat realizacím multimediálních instalací (multimediální performance MEZI TÍM /1983/ či instalace ANTI ANTI HUDBA /1983/). Přestože video

17) Jedinými přístroji, které si mohla soukromá osoba zhruba od poloviny 80. let za příznivých okolností převést přes západní hranice, byla videokamera a videopřehrávač. Nekvalitní videokazety pak byly za nemalý peníz k dispozici i na domácím trhu, většinou v síti TUZEX. Jedinci, kteří si finančně nákladnou techniku mohli pořídit, však většinou nepatřili k průkopníkům nových uměleckých forem. Osamocená a komplikovaná tvorba měla navíc mizivé šance na veřejnou prezentaci, nutnou pro zhodnocení a kritickou reflexi. Popsaná situace se vyjeví ještě tristněji, uvědomíme-li si, s jakými špičkovými technologiemi renomovaných elektronických firem a za jakých podmínek pracovali ve stejné době zahraniční videoumělci.

18) Tyto umělecké formy u nás existovaly v neoficiálních kruzích – mezi nejvýraznější představitele patřil Milan Knížák a skupina Aktual (1964) –, nebyly však spojeny s médiem videa přímo, ani vzdáleně.

19) Skupinu založil Jan Doubek jako tvůrčí sdružení, pionýrsky využívající laseru v umělecké tvorbě. Byla zaregistrována na podzim 1977 pod Krajským kulturním střediskem v Brně.

20) Např. Malostranské dvorky Praha, Stromovka Praha, Chmelnice Mutějovice atd.

21) Srov. Jiří Valoch, Tvůrce českého laseru a další. In: *Orbis Fictus – nová média v současném umění*. Praha: SCCA 1995 (katalog k výstavě), s. 95.

pojímá především jako záznamový prostředek vlastního performativního výrazu (ROZBÍJÍM SVÉ SOCHY, PÁLÍM SVÉ KRESBY /1984/, AUTOPORTRÉT /1985/, TV – PERFORMANCE /1991/, NEHYBNOST /1991/ ad.), stal se pravděpodobně prvním, kdo u nás anticipoval umělecké použití techniky uzavřeného televizního okruhu (videoperformance ŽIVÁ SMYČKA /1984/).<sup>22)</sup>

V popisované době nemělo video v našem veřejném povědomí status potenciálního uměleckého nástroje. Bylo spíše považováno za techniku, určenou k přehrání nekvalitně zkopírovaných filmů, v lepším případě vhodnou k amatérské dokumentaci významných událostí. Jistou negativní roli hrály i estetické bariéry domácího prostředí, spjaté s hluboce zakořeněnou představou o tradiční podobě uměleckého díla. Oproti zahraničnímu přístupu nebyla v tvorbě českých průkopníků uplatňována programová kritika televizního média<sup>23)</sup> a jeho manipulace divákem. Veřejný protest proti propagandisticky orientovaným totalitním médiím byl nepřijatelný a probíhal tedy pouze na neveřejné bázi.<sup>24)</sup> První oficiální pokusy o kritickou reflexi televize byly ze strany Oboru video zformulovány až počátkem devadesátých let, čili ve zcela odlišném politickém kontextu. Jejich autorem byl Radek Pilar:

22) Tomáš Ruller se k Oboru video, respektive k Asociaci videa a intermediální tvorby připojil až v první polovině 90. let.

23) Výjimku by v tomto ohledu mohla tvořit činnost poněkud problematické postavy naší předlistopadové výtvarné scény Miroslava Klivara, pokud by se ovšem v jeho biografii i ve výčtu profesionálního (teoretického i uměleckého) působení nenacházela celá řada nesrovnalostí a rozporů. Dle článku jeho kolegy Jaroslava Pavelky, uveřejněného v tématickém čísle časopisu *Ateliér* roku 1995, se Klivar již v roce 1972 zabýval kritickou reflexí televizního média: „První centrum profesionálního videoumění u nás existovalo již od roku 1972 na půdě Institutu průmyslového designu v Praze, kde se pracovalo s kazetovým systémem VCR zaváděným v roce 1972. První neveřejná prezentace tohoto umění se konala v roce 1972 ve zmíněném Institutu a první veřejná prezentace videoumění se konala v březnu 1975 tamtéž pod názvem *Video situace*. Zachoval se plakát. [Jeho reprodukce ilustruje citovaný text – pozn.aut.] Byla to autorská prezentace Miroslava Klivara.“ Viz Jaroslav Pavelka, K dějinám českého videoartu (rubrika „Došlo do redakce“). *Ateliér* 1995, č. 26, s. 6. Rovněž dle Klivarova vlastního nedatovaného strojopisu, nalezeného ve Vančátově archivu, založil tento zcestovalý a na onu dobu neobvykle informovaný teoretik roku 1972 centrum s názvem *Independent video art Prague*, v jehož rámci studoval kreativní možnosti videa v souvislosti s konceptuálním uměním. Údajně byl také autorem prvních pokusů s aplikací technických poruch televizního signálu v tvůrčí oblasti u nás. Viz také Miroslav Klivar, *Nová umění v Čechách*. Praha: Regulus 2000. M. Klivar se víceméně nepravidelně objevoval na setkáních skupiny Obor video, nikdy se však nestal jejím oficiálním, řádným, ani mimořádným členem. Podle svědectví řady kulturních osobností byl již od 60. let v uměleckých kruzích známý jako ideologický dozor, bedlivě střežící obsahovou nezávadnost tvorby. Viz Krystyna Wanatowiczová, Ten, který přežije vše. *Týden* 2006, č. 5; online: [www.tyden.cz/text.asp?rid=5&show=text&tid=19319](http://www.tyden.cz/text.asp?rid=5&show=text&tid=19319).

24) Za pokus o implicitní kritiku tehdejších médií můžeme považovat samizdatové periodikum ORIGINÁLNÍ VIDEOJOURNAL. Nulté číslo tohoto nezávislého zpravodajského videomagazínu vyšlo na jaře 1988. V jeho obsahové struktuře bylo mimo jiné vyhrazeno místo pro informace o dění v oblasti neoficiální kultury. Videokazety s příspěvky, jejichž dramaturgy byli Pavel Kačírek a Andrej Krob a kameramany a režiséry Jarmila Bělíková, Přemysl Fialka, Olga Havlová, Michal Hýbek, Pavel Kačírek, Jan Kašpar, Jaroslav Kořán, Andrej Krob, Jan Ruml, Joska Skalník, Andrej Stankovič a David Schmoranz, vznikaly téměř na koleně v amatérských podmínkách a představovaly alternativní informační kanál, na nějž byli napojeni převážně představitelé a sympatizanti disentu. Srov. Alice Růžičková, Originální Videojournal. In.: Kolektiv autorů, *Alternativní kultura*. Praha: NLN 2001, s. 475–491.

V pohodlných křeslech sedáme před obrazovkou, ze které teče krev až do chvíle vypnutí televizoru dálkovým ovladačem. Potom můžeme něco zakousnout a něco vypít, proměnit ve svém svědomí skutečnost za obraz skutečnosti, autentičnost s nedůvěrou již dávno pěstovanou za inscenaci a inscenaci za skutečnost. Kolik lží jsme již viděli a slyšeli z nenáviděné a milované televize. Všichni už o nich víme, nevěříme, ale zase znovu poklekáme před modlou a nabízíme jí rozum i cit, mozek a srdce, ze kterých chladně užívá...<sup>25)</sup>

Kromě Tomáše Rullera pojímali čeští autoři nové technologie vesměs jako nástroje k řešení tradiční výtvarné problematiky. V centru zájmu se octly vizuální hodnoty elektronicky generovaného obrazu a možnosti jeho modifikací, zpočátku analogovou a později i digitální cestou. Výrazivost nebyla přednostně zaměřena na aplikaci inovativních prvků, která by analyzovala samotný charakter média. Nejednalo se o tematizování vlastní technologie, které již od šedesátých let tvořilo jeden z relevantních námětů západního elektronického umění, ale o aplikaci výtvarných, většinou malířských postupů do nového média. S přihlédnutím k absenci výstavních příležitostí bylo logicky dočasně opomíjeno i konceptuální pojetí videotekniky a kategorie videoinstalace.<sup>26)</sup> Několik instalací, rozpracovávajících téma diference virtuálního obrazu na monitoru a jeho materiálního okolí, bylo představeno až na první kolektivní prezentaci elektronického umění *Den videa* v létě 1989. Do té doby však základní inspirační zdroje tvořila domácí verze pop artu (Radek Pilař), abstraktní malířství (Petr Skala), estetické postuláty fotografie (Pavel Scheufler, Pavel Jasanský, Tomáš Kepka, Michal Pacina) a především vyjadřovací prostředky animovaného filmu (Lucie Svobodová, Radek Pilař).

\* \* \*

Přípravné období bylo završeno registrací plánu *Oboru video* v instituci Československý fond výtvarného umění.<sup>27)</sup> Poté již Pilař mohl integrovat dosud atomizovanou scénu a oficiálně kontaktovat jednotlivé izolované autory, kteří následně vytvořili tvůrčí jádro skupiny. Členy sekce se stali filmaři Petr Skala, Tomáš Kepka a Ivan Tatíček, fotografové Pavel Scheufler, Pavel Jasanský<sup>28)</sup>, Michal Pacina a Jason Šilhan, výtvarníci Lucie Svobodová, Věra Geislerová, Lenka Štarmanová, Kateřina Scheuflerová, Roman Milerský, René Slauka a architekt Miro Dopita. Za technika skupiny a posléze i tvůrce byl přijat Martin Hřebačka. Ještě v roce 1988 navázal *Obor video* kontakt s Jaroslavem Vančátem,

25) Radek Pilař, Viva video, video viva. *Video Revue* 1992, č. 1, s. 5.

26) Tento přístup rozpracoval například slovenský umělec maďarského původu Peter Rónai, který se od 70. let věnuje možnostem uplatnění nových médií v umělecké oblasti. Ve své tvorbě kombinuje prvky konceptuálních tendencí, performativního umění a vizuální poezie. Je průkopníkem videoinstalace ve slovenském kontextu a (nejen) svou pedagogickou činností zasáhl rovněž do vývoje českého multimediaálního umění.

27) K registraci došlo dne 19. 4. 1988. Viz razítko na obálce *Plánu Oboru video sekce UP SČVU*.

28) Jasanského „videoinstalace“ *TĚLA*, pracující prozatím s filmovým obrazem, byla nezávisle na aktivitách *Oboru videa* uvedena ve výstavní síni Fotochema v roce 1989 a téhož roku ve Francouzském kulturním institutu. Spoluautory projektu byli Jan Vaniš a Vladimír Cabalka. Viz pozvánka na prezentaci (archiv aut.).

který se záhy etabloval jako teoretik a kurátor kolektivních výstav. Vančát v té době působil v oddělení vědeckých informací Národní galerie a z této pozice pomohl podpořit návrh, jenž byl jedním z utilitárních kroků k legitimizaci skupiny a týkal se předpokládané produkce videokazet s dokumentací galerijních sbírek. Vančát konstatoval příbuznost s plánem pro rozvoj videotechniky NG, který osobně zkoncipoval počátkem roku 1987, a připojil návrh na pravidelná představení pro oborové pracovníky, studenty uměleckých škol i veřejnost, jež by umožnila začít se studiem specifík videoartu.<sup>29)</sup> Čestným členem skupiny byl jmenován tehdy téměř osmdesátiletý režisér Jiří Lehovec, v jehož postavě se konkretizovala latentní návaznost na střety pohyblivého obrazu a výtvarného umění v rámci meziválečné avantgardy.

Skupina Obor video vystupovala navenek velmi nenápadně, až komorně. Neustanovila se na základě žádného manifestu ani formulace jednotného uměleckého programu, ale na základě společného zájmu o elektronický obraz a analogických tvůrčích postupů. Neexistenci kolektivního programu lze chápat jako výraz nechuti k manifestačním prohlášením a zároveň jako vyjádření snahy o zachování individuální umělecké svobody jednotlivých autorů. Pro členy formace byla podstatná především možnost dosud nepoznané konfrontace vlastní tvorby v kolektivním prostředí.<sup>30)</sup> Jejich profesní heterogenita představovala v tomto směru jeden z pozitivních faktorů. Manifest, který v pravém slova smyslu nikdy nevznikl, nahrazovaly Pilařovy texty, sporadicky uveřejňované v dobovém periodickém tisku.<sup>31)</sup> Skupinu nepoutala ani generační spřízněnost. Nejstarším členem byl téměř šedesátiletý Radek Pilař, benjamínkem čerstvá absolventka animovaného filmu VŠUP Lucie Svobodová. Přes veškerou demokratičnost se v osobě Radka Pilaře zrodila autorita, která vyžadovala jistou skupinovou kázeň, týkající se zejména účasti na setkáních, a současně svým nakažlivým elánem stimulovala tvůrčí i organizační aktivity druhých.<sup>32)</sup>

V rámci Oboru se záhy projevila výtvarná kontiguita jednotlivých prací, vykazující se příklonem k figurativně-abstraktnímu výrazu. Hlavním rysem raných pokusů byla subjektivizace výpovědi, vycházející z uchopení média jako prostředku sebevyjádření, stejně

29) Ve *Stanovisku k plánu Oboru video SČVU v souvislosti s uplatněním videotechniky v Národní galerii* ze dne 5. 5. 1988 Vančát uvádí: „Vzhledem k tomu, že i NG stojí před otázkou uplatnění videotechniky ve své činnosti, představuje plán Oboru video SČVU podnětný materiál. Blízkost s plánem pro rozvoj videotechniky v NG, předloženým mnou v lednu 1987, je v bodech 1) dokumentační, studijní a propagační činnost, 2) edukativní činnost.“ Pro ucelenou představu je nutné připomenout, že teprve v roce 1988 začala NG uvažovat o prvním zakoupení šesti kusů videopřehrávačů a televizorů a jednoho velkoplošného videoprojektoru.

30) Svědectví P. Skaly.

31) Některé Pilařovy texty se dochovaly pouze ve formě strojopisu, např. *Video na ostří nože* (strojopis, archiv aut.); R. P i l a ř, *Možnost jménem videoart*. *Občanský deník* 1990, č. 7, s. 5; R. Pilař, *Viva video. Ateliér* 1989, č. 25, s. 3.

32) Skupina měla k dispozici prostor zasedací místnosti spolku Mánes, techniku k projekcím ovšem používala vypůjčenou. V archivním zápisu schůze spolku ze dne 10. 10. 1989 je uvedeno: „Stále chybí monitor a videopřehrávač. Půjčovně již několikanásobně překročilo pořizovací cenu.“ Schůzky se konaly minimálně jednou měsíčně. Dokumentace o konkrétní činnosti skupiny má fragmentární charakter, zachovalo se pouze několik zápisů ze setkání. I z nich vyplývá, že neuskutečněných plánů, zejména pokud se týče prezentace tvorby, bylo podstatně více než realizovaných.

relevantního jako štětec, filmová kamera či například sochařské dláto. Podobně jako v západním umění šedesátých let ani zde nedocházelo ke striktní technologické diferenciaci mezi filmovým a video obrazem. Videoartové artikulace operovaly na rozhraní filmového a klasicky výtvarného vyjádření a termín videoart se postupně stal střešním pojmem nejenom pro veškeré experimenty s novou technologií, ale i pro pouhé přepisování snímků z původně filmového média.

K iniciativám skupiny od počátku patřilo zajištění adekvátního a plnohodnotného prezentačního kontextu. Přesto se však ve veřejném výstavním prostoru prosadila až po dvou letech své existence. První kolektivní prezentace českého videoartu se uskutečnila v červenci 1989. Jednodenní expozice s názvem *Den videa* byla uvedena jako součást *Výstavy užitého umění* v tehdejší PKOJF v Praze.<sup>33)</sup> Za příčinu krátkého trvání přehlídky označila oficiální místa nedostupnost techniky, ovšem při obeznámenosti s dobovými poměry můžeme objektivní důvody hledat spíše v relativní nekontrolovatelnosti obsahů. Nejednalo se o případnou přítomnost politicky motivovaných jinotajů (skupina byla z principu apolitická), šlo o míru mnohoznačné, nesnadno uchopitelné abstrakce. Ideologický dozor se zmožil pouze na jeden cenzurní zásah; videonámek ZPRÁVA O STAVU VOD NA ČESKÝCH TOCÍCH Radka Pilaře musel být uveden v torzovitém stavu, bez hudebního doprovodu tehdy zakázaného Michaela Kocába.

Výstava představovala estetickou alternativu k dobové produkci a do jisté míry se jí podařilo zrelativizovat tradiční pasivní pozici diváka. Její koncepce měla charakter „salonu nezávislých“, poskytující prostor pro tvorbu veškerých členů videoformace. Počátky počítačové animace reprezentovaly práce Romana Milerského, Lenky Šarmanové, Lucie Svobodové, Věry Geislerové a Reného Slauky. Tito autoři uvedli příklady formálních experimentů, často rezignujících na lineární, z filmu odvozený dramaturgický vývoj, z nichž některé vycházely z lyrické polohy abstrakce, jiné vykazovaly prvky geometricky-konstruktivistického „počítačového“ tvarosloví.<sup>34)</sup> Na přehlídce se objevily také první videoinstalace. Ojedinelým počinem byl exponát Jaroslava Vančáta DIALOG, využívající tzv. *closed-circuit*, uzavřený televizní okruh, jehož tématem se stala vlastní videotekologie. Vančát se svým koncepčním gestem pokusil o distanci vůči tradičnímu pojetí plošného i prostorového výtvarného výrazu. U ostatních videoinstalací, které pro tuto příležitost vytvořili Tomáš Kepka a Michal Pacina (POKUS O PORTRÉT), Radek Pilař (ZPRÁVA O STAVU VOD NA ČESKÝCH TOCÍCH) a Petr Skala (OBRAZY NOCI), neměla instalace rámuující videoobraz na monitoru rozšiřovat konotační potenciál uváděného videopásku, relevantní byla její dekorativní funkce, analogická ozdobnému rámu u klasického obrazu. Pilařovi primárně šlo o kontrast mezi pohyblivým obrazem, jehož různé polohy vzájemně konfrontoval na třech monitorech, a statickými asamblážemi na paravánu z černé drapérie.

33) Podle dokumentu *Přehled programu na dnu Oboru video SČVU na Salonu užitého umění 1988 v PKOJF* se skupina neúspěšně pokoušela prosadit na této periodické prezentaci již o rok dříve. U expozice byl předpokládán stejný obsah jako u realizované v roce 1989. V dokumentu *Zápis ze schůze oborové komise video UP SČVU* ze dne 6. 9. 1988 je uveden záměr na uspořádání videofestivalu v rámci následujícího ročníku Salonu užitého umění v roce 1990. Rovněž tento záměr se projevil jako neprůchodný. Dalším zdrojem informací je dokument z archivu J. Vančáta *Organizace účasti Oboru video na Salonu 1989 – rozhodnutí dramaturgické rady „Salonu 89“* ze dne 20. 6. 1989.

34) Srov. J. Vančát, Video a výtvarná tvorba. *Film a doba* 35, 1989, č. 12, s. 708.

Instalaci doplnil horizontálně umístěným zrcadlem, symbolizujícím hlavní vizuální motiv videosnímku – vodní hladinu.<sup>35)</sup> Kepka se rozhodl těžit z napětí mezi filmovou a fotografickou formou téhož obrazu a Skala reflektoval dialektiku materiálního a imateriálního kódu pomocí konfrontace kinetického videosnímku s třídimenčním objektem přírodního původu.<sup>36)</sup> Hudební doprovod jeho spektaklu tvořila živá basklarinetová improvizace komponisty Lukáše Matouška.<sup>37)</sup> Všechny zmíněné práce měly efemérní povahu, byly tudíž zkoncepované pouze pro tuto konkrétní prezentační situaci. V jiném kontextu autoři uváděli prezentované videosnímky zcela samostatně nebo je doplnili novými statickými strukturami, jejichž prostřednictvím redefinovali časoprostorové vztahy či obohatili dílo o další konotační dimenze.<sup>38)</sup>

Klíčová osobnost Oboru Radek Pilař se vinou srdečního selhání *Dne videa* nemohl osobně zúčastnit. Svou situaci komentoval slovy: „Tak teď už jsem konečně ten správný videista. Ležím na jednotce intenzivní péče a dívám se na tep svého srdce na monitoru.“<sup>39)</sup>

### Realita nové doby

Po první kolektivní výstavě zbývalo již pouhých několik měsíců do změny politického režimu. Do listopadových revolučních aktivit se členové skupiny zapojili kopírováním videokazet s dokumentací aktuálních událostí a jejich promítáním na monitorech umístěných ve výlohách výstavní síň Mánes.<sup>40)</sup> Kromě umělecké svobody a dostupnosti moderních technologií přinesla popřevratová doba Oboru video i nutnost řešení řady problémů spojených s existencí spolku v nových ekonomických podmínkách. V souvislosti se vznikem Unie výtvarných umělců v roce 1990, která nahradila někdejší SČVU, se dosavadní skupina transformovala ve sdružení s názvem Obor video a intermediální tvorby UVU, posléze přejmenované na Asociaci videa a intermediální tvorby (AVaIT).<sup>41)</sup> Mezi významné polistopadové počiny patřilo založení Klubu videa Mánes,<sup>42)</sup> určeného zájemcům o elektronický obraz z řad veřejnosti, který pořádal pravidelné projekce, diskuse, semináře a přednášky, v některých případech s účastí zahraničních hostů. Aktivity Klubu

35) Pilařova instalace využívala snímek ZRCADLO ČASU (1985).

36) Jednalo o vyplavený a působením vody opracovaný kus dřeva.

37) Podle svědectví P. Skaly tvořila hudební improvizace součást všech jeho dosavadních, veřejných i neveřejných prezentací.

38) Veškeré práce byly uvedeny na souborné výstavě *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*, Výstavní síň Mánes, Praha 1994. Jako autonomní videopásky byly některé dále prezentovány na expozici *Výtvarníci sekce video*, Sokolov 1990, videofestivalu *Qerspuer*, Linz 1990, *Vidéoformes*, Festival de la Creation Video, Clermont-Ferrand 1990, *Videoarco*, Madrid 1993, a *Rendes vous*, Nimes 1995.

39) Ze soukromého dopisu R. Pilaře P. Skalovi, 12. 7. 1989.

40) Mimo aktuální zpravodajství byl vyslán i dokumentární snímek R. Pilaře a I. Tatíčka MÁNES V LISTOPADU, realizovaný v improvizovaném studiu Michala Cabana. Videosnímek zprostředkoval stanoviska českých výtvarníků (Sopko, Demartini, Nešleha, Šuhájek, Kolbal, Viková, Trubáček, Cajthaml, Milkov ad.) k listopadovým událostem.

41) Název Asociace videa a intermediální tvorby byl na Ministerstvu vnitra zaregistrován dne 29. 11. 1990.

42) Konstituování Klubu videa bylo odhlasováno členy Oboru video. Registrován byl u MV ČR souběžně s registrací Asociace videa a intermediální tvorby UVU dne 29. 11. 1990.



videa doplňovaly činnost Goethe institutu, jenž se ve stejné době začal systematicky zabývat problematikou nových médií.<sup>43)</sup> Českým průkopníkům videoartu se poprvé v historii podařilo vytvořit veřejný konfrontační prostor, v němž byla jejich práce uváděna po boku tvorby světových videoumělců, pracujících v naprosto odlišných tvůrčích, technologických i ekonomických podmínkách. Mezi hosty se objevili například Steina a Woody Vasulkovi, Eva Königová, Steve Fagin nebo proslulý rakouský umělec Peter Weibel. Nemenší význam mělo ustavení Media archivu v klubu Rock café na Národní třídě, kterého se v roce 1991 ujal nový člen Asociace Petr Vrána. V rámci Media archivu probíhaly až do konce devadesátých let pravidelné projekce českého i zahraničního videoartu a zároveň fungoval jako alternativní prostor pro skupinové schůzky. K protagonistům proudu se po revoluci kromě zmíněného Vrány připojili výtvarnice Zdeňka Čechová,<sup>44)</sup> hudební skladatel Hynek Schneider a posléze i performer Tomáš Ruller. Aktivity vide skupiny kulminovaly v polovině prvního desetiletí nového režimu. Kromě konstituování fundovanějšího teoretického rámce pokračovalo intenzivní rozšiřování výstavního a distribučního kontextu, překračujícího i hranice země.<sup>45)</sup> Díky Pilařovu neúnavnému organizátorství došlo k založení nových studijních oborů na českých vysokých uměleckých školách.<sup>46)</sup> Mezi úspěchy českého videoartu patřila Pilařova hlavní cena na šestém

43) Mezi nejvýznamnější aktivity Goethe institutu patřilo uvedení díla Josepha Beuyse (1991) či založení *Mezinárodního sympozia Viléma Flussera* (1992). Goethe institut vyvinul formu úzké spolupráce s multimediálním ateliérem AVU (ved. Michael Bielický), ale také s renomovanou Vysokou školou výtvarných umění v Karlsruhe.

44) Čechová přišla z oblasti užitého textilního umění. S počítačovými technologiemi pracovala od počátku 80. let, mj. je i autorkou výtvarné koncepce *Zpívající fontány* na pražském Výstavišti.

45) V září 1990 se Obor video představil na výstavě *Výtvarníci sekce video* v Klubu přátel výtvarného umění Okresního muzea v Sokolově. První zahraniční prezentace českého videoartu – konkrétně snímků R. Pilaře, P. Skaly, L. Svobodové, M. Paciny a T. Kepky – proběhla na videofestivalu *Qerspuer* v Linci v květnu 1990. Ve stejném roce byla uvedena Pilařova tvorba na *Vidéoformes*, Festival de la Creation Video v Clermont-Ferrand, o rok později na čtvrtém videobienále ve Fukui a v roce 1992 na Festivalu *Nouvelles Images* v Locarnu a na Video Channel 52 v San Francisku. V prosinci 1990 se uskutečnila videoperformance R. Pilaře pro dvacet monitorů, videokameru, violu da gamba, violoncello a cing a gong Ireny a Vojtěcha Havlových v galerii Václava Špály na Národní třídě. Syntézou umělcevo uměleckého směřování se stala expozice *Absolutní opona* v někdejší Galerii bratří Čapků na Vinohradech, konaná v říjnu 1991. Při této příležitosti se Pilař ujal role interiérového architekta vlastní výstavy a propojil všechny složky galerijního prostoru v celistvý, esteticky i významově kompatibilní celek. Český videoart byl komplexně prezentovaný také na festivalu *Videoarco* Madrid v březnu 1993 a na přehlídce *Rendes vous* v lednu 1995 v Nimes. Na začátku roku 1993 Radek Pilař náhle zemřel a vedoucím videosekce byl zvolen P. Skala. Za jeho působení proběhla významná akce *Video – Art – Forum Praha 1993* v Media archivu Rock café, navazující na sympozium *Interakce s digitálními médii* v Goethe institutu Praha.

46) Samostatná katedra animované tvorby s ateliérem nových médií na FAMU, o jejíž založení Pilař usiloval od roku 1985, byla otevřena v roce 1990. V roce 1992 se významně zasadil o vznik FaVU v Brně, především dílny Elektronická multimediální tvorba (videoart). Na založení tohoto pracoviště vzpomíná Tomáš Ruller takto: „V návaznosti na moji práci v kulturní a školské komisi Občanského fóra a předsednictví Spolku výtvarných umělců a teoretiků v Brně jsem se na půdě Unie výtvarných umělců setkal s Radkem Pilařem, zakladatelem Sekce video a multimediální tvorby. Zde jsme od roku 1990 v širším fóru (s Petrem Sládečkem, Petrem Vránou, Stanislavem Milerem, Tomášem Kepkou, Jaroslavem Vančátem a dalšími) koncipovali strategii zavedení nových disciplin i do oblasti školství. Vladimír Preclík, toho času předseda Unie, nás proto oslovil ve věci založení ateliéru nových médií. Radek Pilař, přicházející

ročníku berlínského Video Festu v roce 1993 a zařazení díla JEN SMRT... (1988) Petra Skaly do padesáti nejvýznamnějších videoartových počinů světa na Deutscher Video-kunst Preis v Karlsruhe ve stejném roce.

Poslední společnou akcí skupiny byla souborná výstava *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje* v červenci 1994, která konfrontovala retrospektivní část, obsahující domácí pionýrské aktivity, se současným stavem, a to na příkladě prací více než dvou desítek autorů.<sup>47)</sup>

Velkoryse koncipovaná prezentace, jejíhož kurátorství se ujal Jaroslav Vančát, měla být impulsem k rekapitulaci dosavadního vývoje a vést ke zhodnocení místní situace v oblasti umění elektronického obrazu. Jejím klíčovým záměrem bylo mapování výsledků činnosti čtyř nejdůležitějších center, které se tehdy elektronickým uměním v Čechách zabývaly. Spolu s pořádající Asociací videa a intermediální tvorby se autorsky zúčastnili pedagogové a studenti AVU, FAMU a FaVU. Současné s výstavou probíhaly v Media archivu a v Národním technickém muzeu paralelní programy.<sup>48)</sup> Kromě tiskové konference se uskutečnila řada projekcí, diskusní dílna a několik přednášek, věnovaných novým technologiím a možnostem jejich aplikace v umělecké tvorbě. Druhá část výstavy probíhala v Národním technickém muzeu, kde byly představeny zejména videoinstalace a objekty.<sup>49)</sup>

Vlivem několika destabilizujících činitelů začaly v druhé polovině devadesátých let aktivity Asociace videa a intermediální tvorby pozvolna stagnovat. Řada členů našla profesionální uplatnění v masmediální audiovizuální oblasti, někteří zakládali vlastní studia, v nichž mohli aplikovat a ekonomicky zhodnotit zkušenosti s počítačovou animací. Přestože tím přispěli ke zvýšení vizuální úrovně tehdejších médií, jejich adaptace na novou situaci, spojená s rezignací na volnou tvorbu, vedla k jisté chudokrevnosti a postupné diskreditaci Asociace jako uměleckého spolku. Další autoři se naopak navrátili

---

z televizního a filmového prostředí definoval svoji představu jako „školu výtvarně elektronické a multimediální animace, filmu, fotografie, audiovize, počítačové grafiky a televizní tvorby“, zatímco mně byla nabídnuta v roli asistenta reprezentace domény interaktivního a akčního umění, „multimediální performance“. [...] Poté co Milan Knížák přivedl na Akademii výtvarných umění Michaela Bielického, který tam založil „školu videoplastiky“, zformulovali jsme v Praze během jara 1992 spolu s Radkem Pilařem, jenž v té době již působil na FAMU, první program pro nový ateliér, stručně charakterizovaný názvem „Ateliér video a multimediální animace“. Doménu multimediální animace jsme chápali v nejširším slova smyslu, zahrnujícím interaktivní a akční umění až po performance. [...] V konkurzu se mezi uchazeči nečekaně objevil Peter Rónai, kterého přijal Radek Pilař jako druhého odborného asistenta.“ Viz [www.performance.ffa.vutbr.cz/cd/inner/sub/pribeh.htm](http://www.performance.ffa.vutbr.cz/cd/inner/sub/pribeh.htm).

- 47) Kromě všech členů AVaIT zde vystavoval také Michael Bielicky a Woody Vasulka. Viz *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*. Praha: Studio DADA 1994.
- 48) Po celý první týden trvání expozice se v Media archivu konal *Art video workshop*, určený nejen tvůrčím pracovníkům a studentům uměleckých či pedagogických škol, ale i širší veřejnosti. Jeho náplní byly přednášky, projekce a demonstrace techniky firem Softir, Media Port, Digital Distribution, Macron, A-B Graph, PAR ad.
- 49) Výstavu doplňovala přednáška Jiřího Lehovce „Filmová avantgarda 30. let“ s projekcí sedmnácti filmů, zapůjčených NFA, přednáška Radúze Činčery „Multimédia 50. a 70. let – Laterna Magika, Kinoautomat, multimediální výstavní projekty“, dále přednášky Jaroslava Vančáta „Gnoseologické a komunikační aspekty zobrazování“, Michaela Bielického „Nová média v komunikaci“ a Tomáše Rullera a Woodyho Vasulky „Koncepty a instalace“. V NTM byl také představen společný projekt FAMU, School of Arts Utrecht a Animation Workshop Viborg s názvem LOCOMOTIVE, který vznikl z iniciativy Stanislava Milera.

ke své dřívější profesi a původním tvůrčím postupům, nebo se začali systematicky věnovat pedagogické činnosti. Jedním z neoddiskutovatelných decimujících faktorů byl odchod Radka Pilaře, který zemřel na začátku roku 1993. Jeho nástupce Petr Skala si sice získal autoritu svou osobností a tvorbou, ovšem role iniciátora a organizátora kolektivních akcí mu nebyla příliš vlastní.<sup>50)</sup> Navíc se v letech 1995 až 1998 přestal dočasně věnovat volné tvorbě a svou pozornost obrátil k pedagogické praxi a realizaci televizních magazínů a uměleckých dokumentů. V současnosti organizace existuje spíše jen formálně a plodné tvůrčí období z přelomu osmdesátých a devadesátých let se již pravděpodobně nepodaří obnovit. Po neúspěšných pokusech uspořádat po deseti letech pokračování výstavy *Český obraz elektronický* bylo nutné přiznat, že rozmach Asociace jako kolektivní organizace je uzavřenou kapitolou, patřící minulosti.<sup>51)</sup>

### Inspirační zdroje raného českého videoumění

Období prvních videopokusů bylo často dáváno do souvislosti s českou prvorepublikovou avantgardou a jejími formálními koncepty. Afinity se hledaly v luminokinetismu Zdeňka Pešánka, intermediálních představeních divadelní scény E. F. Buriana, anticipujících poválečné koncepce Laterny Magiky a Kinoautomatu, nebo v domácí filmové či fotografické avantgardě.<sup>52)</sup> Některá novodobá elektronická díla, zejména videoinstalace, emblematicky uplatňující monitor jako symbol světla a pohybu uvnitř statických struktur, skutečně implicitně navazují na tradici luminokinetismu.<sup>53)</sup> Početné zastoupení fotografů ve videosekci UVU (Pavel Scheufler, který se kromě vlastní tvorby věnuje i rozsáhlé teoretické a kurátorské činnosti, dále Jasoň Šilhan, Michal Pacina, Pavel Jasanský ad.) zároveň vedlo ke spekulacím o spřízněnosti rodícího se českého videoartu s dlouhodobě kanonizovanou meziválečnou fotografickou školou, v jejímž rámci figurovalo několik výrazných osobností aktivně zasahujících i do oblasti pohyblivého obrazu.<sup>54)</sup> Přesto bychom formální či obsahovou spojitost avantgardního filmu dvacátých a třicátých let s neformulovaným, avšak při seznámení s jednotlivými pracemi prokazatelným výtvarným konceptem Oboru video hledali jen velmi obtížně.

Za jeden z nejdůležitějších inspiračních zdrojů českého videoartu, alespoň té jeho odnože, která se konstitovala v rámci Oboru video, můžeme považovat filmový experiment šedesátých a sedmdesátých let, v jehož domácím vývoji sehráli klíčovou roli i dva

50) Svědectví bývalých kolegů z Asociace videa a intermediální tvorby UVU.

51) V roce 2003 byl ze strany Ivana Tatíčka a Petra Skaly učiněn pokus uspořádat pokračování výstavy *Český obraz elektronický*, který ztroskotal na nezájmu velké většiny ostatních, většinou již bývalých členů skupiny a v neposlední řadě na absenci materiálu vhodného k prezentaci. (Osobní svědectví jmenovaných autorů a autorky článku.)

52) Srov. např.: Pavel Scheufler, *Od české fotografické avantgardy k multimédiím*. In: *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*, s. 2; Radúz Činčera, *České podněty ve vývoji audiovizuálních forem*. In: *Tamtéž*, s. 6.; *Orbis Fictus – nová média v současném umění*; Jiří Zemanek, Zdeněk Pešánek a kineatika světla v českém umění 30.–70. let. In: *Tamtéž*, s. 53.

53) Za luminokinetický environment můžeme považovat Pilařovu instalaci ABSOLUTNÍ OPONA, realizovanou v roce 1991 v pražské Galerii bratří Čapků.

54) Jednalo se především o Alexandra Hackenschmieda a Jiřího Lehovce.

pozdější videoumělci, výtvarník Radek Pilař a filmař Petr Skala. Tyto kořeny, jakkoli dosud nedocenené a v širším kontextu neznámé, byly relevantní v procesu sebedefinování nové umělecké disciplíny v českém prostředí. Zmínění autoři se osobně poznali až v polovině osmdesátých let a do té doby se jejich tvorba utvářela zcela autonomně. Přes veškeré diference u nich můžeme pozorovat paralelní vývoj, na jehož počátku stojí experimentální film a na konci videoart. Pro oba umělce se základním stavebním elementem raných videosnímků staly fragmenty vlastních filmových experimentů. Některá díla vznikla dokonce pouhým transponováním původního filmového pokusu do formy videa a připojením akustické složky. Charakteristickou výtvarnou orientaci českého videoumělní anticipovalo několik zdánlivě heterogenních proudů, z nichž se nejvýrazněji prosadila existenciálně laděná nová figurace. Její prvky ovládaly Pilařův i Skalův projev více než jedno desetiletí a do jisté míry determinovala i tvorbu dalších členů video skupiny (například Kateřiny a Pavla Scheuflerových, Tomáše Kepky či Lucie Svobodové). K dalším výtvarným inspiracím videoartu patřila strukturální (informelní) abstrakce, tašismus a akční malba.

Všeobecně nejznámější filmovou aktivitou Radka Pilaře je animovaná tvorba pro dětského diváka. Jeho vztah k filmu byl však mnohem složitější a měl několik podob. Autorovy první tvůrčí kontakty s filmovým médiem představovaly experimenty z počátku šedesátých let. Rané snímky byly poznamenány pop artovým výrazivem; ve filmech PIN-UP (1961) a BOTIČKA (1964) například použil techniku destrukční kolážové animace.<sup>55)</sup> V roce 1963 na III. bienále mladých v Paříži natočil záběry pro experimentální snímek PÍSEŇ HLEMÝŽDŮ (1965), inspirovaný postavou a dílem Roberta Desnose.<sup>56)</sup> Následující pokusy s filmovou surovinou již byly výsledkem práce bytostného výtvarníka, dočasně ignorujícího kameru i obvykle registrovanou sféru předmětné reality. Pilař podobně jako o několik let později Skala zvolil metodu *hand made* filmu, v jehož rámci inklinoval k barvitému kinetickému výrazu, kulminující o více než dvacet let později ve vyzrálém videoartovém projevu. Uplatnění manuálních výtvarných zásahů do filmu bylo u nás naprosto izolovanou tvůrčí tendencí. Oba jmenovaní autoři se na jedné straně nechali inspirovat dílem Normana McLarena a Lena Lye, průkopníků *hand made* filmu, jejichž tvorba byla částečně dostupná i našemu publiku, na straně druhé reagovali na surrealistické experimentování s fotografickým materiálem v kontextu české avantgardy třicátých let.<sup>57)</sup> Svě počátky komentoval Pilař v deníku:

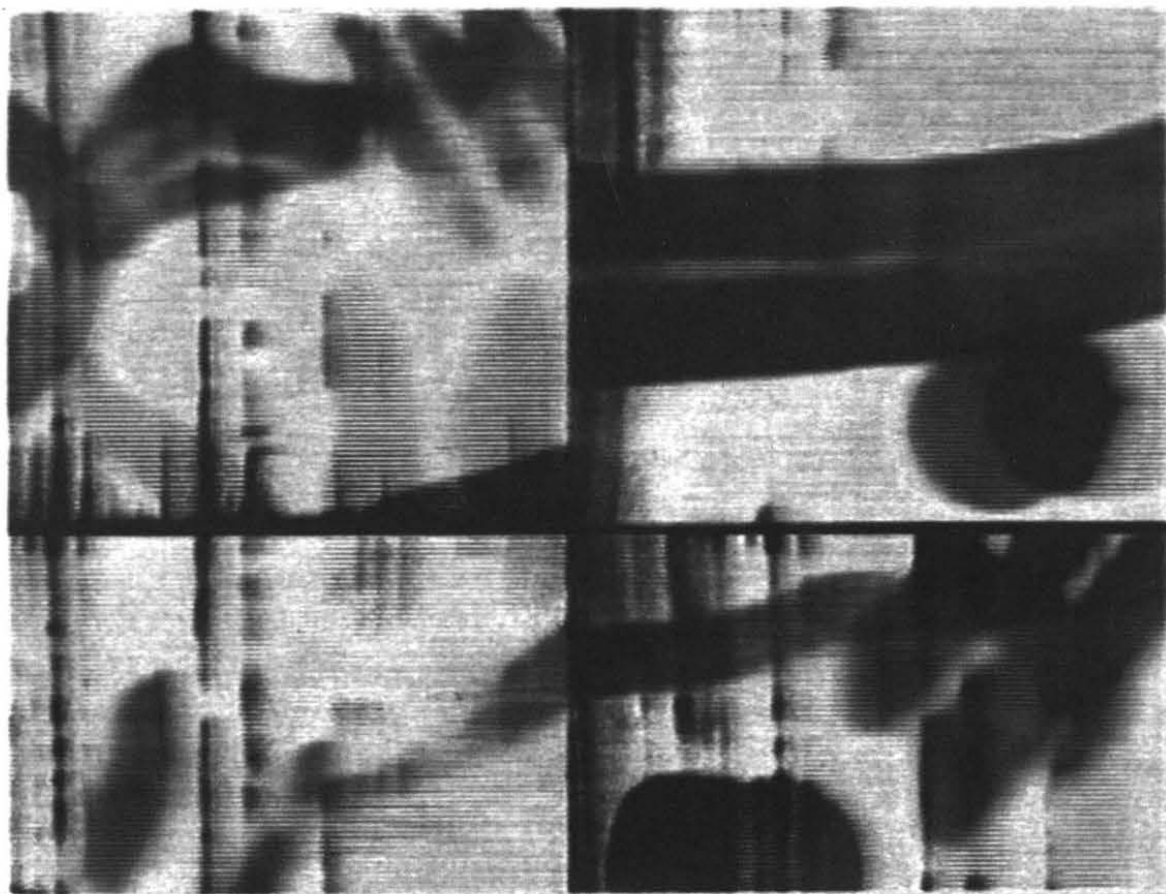
Když jsem se vrátil z bienále, začal jsem malovat film. Koupil jsem si projektor, magneťák a maloval jsem na film obrazy v proměnách. Dělal jsem filmové experimenty na různém levném a odpadovém materiálu. Příležitost vidět je mělo jen několik přátel při projekci v mém ateliéru.<sup>58)</sup>

55) Oba snímky byly přepsány na video roku 1983.

56) O jeho úzkém vztahu k tvorbě tohoto básníka vypovídají surrealistické ilustrace Desnosových básní z roku 1958.

57) Manuálními zásahům do fotografické citlivé vrstvy se věnovali především umělci náležející ke skupinám f5 a Ra: František Hudeček, Ada Novák, Miloš Koreček, Miroslav Hák, Bohumil Němec ad.

58) Deníkový záznam R. Pilaře z roku 1963, blíže nedatováno. Deník se nachází ve vlastnictví paní L. Pilařové.



*Barvy (Radek Pilař, 1965)*

Foto archiv

Podle jiného deníkového záznamu učinil v roce 1975 jediný a samozřejmě neúspěšný pokus zveřejnit své experimentální filmy oficiální cestou:

Nacházím smysl své práce v návaznosti na pop art v animovaném filmu. [...] Pokusy o experimentální film jsou zamítnuty dramaturgií Krátkého filmu.<sup>59)</sup>

V kompletním tvaru se do současnosti dochovalo pouze několik Pilařových snímků. Dva z nich, film MALOVÁNÍ DO VZDUCHU a BARVY (oba 1965), autor přepsal v polovině osmdesátých let na video a veřejně je uváděl v rámci přehlídek své videotvorby.

Vlivem Pilařovy práce pronikaly do raného českého elektronického umění intertextové vztahy s animovaným filmem, které byly v plné míře manifestovány v rámci série MUSICA PICTA (1985–1990)<sup>60)</sup>. Cyklus měl představovat videoartovou vizualizaci klasické hudby. Jeho formální ztvárnění ovšem zůstalo zatížené tradičními ilustrativními postupy.

59) Deníkový záznam R. Pilaře z roku 1975, blíže nedatováno.

60) Cyklus tvoří snímky ČAS RADOVÁNÍ (1985), ČAS SMUTKU (1987), HODINA SLAVNOSTI (1987), CHVÍLE NĚHY (1988), VELKÁ DĚTSKÁ SYMFONIE (1989), ČAS TANCE (1989), ČAS VESELOSTI (1988) a MINUTY STRACHU (1990).

Absence inovativních prvků, které by mohly eventuálně přispět k relevantnímu výzkumu interaktivních vztahů mezi hudbou a obrazem, spolu s lineárním odvíjením děje způsobily opakování dobově ustáleného modu a konvencí animovaného filmu. Jeden z dominantních inspiračních zdrojů zde tvořila tradice lidového umění, kombinovaná s kolážově pop artovou, poetickou intonací. Symbolickou dimenzi naplňovala ikonografie pouti, loutkového divadla a světa dětských her, zapůjčená ze sféry animovaného filmu sedmdesátých let. Výstižnou charakteristiku podal Jaroslav Vančát:

Od proslulých ilustrací a večerníčků vstupuje Radek Pilař skrze techniku elektronického klíčování, věren své estetice, do rurální, idylicky pojímané české krajiny, ožívované pestrými barvami jím okostýmovaných postav a výtvarných rekvizit, parafrázujících lidovou tradici v modernistické výtvarné syntaxi.<sup>61)</sup>

Pilařova proslulá barokizující dekorativnost se definitivně projevila v ornamentálnosti vizuálních prvků a v jejich multiplikacích. Tato signifikantní orientace jeho tvorby byla příznačně eliminována teprve vyvrážděným videoartovým výrazem na počátku let devadesátých. S videoartem poutá zmíněných osm snímků použité médium a typické metody elektronického barvení a klíčování, přesto bychom v tomto případě mohli autorovu strategii definovat spíše jako praktické využití média videa než jako pokus o výzkum jeho specifických výrazových kódů.

Pilařův přístup k filmové surovině byl zpočátku determinovaný především pop artem. Ovšem v oblasti *hand made* filmu se pohyboval většinou v poloze tašistické artikulace a jeho snímky do jisté míry konvenovaly s tendencemi dematerializace vizuálního umění, a to zejména použitím odhmotněného, transparentního rukopisu. Experiment BARVY (1965) zasvětil problematice plošně rozvržených, průsvitných barevných skvrn, zastupujících ekvivalent světelně optického jevu. V tomto kontextu ponechal stranou i téma barevné symboliky, kterou rozpracoval v následující tvorbě. V MALOVÁNÍ DO VZDUCHU (1965) volil podobný koncept. Konkrétně se jednalo o kombinaci regulovaného pohybu kolorovaných amorfních útvarů s černobílým amatérským záznamem performance básníka Václava Fischera,<sup>62)</sup> obsahujícím viditelné stopy působení času. Od poloviny šedesátých let začala Pilaře zaměstnávat práce na animovaných filmech a experiment načas opustil. Přestože ve své malířské tvorbě nadále uplatňoval principy nové figurace a postsurrealistické prvky, v rámci pohyblivého obrazu se k nim navrátil až v souvislosti s videotvorbou. Nefigurativní kompozici, užitou ve snímku BARVY, aplikoval po dvaceti letech do videoartů ZRCADLO ČASU (1985) a VIRTUÁLNÍ OPONA (1992). Ve své následující výtvarné tvorbě (malba, ilustrace, animace) již nikdy neztrácel existenciální vazbu s objektivní realitou.

Radek Pilař nepatřil k umělcům, kteří by se v období normalizace stáhli do tzv. vnitřní emigrace. Chtěl alespoň zčásti tvořit veřejně a zachovat si tak jistý (i když v kontextu doby pofiderní) konfrontační prostor. Brzy po neúspěšných pokusech prezentovat své filmové experimenty pochopil, že je ve stávajících podmínkách nemůže oficiálně uplatnit.

61) J. Vančát, První kroky videoartu. *Panorama* 1991, č. 2, s. 3.

62) Performance proběhla v Mníšku roku 1965.



*Ano ne ano (Radek Pilař, 1992)*

Foto archiv

V soukromí svého ateliéru však soustavně usiloval o redefinici tradičního statického projevu, zejména v tvorbě asambláží a později i fotoasambláží. Tato originální umělecká forma mu do jisté míry simulovala filmový výraz.<sup>63)</sup> Pilařova fotoasambláž úzce konvenovala s principy materiálové abstrakce a vycházela z komplikované kombinace fotografie a malby. Jednou z tvůrčích strategií zde bylo uplatnění metody *found footage*, založené na přepracovávání starých rodinných či anonymních fotografií. Reálné artefakty (ready-made, ale např. i fotografie) nejprve výtvarně upravil malbou, škrábáním i taktilními technikami. Poté je vyfotografoval a diapozitivy podrobil dalším výtvarným zásahům. Fragmenty vzniklých fotografií následně zakomponoval do plátna obrazu a některé opět překryl malbou. Analogické postupy vrstvení, protínání a překrývání vizuálních i významových plánů později aplikoval do videoartu, který v jistém smyslu pojímal jako druh spacio-temporální koláže.<sup>64)</sup>

Video se stalo předmětem Pilařova tvůrčího zájmu v roce 1982. První experimentaci s novou technologií mu umožnila komerční spolupráce se švédskou produkční firmou

63) Ve stejné době vytvářel své první „dotýkané“ fotografie, realizované výtvarnou úpravou fotografického obrazu, také další člen skupiny kameraman Jason Šilhan.

64) Srov. Jan Kříž, Radek Pilař – malíř. In: Kolektiv autorů, *Radek Pilař*, s. 18.

IVOS Stockholm. Za honorář si pořídil videokameru Beta a rekordér<sup>65)</sup> a začal intenzivně prozkoumávat jejich kreativní potenciál. Momentem konfrontace s videem nastala nová epocha jeho tvorby, v níž plodně zúročil veškeré dosavadní zkušenosti.<sup>66)</sup> V roce 1985 navázal spolupráci s hudebním vydavatelstvím Supraphon. Kromě cyklu *MUSICA PICTA* zde realizoval pravděpodobně první relevantní český videoartový snímek *ZRCADLO ČASU* (1985), uplatňující ikonografický motiv zrcadlení vodní hladiny. Tato elektronická modifikace jediného vizuálního tématu, pracující s kontrapozicí abstraktních a realistických prvků, představuje v kontextu Pilařovy tvorby neobvykle minimalistický přístup k obrazové ploše. Přestože se počítačové zásahy, vřazené do tohoto snímku koncem osmdesátých let,<sup>67)</sup> s odstupem času jeví jako víceméně formalistické a jejich aplikace postrádá užší vztah k obsahovému konceptu, pro jejich experimentální rozměr je můžeme označit za přípravnou skicu autorových následujících děl. Komparace několika vizuálních verzí této práce, uložených v Pilařově videoarchivu<sup>68)</sup>, přesvědčivě dokumentuje, že procesy kumulace a alternace počítačových úprav měly evidentně výzkumný charakter a výslednou podobu sdělení ovlivňovaly pouze v minimální míře.

Pilařova koncentrace na videoobraz kulminovala počátkem devadesátých let, kdy téměř opustil ostatní polohy výtvarného projevu, kterými se doposud zabýval. Ve stejné době se jeho tvůrčí rukopis začal radikálně proměňovat. A to jednak v souvislosti s intenzivním studiem a vstřebáváním světového dobového diskursu, jednak s návratem k vlastním uměleckým východiskům a experimentaci let šedesátých. Video Pilařovi zprostředkovalo možnost syntetického výrazu a zároveň jej dovedlo k formální, tematické i obsahové inovaci. Pop artový výraz, signovaný romantickou tradicí, nahradila počátkem devadesátých let mnohotvárnost vyjadřovacích poloh a formální vytríbenost. Zcela opustil svou typickou dekorativnost a pohádkovou ikonografii a vyměnil je za exaktně umělecky definovanou a sofistikovanou autorskou sebereflexi. Totéž lze říct o jeho dosavadním, optimisticky deklarovaném souznění s životní realitou, které vystřídal střízlivě kritický pohled.

Za Pilařovy vrcholné práce lze oprávněně považovat trojici snímků z počátku devadesátých let: *MALBA* (1991), *VIRTUÁLNÍ OPONA* (1992) a *ANO NE ANO* (1992).<sup>69)</sup> Každé z jmenovaných videí je příspěvkem k odlišnému tématu a představuje výzkum jiných způsobů formálního ztvárnění. Ve videografickém bodyartu *MALBA* je původní záznam tance dvojice v autorově ateliéru překrývaný expresivními elektronickými nánosy barev. Naopak meditativní *VIRTUÁLNÍ OPONA* pracuje s ryze abstraktní polohou obrazu, narušovanou realisticky zpodoběnými noži. Ztrátu atributů reálnosti zde autor vykompenzoval vřazením kontemplativní dimenze, v níž usiloval o zobrazení jisté vnitřní, intimní události. Poslední a nejvýznamnější práce Radka Pilaře *ANO NE ANO* manifestuje svár mezi racionálním

65) Systém Beta vyvinula firma SONY v letech 1976–1978. Záhy byl nahrazen rozšířením formátu VHS společností JVC.

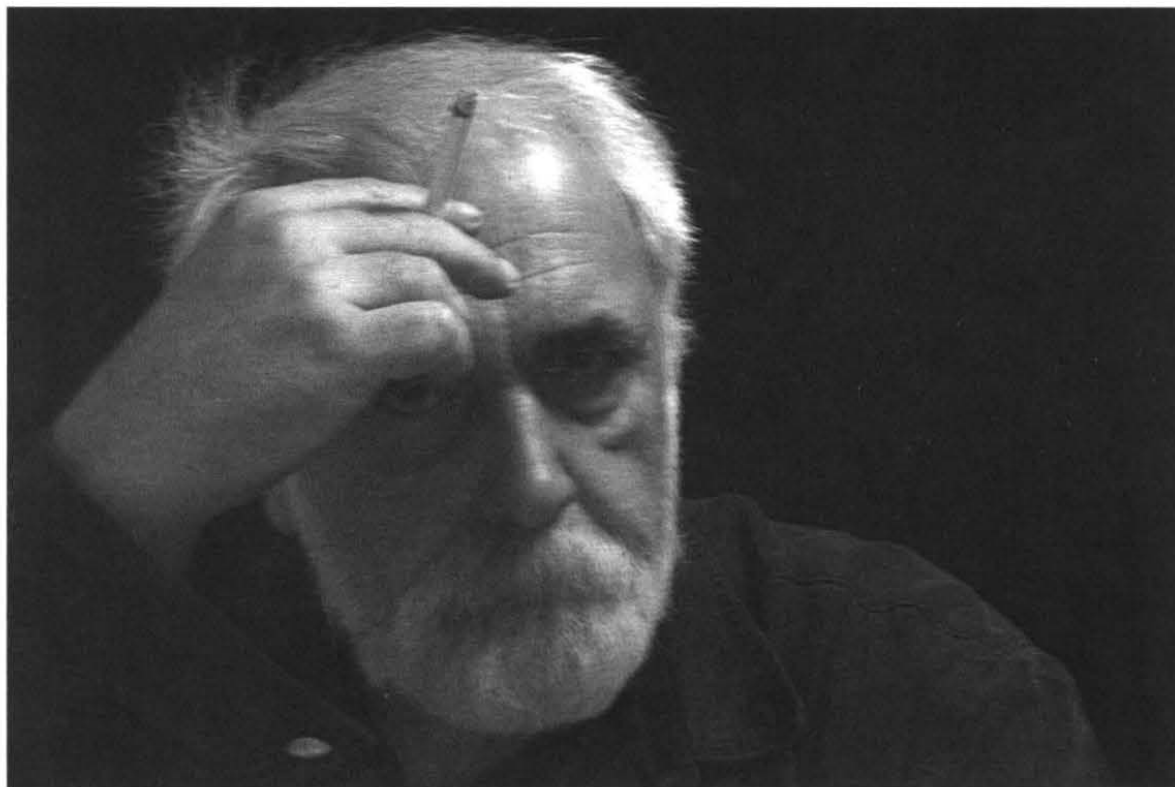
66) Prvním Pilařovým videoartovým počinem byl snímek *ZEMĚ, SVĚTLO, VZDUCH* (1982).

67) V dané době pracoval Pilař převážně s počítačem SILVER DE GRAFE a základním programem GRAF 65 000.

68) Vlastníkem veškeré pozůstalosti R. Pilaře (deníkové záznamy, videoarchiv atd.) je paní Lída Pilařová.

69) V některých pramenech se můžeme setkat s anglickou transkripcí názvů, způsobenou autorovou snahou uplatnit své práce v mezinárodním kontextu.





*Petr Skala*  
Foto archiv

a iracionálním, formálně vyjádřený kombinací abstraktních a reálných prvků. Přestože se v tomto snímku dotýká narativní oblasti, záměrně ignoruje principy běžné časoprostorové kauzální logiky. Po stránce obsahového konceptu je ANO NE ANO stejně jako předchozí VIRTUÁLNÍ OPONA formulací metafyzické existenciální zpovědi; autoanalýzou, definující téma nezvratnosti osudu a reflektující mezní situace lidského života.<sup>70)</sup>

Skalova experimentální filmová tvorba měla dlouhodobější a systematický charakter. Na rozdíl od Pilaře, který se zmíněným *hand made* postupům věnoval v uvolněné atmosféře šedesátých let, se počátky Skalova experimentování téměř těsně kryjí s počátkem normalizace. První filmy, vytvářené manuální metodou, realizoval v roce 1967 a tuto činnost postupně opouštěl až v polovině osmdesátých let v souvislosti s nástupem videotekniky.<sup>71)</sup> Za více než patnáctileté období vytvořil kolem osmdesáti krátkých snímků, v nichž uplatnil celou škálu výtvarných technik. Kromě malby, kresby a rytých i škrábaných struktur často využíval rozličné chemické intervence, ale i destruktivní metody,

70) Vlasta Čiháková - Noshiro, Pohyb obrazů a obrazy pohybu Radka Pilaře. In: *Radek Pilař, obrazy 1960–1993*. Praha : Mánes 1998, s. 4 (katalog k výstavě); *Radek Pilař. Absolutní opona*. Praha 1991 (katalog k výstavě); *Radek Pilař. Výběr z díla*. Ostrava 1994 (katalog k výstavě); Kolektiv autorů, *Radek Pilař*. Praha : Slovart 2003. *Querspur*. Linz 1990, s. 57 (katalog k výstavě); *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*, s. 17; J. Vančát, První kroky videoartu, s. 2.; J. Vančát, Úvahy nad (českým) obrazem elektronickým. *Ateliér* 1995, č. 26, s. 7.; J. Vančát, Video a výtvarná tvorba, s. 708.

71) Skala aplikoval výtvarné zásahy výhradně na 16mm filmový formát. Teprve koncem 80. let měl příležitost pracovat s formátem 35 mm (PŘÍZRAK SVOBODY).

propalování a pikáž. Tyto techniky nekombinoval pouze v kontextu jednoho snímku, ale i v rámci jediného obrazového pole. Zhruba polovina Skalových filmů byla realizována bez použití kamery pouze výtvarnými zásahy do čistého blanku, druhá polovina využívala natočený materiál s ženským aktem, posléze podrobovaný popsáním výtvarným zákrokům. Většinu jeho raných experimentálních filmů charakterizuje čistě abstraktní, non-objektivní výraz. Po informelních počátcích (STRUKTURA 1969, HIEROGLIFY, 1969 ad.) dospěl v první polovině sedmdesátých let k aplikaci taštických principů (ZEĎ ČASU, 1972, DIES IRAE, 1972 ad.) a ve stejné době se některými snímky (HLEDÁNÍ ROVNOVÁHY, 1973, STÍNY NA ZDI, 1975 ad.) přiblížil i východiskům nové figurace. Ve videoartu potom až do poloviny devadesátých let téměř neopouštěl antropocentrické formy. Afinity s novou figurací se projevila zejména v prvním cyklu videí, souhrnně nazvaném OBRAZY NOCI.

Skala pracoval s videotechnikou zhruba ve stejné době jako Pilař, pouze v poněkud jiném prostředí a za jiných okolností. Přístup k novým technologiím mu usnadňoval pohyb v pracovištích tehdejších oficiálních masových médií. Zpočátku využíval zařízení Československé televize, na němž mohl barvit černobílý film pomocí elektronických procesů. Tomu předcházelo převedení filmu do formy videosignálu, v rané fázi realizované složitým postupem snímání filmové projekce videokamerou.<sup>72)</sup> Klíčování barvy, prolínání a další vizuální úpravy probíhaly již elektronicky, pomocí analogové obrazové režie a televizního titulkovacího zařízení. Prvotním, víceméně utilitárním impulsem pro uplatnění moderních technologií byla snaha o fyzické uchování ručně vytvořených filmových obrazů, vyznačujících se silnými vrstvami barev, tuše, lepidel a fixativů na citlivé vrstvě, a rovněž nedostupnost barevného filmového materiálu a nemožnost jej následně vyvolat a zkopírovat.<sup>73)</sup>

Pro Skalu představoval nový nástroj východisko k videografické analýze filmového obrazu i kinematografického způsobu syntaxe. Zejména v devadesátých letech se jeho práce stala dialogem mezi médii videa a filmu. Jeho videoarty téměř výhradně uplatňují metodu *found footage*, v jejímž rámci dochází k aktualizaci autorových starších filmových obrazů i náhodně získaného materiálu. Základ každého snímku z období let 1988 až 1994 tvoří jeden či několik filmových záběrů. Ve snímku JEN SMRT... (1988) je výsledný elektronický obraz vytvořen z pouhých několika dochovaných okének filmu, který natočil před více než dvaceti lety. Stejně tak snímky FELICITAS (1992) a STÍN ČASU (1992) jsou videografickou reprezentací původně černobílých záběrů, pořízených v letech 1971 a 1978. Naopak základním stavebním prvkem videoartu PLÁČ ZEMĚ (1993) se stal fragment vyhozeného záběru, náhodně nalezeného v koši střížny Krátkého filmu. Prvním z jeho snímků pracujících výhradně s videotechnikou, tedy i s videokamerou, byl až MRTVÝ BOD z roku 1994. Vlivem Skalovy a částečně i Pilařovy tvorby (BOTIČKA, BARVY, PIN-UP, MALOVÁNÍ DO VZDUCHU ad.) se technika *found footage* stala jedním z dominantních výrazových prostředků rodícího se českého videoartu. Nepředstavovala však vědomou reakci na podobné tendence v soudobém filmovém experimentu, ale vyrůstala z potřeby umělecky reinterpretovat dřívější filmový materiál.

72) Československá televize vlastnila filmové snímače, které by tento komplikovaný postup usnadnily. Přístup k nim byl umožněn pouze řádně prověřeným osobám.

73) Svědectví P. Skaly.



*Jen smrt...* (Petr Skala, 1988)

Foto archiv

Z hlediska formálního ztvárnění vykazují autorovy videoarty zřejmou kontinuitu s jeho experimentální filmovou tvorbou osmdesátých let. Již tam těžil ze zdánlivě neslučitelné duality mezi abstraktním tvaroslovím a realistickými motivy, ze střetů amorfních a figurativních prvků a potažmo z napětí chaosu a řádu uvnitř obrazového pole. I ve videoartovém výrazu tíhne k organické abstrakci, často ji ovšem vyjadřuje pouze programovým rozbitím figurativnosti, jakýmsi destruktivně-analytickým kompozičním gestem, jímž promítá abstraktní prvky do figury, obličeje či jejich bezprostředního okolí. Na rozdíl od ryze informelních experimentů sedmdesátých let však ve videu neztrácí přímý kontakt s objektivní realitou. Nejedná se mu o ontologický nexus mezi videografickým obrazem a skutečností, ale naopak o dekonstrukci kinematograficky vytvářeného dojmu reálnosti. Dramaturgie raných videoprací byla ovlivněna skladebnou koncepcí filmových experimentů, založenou na repetitivních principech.<sup>74)</sup> Koncem osmdesátých let začal do jeho práce postupně pronikat lineární dramaturgický vývoj, který nebyl reprezentovaný

74) Realizace Skalových experimentů sestávala ze dvou částí. V první fázi vytvářel ručně malované záběry, které rozkopíroval, ve fázi druhé je řadil a skládal na základě souběžně vznikajícího číselného schématu. To udávalo pořadí záběrů, délku jejich trvání v počtu okének a případnou délku prolnutí jednotlivých obrazů.



*Pláč země (Petr Skala, 1993)*

Foto archiv

klasickým narativním modem, ale spíše vizuální simultánností a vrstvením, překrýváním, transformací i násobením času snímku.<sup>75)</sup>

K protagonistům skupiny patřil také režisér Tomáš Kepka, který se k médiu videa dostal profesionální cestou. Mezi jeho významné průkopnické počiny patřilo založení realizačního týmu 5D STUDIO v roce 1986.<sup>76)</sup> Produkce, jejímiž členy byli kromě Kepky fotograf Michal Pacina a scenáristka Marta Karoliová, se primárně zaměřila na fúze nejrůznějších médií a výrazových poloh. Ve spolupráci s podnikem Art Centrum Praha realizovala v druhé polovině osmdesátých let řadu audiovizuálních projektů prezentovaných nejen u nás, ale i v zahraničí. Kepka zasáhl svými aktivitami rovněž do oblasti výstavnictví, v jehož rámci uplatňoval intermediální protnutí statického výtvarného projevu

75) Agáta Pilátová, O posedlosti amatérské i profesionální. *Amatérský film* 1987, č. 3, s. 58; Jana Tichá, Rozhovor s Petrem Skalou. *Ateliér* 1995, č. 26, s. 6; J. Vančát, Úvahy nad (českým) obrazem elektronickým. *Ateliér* 1995, č. 26, s. 7; *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*, s. 18; J. Vančát, První kroky videoartu, s. 2; J. Vančát, Video a výtvarná tvorba, s. 708; Bohdana Kerbachová, *Utajený experimentátor*. Praha: NFA 2005 (booklet k DVD).

76) Název odkazuje k pěti dimenzím tvorby, s nimiž chtěli pracovat – obraz, prostor, zvuk, čas, myšlenka. In: *Pokus o portrét*, s. 4.

s kinetickou, video či filmovou projekcí. Nejvýznamnějším experimentálním počinem byl tříhodinový snímek POKUS O PORTRÉT (1988), tematizující odcizenost a anonymnost davu. Jeho materiálním východiskem bylo značné množství záběrů, zachycujících tváře a postavy lidí ve velkoměstském shonu. Tento materiál byl posléze přetvářen elektronickými procesy, solarizací, klíčováním a změnou barevnosti. Finální vizuální podobu snímku tvořily shluky amorfních i figurálních tvarů v rozmanitých tonálních konfiguracích. Jeho prezentace formou videoinstalace, k níž došlo v polovině roku 1988, představovala zajímavý pokus o přehodnocení tradiční divácké pozice.<sup>77)</sup>

Plodným prostředím, alternativním k oficiální filmové produkci osmdesátých let, byla oblast amatérského filmu. Z tohoto relativně svobodného a především tvůrčího prostoru se rekrutoval jeden z prvních členů Oboru video Ivan Tatiček. Jeho autorský projev nebyl determinovaný žádnou profesionální zátěží (je původně stavební inženýr), o to více jej mohl charakterizovat spontánní, improvizací a hravě kreativní přístup. Do sféry videa přenesl svůj zájem o vlastnosti pohyblivého obrazu spojeného s hudbou, jemuž se věnoval již na poli amatérské kinematografie.<sup>78)</sup> Tatičkův první kontakt s videem se uskutečnil v roce 1984 v tehdejší státním podniku Armabeton a od té doby zůstal tomuto médiu věrný. Jeho prvním videoartem byl dynamický snímek MOTÝL V TUNELU (1989), poprvé představený na *Dnu videa* v Praze. V následujících pracích TLAČENKA I, II (1992), TLAČENKA III (1994) a ČESKÁ BŘICHA (1994) se v ironické poloze vyjadřoval k typicky českému syndromu obžerství. Do sféry videoprojevu vnesl tento autor lehkost a zejména smysl pro recesi.<sup>79)</sup>

Průkopníci českého umění elektronického obrazu, sdružení v Oboru video, většinou neusilovali o interaktivní integraci diváka do uměleckého projektu. Výjimkou v tomto směru představuje práce jedné z prvních členek skupiny Lucie Svobodové, která se jako jediná systematicky vzdaluje estetice filmu a artikulačním modům tohoto média. V rané počítačové tvorbě<sup>80)</sup> se orientovala na dva druhy projektů. Bylo to v první řadě vytváření iluzivních prostorů prostřednictvím výtvarné strategie optického klamu (OBRÁZKY, 1989,

77) *Pokus o portrét; Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*, s. 27; Radana U l v e r o v á, Oba stejně, každý ve svém monitoru, dotkli jsme se obrazovkou (rozhovor s Tomášem Kepkou). *Film a doba* 2001, č. 4, s. 199; *Querspur*. Linz 1990, s. 55.; J. V a n ě á t, První kroky videoartu, s. 2.; J. V a n ě á t, Úvahy nad (českým) obrazem elektronickým, s. 7; J. V a n ě á t, Video a výtvarná tvorba, s. 708.

78) Prvním videodokumentem Ivana Tatička byl záznam koncertu Marka Brodského a skupiny Nahoru po schodišti dolu band v Desné a představení divadelní skupiny Vrata VŠUDE DOMA DOBŘE NEJLÍP (1984). Mezi další snímky mapující naši alternativní hudební scénu patřil film MISS ROCK'N'ROLL. Tehdy nekonvenční formu videoklipu realizoval ve spolupráci se skupinami Kalinovy sestry, Tichá dohoda (první český hudební CD-ROM TULÁK PO HVĚZDÁCH 1994), BAROCK a Odvážná srdce. V roce 1992 natočil dokument DIVNÁ ČTVRTĚ o amatérské hudební skupině Sto zvířat a v roce 1993 subjektivní aranžovaný dokument VÍTR FIČÍ V POHRANIČÍ.

79) Martin Č i h á k, Skutečnější než realita. In: Kolektiv autorů, *Alternativní kultura*, s. 434; *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*, s. 22; Pavel S c h e u f l e r, Ivan Tatiček (Představujeme multimediální umělce). *AV Revue* 1995, č. 2, s. 15; J. V a n ě á t, První kroky videoartu, s. 2.; J. V a n ě á t, Úvahy nad (českým) obrazem elektronickým, s. 7; J. V a n ě á t, Video a výtvarná tvorba, s. 708.

80) Počítačová prvotina OBRÁZKY (1989) byla kombinace kreseb, klasické animace, počítačové animace a reálného videa, při jejíž realizaci autorka používala počítače Commodore Amiga s Deluxe Paintem. Snímky CESTA a VTEŘINA ZA VTEŘINOU vznikly na zařízení Silicon Graphics pomocí softwaru Wavefront.

CESTA, 1993, VTEŘINA ZA VTEŘINOU, 1994), v nichž formální koncept osciloval – jako u většiny veškerých prvních videopokusů – mezi stylizovaným figurálním projevem a abstrakcí. Zajímavé je zejména Svobodové pojetí temporality, v jehož rámci konstruuje labyrint opakovaných dějů, konvenující s nelineárním, cyklickým pojetím času.<sup>81)</sup> V další části tvorby přistoupila k náročnému konstruování virtuálních prostředí v uměleckých projektech interaktivní povahy, předpokládajících aktivní účast diváka. Průkopnický počín v oblasti virtuální reality představoval Svobodové experimentální projekt NEBE, PEKLO, RÁJ (1995), prezentovaný na výstavě *Nová média v současném umění* v Praze. Instalace prozkoumávala možnosti kreativní komunikace člověka s počítačem prostřednictvím mozkových vln a dalších, lékařskými nástroji měřitelných tělesných hodnot, tlaku a teploty. Aktuální informace o konkrétním divákovi, získané pomocí speciálních čidel, byly v reálném čase transformovány do číselných hodnot a dále zpracovávány grafickou jednotkou ONYX v počítači Silicon Graphics. Pocity diváka tak byly vztažené k virtuálnímu prostoru a následně manipulovaly podobou obrazu na velkoplošném monitoru. Výsledné barevně i tvarově proměnlivé formy, pohybující se různými rychlostmi a směry, byly generované do animovaného průletu virtuálním prostředím, znázorňujícím peklo, očištěc a nebe. Mezi obrazem na monitoru a divákem navíc fungovala další zpětná vazba, při níž mohl pohybem ruky ovládat směr a rychlost průletu. Jeho zážitek násobila aplikace virtuálních brýlí. Instalace, která prostředkovala průnik za meze běžného vnímání, představovala příspěvek k tématu nehmotnosti lidské duše a vycházela zejména z vizuální podoby psychedelických vizí, tedy ze zážitků lidí experimentujících s holotropním dýcháním či s užíváním halucinogenních látek. Umělecká strategie Lucie Svobodové<sup>82)</sup> byla charakterizována v katalogu zmíněné výstavy:

...v několika svých posledních dílech se snaží uměleckými postupy vést diváka stezkami, které jsou staré mnoho tisíciletí. Stále z nových úhlů a pomocí moderní technologie interpretuje po svém dávné lidské tušení, že věci a myšlenky nejsou jen tím, čím se zdají být, ale že pod jejich povrchem se skrývají další vrstvy, prostory a světy.<sup>83)</sup>

\* \* \*

Průkopnická role představené videosekce je do jisté míry opomíjena a prozatím zůstává osamocenou kapitolou, nevřazenou ani do kontextu experimentálního filmu, ani do dějin výtvarného umění. Tato skutečnost je způsobena řadou faktorů, z nichž nejdůležitější lze nalézt v charakteru jednotlivých prací. Jak bylo řečeno, první videoarty, zejména

81) Lucie Svobodová byla součástí týmu mladých, dosud neznámých výtvarníků, kteří zdarma a téměř anonymně pracovali na vlastních počítačích Commodore Amiga a vytvářeli novátorské klíčované znělky, předěly a pozadí pro televizní pořad KONTAKT. Z těchto počínů byl z iniciativy Romana Milerského vytvořen minimalistický meditativní snímek BACKGROUNDS, s úspěchem prezentovaný na několika festivalech.

82) *Český obraz elektronický – vnitřní zdroje*, s. 21; *Orbis Fictus – nová média v současném umění*, s. 204; J. V a n ě á t, První kroky videoartu, s. 2.; J. V a n ě á t, Úvahy nad (českým) obrazem elektronickým, s. 7.; J. V a n ě á t, Video a výtvarná tvorba, s. 708.; Joachim D v o ř á k, Virtuální imaginace Lucie Svobodové. *Labyrinth* 1997, č. 1/2, s. 137.

83) Alexandr N e u m a n, Nebe, peklo, ráj. In: *Orbis Fictus – nová média v současném umění*, s. 204.

snímky Petra Skaly a Radka Pilaře, jsou původně experimentální filmy, transformované do média videa. Přestože autory zaujaly nové technologické možnosti a využívali tudíž elektronických úprav vizuálního materiálu, v první fázi se jim nejednalo o video samotné, ale spíše o alternativní koncept pohyblivého obrazu. Jelikož se nezabývali programovým hledáním specifických vlastností média s cílem je odlišit od již etablovaných forem, jejich práce neobsahovala aspekty reflexe mediální identity videografického obrazu, relevantní v dobovém světovém kontextu. Za další faktor přispívající k opomíjení skupiny můžeme považovat nesnadnou klasifikaci těchto počinů, vyplývající z jejich působení v hraničním meziprostoru dvou médií – filmu a výtvarného umění. Ovšem na druhou stranu je díky tomu můžeme označit za intermediální díla, která sice do určité míry reflektují povahu fúzujících médií, nesnaží se však od nich emancipovat či je dekonstruovat. Z hlediska „ortodoxního“ filmového experimentátorství mohou být hodnocena jako heretické gesto, zpronevěřující se samotné materiální podstatě filmu, z pozic novomediálního umění se jedná o aplikaci estetických modů filmového experimentu, v níž je médium videa využito víceméně utilitárně, jako prostředek realizace a nosič.

### Mgr. Bohdana Kerbachová (1970)

Vystudovala katedry filmové vědy a kulturologie FFUK. V současnosti působí jako pedagog FAMU, kde přednáší mj. dějiny výtvarného experimentálního filmu a videoartu. Příležitostně se věnuje publikační činnosti. Je dcerou Petra Skaly a příležitostně s ním spolupracuje na jeho tvůrčích projektech.

(Adresa: bohdana.kerbachova@seznam.cz)

### Citované filmy a videodíla:

*Ano ne ano* (Radek Pilař, 1992) *Anti anti hudba* (Tomáš Ruller, 1983) *Autoportrét* (Tomáš Ruller, 1985) *Barvy* (Radek Pilař, 1965) *Botička* (Radek Pilař, 1964) *Čas radování* (Radek Pilař, 1985) *Čas smutku* (Radek Pilař, 1987) *Čas tance* (Radek Pilař, 1989) *Čas veselosti* (Radek Pilař, 1988) *Cesta* (Lucie Svobodová, 1993) *Česká břicha* (Ivan Tatiček, 1994) *Dialog* (Jaroslav Vančát, 1988) *Dies Irae* (Petr Skala, 1972) *Divná čtvrt* (Ivan Tatiček, 1992) *Felicitas* (Petr Skala, 1992) *Hieroglyfy* (Petr Skala, 1969) *Hledání rovnováhy* (Petr Skala, 1973) *Hodina slavnosti* (Radek Pilař, 1987) *Chvilé něhy* (Radek Pilař, 1988) *Jen smrt...* (Petr Skala, 1988) *Malba* (Radek Pilař, 1991) *Malování do vzduchu* (Radek Pilař, 1965) *Mezi tím* (Tomáš Ruller, 1983) *Minuty strachu* (Radek Pilař, 1990) *Miss Rock'n'Roll* (Ivan Tatiček, 1988) *Motýl v tunelu* (Ivan Tatiček, 1989) *Mrtvý bod* (Petr Skala, 1994) *Musica Picta* (Radek Pilař, 1985–1990) *Nebe, peklo, ráj* (Lucie Svobodová, 1995) *Nehybnost* (Tomáš Ruller, 1991) *Obrázky* (Lucie Svobodová, 1989) *Obrazy noci* (Petr Skala, 1979) *Pin-up* (Radek Pilař, 1961) *Píseň hlemýžďů* (Radek Pilař, 1965) *Pláč země* (Petr Skala, 1993) *Pokus o portrét* (Tomáš Kepka, Michal Pacina, 1988) *Rozbívám své sochy, pálím své kresby* (Tomáš Ruller, 1984) *Stín času* (Petr Skala, 1992) *Stíny na zdi* (Petr Skala, 1975) *Struktura* (Petr Skala, 1969) *Tlačěnka I* (Ivan Tatiček, 1992) *Tlačěnka II* (Ivan Tatiček, 1992) *Tlačěnka III* (Ivan Tatiček, 1994) *Tulák po hvězdách* (Ivan Tatiček, 1994) *TV – performance* (Tomáš Ruller, 1991) *Velká dětská symfonie* (Radek Pilař, 1989) *Videoart* (Petr Skala, 1990) *Virtuální opona* (Radek Pilař, 1992) *Vítr fičí v pohraničí* (Ivan Tatiček, 1993) *Všude doma dobře nejílip* (Ivan Tatiček, 1984) *Vteřina za vteřinou* (Lucie Svobodová, 1994) *Zed' času* (Petr Skala, 1972) *Země, světlo, vzduch* (Radek Pilař, 1982) *Zpráva o stavu vod na českých tocích* (Radek Pilař, 1989) *Zrcadlo času* (Radek Pilař, 1985) *Židle* (Václav Hodan, 1989) *Živá smyčka* (Tomáš Ruller, 1984).

SUMMARY

THE BEGINNINGS OF CZECH VIDEO ART

Bohdana Kerbachová

The art of the electronic picture experienced a somewhat complicated beginning in Czechoslovakia, and one that came later than in other parts of the world. The reasons were on the one hand the difficulty of gaining access to the modern technological instruments that are a necessary precondition for creating this type of art, and on the other the deliberate policy of the regime to keep Czech artists isolated from information technology. In tracing the beginning of video art two lines can be followed, the official and the unofficial one. The official line was represented in particular by the work of Radek Pilař and his organising initiatives, leading to the founding of the Video Section of the Union of Czechoslovak Artists in 1987. Setting up an institutional framework for the emerging art video form was complicated by the legislative procedures of the time and the mistrust of the official institutions. The unofficial line was represented by isolated activity by individual artists, which occurred from the beginning of the 1980s and to a greater extent at the end of the decade. The first initiatives were influenced primarily by the formal devices of animated and experimental films and did not make any great distinction between the film and video art forms. This fact was in part due to the absence of a conceptual apparatus and theoretical background for the new direction. The Video Section actively influenced the Czech artistic scene for roughly a decade, from the second half of the 1980s until the mid-1990s.

An explicit source for Czech video art can be found in Czech experimental film in the second half of the 20th century, whose representatives were the pioneers of video Radek Pilař and Petr Skala. It was through the influence of these artists, in particular, that videographic morphology came to incorporate the principles of post-war modernist artistic tendencies, new figuration, informal and textural abstractions, action painting and abstract expressionism. The activity of the pioneers of the Czech video, associated together in the Association of Video and Inter-Media Art, remains an unclassified chapter, which has recently become forgotten. The reasons for this are to be found in the nature of the work produced, which occupies the border area between film and purely artistic expression, and intentionally neglects an analysis of the specific qualities of the new media.

Translated by Linda Paukertová



## SYNTAX BINÁRNÍCH OBRAZŮ

Woody Vasulka – Charles Hagen

Již delší dobu se zabývám analýzou fenoménu elektronických nástrojů a posloupností, v jaké se objevují v uměleckém kontextu, zvukovou syntézou počínaje a videem jako uměním a řemeslem konče.

Ilustrace doprovázející tento článek jsou výsledkem mého prvního setkání s digitálně upravovanými obrazy. Tento proces poskytuje návod ke složitějším typům elektronického zobrazování; složitějším z hlediska metod ovládání a kódování zobrazujících systémů.

Definici kulturního či systémového kódu se daří formulovat tu s větším, tu s menším úspěchem. Mým cílem je poukázat na základní rovinu kódů, na působení binárního kódu coby principu zobrazování a zpracování obrazu, což předpokládá přijmout a začlenit tuto primitivní strukturu (binární kód) do našeho pojetí gramotnosti ve formě binárního jazyka, abychom udrželi spojení se základními materiály na všech rovinách a z jakéhokoli hlediska.

Je nutné uvědomit si zásadní roli transformace časových energetických událostí – jejichž základem může být světlo, molekulární přenos zvuku, silové pole, gravitace či jiný fyzikální podnět – do binárního kódu. Pochopení klíčové role této transformace je nezbytné pro pochopení vlivu utváření a transformace kódu. Proces přeměny z analogového do digitálního a z digitálního do analogového v sobě zahrnuje vnitřní operace digitálního kódu, stav světa, jenž je transdisciplinární a utvářený výlučně člověkem. Jednota kódovací struktury ustanovila ohromně proměnlivý materiál, z něž jsou utvářeny kódy a z něž může vzniknout hierarchický řád kódů.

Tyto stavy transformace existují v tolika časových sférách, kolik jich vyžaduje tvorba, organizace a zpracování kódů pro média, jež reprezentují. (Kupříkladu komplexní zvuk může působit v nižší časové sféře než komplexní dynamický obraz, zatímco jiná média – kupříkladu tvorba tištěného textu – se zdají být vůči času imunnější.)

V tomto smyslu na sebe čas bere nový kompoziční – mikrokompoziční – význam, kdy může být kontrola nad utvářením obrazu uplatňována v krátkých či velmi krátkých časových úsecích. Už sám tento fakt naznačuje nutnost definovat umění, v němž dominuje pojem času.

### **Aritmeticko-logická jednotka (ALJ)**

Aritmeticko-logická jednotka (ALJ)<sup>1)</sup> není nástrojem vytváření obrazu ze své definice. Je základní složkou digitálního počítače a provádí soubor funkcí založených na základních

---

1) Arithmetic Logic Unit (ALU) – funkční blok ve struktuře procesoru počítače (pozn. red.).

prvcích booleovské logiky a jejich aritmetických kombinacích. Výčet těchto funkcí je uveden v tabulce níže.

Cílem obrazových ilustrací (obr. 1–13)<sup>2)</sup> je pozorovat a určit změny, k nimž dochází, když dvě koherentní struktury (A, B), použité jako vstupy do ALJ, interagují různými způsoby: když jsou porovnány a jeden vstup dostane přednost před druhým a když jsou kombinovány lineárním a diskretním způsobem. Tyto interakce jsou určovány booleovskými (a některými aritmetickými) funkcemi obsaženými v ALJ. Dohromady tyto operace poskytují univerzální, jednoznačný zápis obrazu, jenž může být identicky reprodukován prostřednictvím takto vytvořeného notačního kódu.

Prakticky vzato je ALJ elektronickým obvodem ve dvaadvacetipinovém čipu (74181). Může pracovat simultánně ve dvou souborech čtyřbitových vstupů. Tyto soubory jsou nazvány (A, B). Kromě toho ALJ potřebuje čtyřbitové kontrolní „slovo“ (*word*)<sup>3)</sup> k navolení funkce a ještě dva další bity: jeden spouští indikátor přenosu a druhý vybírá buď logický, nebo aritmetický způsob činnosti. ALJ má kapacitu pro (video)operace v reálném čase.

Vstupní prvky (A, B) jsou organizovány na třech úrovních složitosti, vyjádřených skupinami a příslušnými hustotami: jednoho bitu (dva dílky obrazovky), dvou bitů (čtyři dílky obrazovky) a čtyř bitů (šestnáct dílků obrazovky).

Soubory obrazů ilustrují operace všech sekvencí funkcí uvedených v následující tabulce. V druhé variaci (obr. 2, 4, 6, 8, 10) je vertikální prvek (vstup B) zaměněn za obraz z televizní kamery ukazující kouli a sklenici. Obraz z kamery je digitalizován, do ALJ vstupu přináší binární kód nuly, jednoho, dvou a čtyř bitů a reprezentuje hustotu dvou, čtyři a šestnácti na stupnici šedi obrazu (jeden, dva a čtyři bity rozlišení).

### Booleovské primitivní funkce vykonávané aritmeticko-logickou jednotkou (ALJ)

Kde A = nepřevrácená hodnota A

$\bar{A}$  = negace A

$AB$  = A a B (logický symbol pro „and“, „a“; logický součin)

$A+B$  = A nebo B (logický symbol pro „or“, „nebo“; logický součet)

$A\oplus B$  = A exor B (logický symbol pro „exclusive or“, exkluzivní disjunkci neboli non-ekvivalenci – funkce, která má určitou hodnotu, 1, pouze pokud je přítomna pouze jedna ze vstupních proměnných)

2) Plná obrazová příloha k přítomnému textu je obsažena na DVD (v datové části disku, v adresáři „Illuminace“, ve formátu pdf), které je přílohou tohoto čísla *Illuminace*, do článku jsou zařazeny jen vybrané obrázky (pozn. red.).

3) „Slovo“ – skupina bitů, která se v počítači zpracovává jako celek (pozn. red.).

M=H LOGIC FUNCTIONS	M=L: ARITHMETIC $C_n = L$ (no carry)	OPERATIONS $C_n = H$ (with carry)
$F = \bar{A}$	F = A MINUS 1	F = A
$F = \overline{AB}$	F = $\overline{AB}$ MINUS 1	F = $\overline{AB}$
$F = \bar{A} + B$	F = $\overline{AB}$ MINUS 1	F = $\overline{AB}$
$F = \frac{1}{\bar{A} + B}$	F = MINUS 1(2's COMP)	F = ZERO
$F = \frac{B}{\bar{A} + B}$	F = A PLUS (A + $\bar{B}$ )	F = A PLUS (A + $\bar{B}$ ) PLUS 1
$F = \frac{B}{A \oplus B}$	F = AB PLUS (A + $\bar{B}$ )	F = AB PLUS (A + $\bar{B}$ ) PLUS 1
$F = A + \bar{B}$	F = A MINUS B MINUS 1	F = A MINUS B
$F = \overline{AB}$	F = A + $\bar{B}$	F = (A + $\bar{B}$ ) PLUS 1
$F = A \oplus B$	F = A PLUS (A + B)	F = A PLUS (A + B) PLUS 1
$F = A + \bar{B}$	F = A PLUS B	F = A PLUS B PLUS 1
$F = B$	F = $\overline{AB}$ PLUS (A+B)	F = $\overline{AB}$ PLUS (A+B) PLUS 1
$F = A + B$	F = (A + B)	F = (A + B) PLUS 1
$F = 0$	F = A PLUS A●	F = A PLUS A PLUS 1
$F = \overline{AB}$	F = $\overline{AB}$ PLUS A	F = $\overline{AB}$ PLUS A PLUS 1
$F = AB$	F = $\overline{AB}$ PLUS A	F = $\overline{AB}$ PLUS A PLUS 1
$F = A$	F = A	F = A PLUS 1

● Každý bit je přesunut do následující signifikantnější pozice.

### Rozhovor s Woodym Vasulkou

Charles Hagen: *Jak jste se začal poprvé zajímat o práci s počítači?*

Woody Vasulka: Když jsem začal pracovat s elektronickými přístroji, okamžitě mi samy ukázaly určité způsoby, jimiž mohly být používány: třeba způsoby zpracování zvuku či obrazu. A samotné tyto způsoby, ať vizuální, nebo auditivní, mne přivedly k pochopení systému. Systém jako celek mi byl neznámý – nedokázal jsem jeho prostřednictvím obraz konceptualizovat. Avšak díky rozmanitým postupům zkoumání či porušování určitých pravidel vstupu a výstupu, případně vkládáním neobvyklých překážek do cesty signálu, začaly nakonec signály, obrazy a zvuky, vyjevovat svou vlastní vnitřní strukturu. To byl klíčový prvek mého zájmu o elektronické systémy. Také jsem hned od počátku chápal, že systémy, jaké jsem potřeboval, nebyly součástí dostupného hardwaru...

*Dostupného v jakém smyslu?*

Nebyly dostupné komerčně nebo dostatečně levné – nemohl jsem si je dovolit. Neboť pokud jsem pracoval s elektronickými nástroji, byl jsem odloučený od průmyslu. Dříve, zvláště při mé práci s filmem, jsem akceptoval skutečnost, že průmysl vlastní výrobní prostředky.

*Chcete říci, že jste pracoval pro průmyslové společnosti, nebo že nástroje byly určeny průmyslem – druhy filmového materiálu, jež vám byly k dispozici, a tak podobně?*

Obojí. Moje první pokusy se zobrazováním se odehrály v oblasti filmu. Byl jsem ve filmové tvorbě vzdělán a chápal jsem ji jako rozšíření literatury – rozšíření narativity do prostoru. Takže v té době jsem se intenzivně věnoval literárním formám prezentovaným kinematografickým způsobem a přímo jsem je vztahoval k ekonomické struktuře existující produkce – filmovým studiím, laboratořím, vybavení. Teprve mnohem později, poté, co jsem pracoval na filmových projektech v New Yorku, jsem dosáhl jisté nezávislosti či osobnějšího způsobu vytváření obrazů. A ten byl důsledkem mé práce s elektronickou aparaturou.

Při práci s elektronickými systémy jsem mohl pozorovat, jak se stávají dostupnými, jak pronikají z komerčního či průmyslového světa až tam, kde mi byly dosažitelné. Také jsem zjistil, že ve Spojených státech existuje alternativní průmyslová subkultura založená na jednotlivcích, v podobném smyslu, v jakém je i umění založeno na jednotlivcích. Tito lidé – konstruktéři elektronických přístrojů – si v rámci systému uchovali svou nezávislost. A neustále vytvářeli nástroje pro lidi, kteří je chtěli používat, nebo se sami stali umělci a používali elektronické prostředky, jež si sami vytvořili. Okamžitě jsme navázali vztah s několika konstruktéry, třeba s Ericem Siegelem, který vytvořil jeden z prvních barevných kolorizérů a v šedesátých letech se intenzivně zabýval zpracováním videoobrazu. Spolupracovali jsme s Georgem Brownem, velmi schopným konstruktérem nástrojů pro video. Ten nás fakticky uvedl do světa digitálních nástrojů. Vždy jsme si zachovávali velmi blízký, symbiotický vztah s kreativními lidmi stojícími mimo průmysl, kteří měli stejnou nezištnou potřebu vytvářet obrazy a nástroje, jež všichni nazýváme, snad, uměním.

Rozšířit takové chápání nástrojů i na počítače bylo přirozeným (*natural*) – či snad naturalistickým krokem. Občas se sám se sebou dohaduji, zda je moje dílo ve své podstatě naturalistické, nebo formalistické. Vnímám tyto dvě roviny ve vzájemném protikladu – formalista je ten, kdo trvá na nadřazenosti struktury a kdo využije všechny své zdroje a konceptuální schopnosti ke zformování díla. Spíše bych se považoval za naturalistu, jenž zkrátka hledá nějaký nový vývojový prostředek, prozkoumá ho a v procesu jeho zkoumání vytvoří určité struktury. Takové zkoumání nástrojů či zkoumání nalezených objektů je ovšem cestou, jíž jsem přirozeně dospěl k počítačům. V posledních pěti letech mohu mít díky jejich ceně a dostupnosti tyto nástroje ve svém vlastním pracovním prostředí a pomalu se učit, jak s nimi zacházet. Ve srovnání s videem je považuji za mnohem náročnější. Počítače se zdají být daleko složitější. Práce s nimi vyžaduje ohromné znalosti v nových oblastech. Má práce se tak nevyhnutelně stala týmovou.

Na konci roku 1975 popsal Donald McArthur základní architekturu našich digitálních systémů a vytvořil binární specifikaci obrazovky. Walter Wright vyvinul první programová schémata pro náš systém a Jeff Schier upravil a ustálil tehdejší verzi hardwaru a vytvořil zobrazovací moduly, mezi nimi i funkční modul ALJ, jenž je původním nástrojem zde prezentovaných prací.

*Je pro vás důležité rozumět procesu, jímž se tyto obrazy vytvářejí?*

Díky snaze porozumět těmto nástrojům jsem mohl nahradit estetické hodnocení obrazů, jež vytvářejí, hodnocením procesu chápání jejich struktury. Proces chápání těchto struktur se pro mne stal vsutku estetickým. Mám však také pocit, že na mne opět přichází

potřeba pracovat literárně. Zjistil jsem, že tyto kódy jsou ve své podstatě abecedou či jankou – nepřesně řečeno – syntaxí; právě o definici tohoto pojmu mi jde v těchto dílech především. Vychází mi z nich nejen minimální obrazové struktury, nýbrž tuším zde i mnohem větší syntaktické či narativní struktury.

*Je tento proces vymezování a klasifikace syntaxe prvním krokem k její aplikaci na nějaký intuitivní, estetický problém?*

Vždy jsem byl přesvědčen, že i jiní lidé mohou využít souhrny, jež se snažím specifikovat. Pro mne však představují naprosto autonomní a jen k sobě odkazující proces. Ten je obsahem mé práce – zkoumám jednak vztahy mezi obrazy, jednak procesy, jimiž jsou utvářeny. Někdy se tyto vztahy blíží chápání obrazu jako předmětu, neboť pro mě je utváření elektronického obrazu otázkou architektonické konstrukce; ve skutečnosti jde o výstavbu obrazu v čase. Takže mám blízko k představě obrazu jako objektu. Zajímají mne všechny tyto roviny, od narativních až k vizuálním.

*Samy o sobě však obrazy, jež tímto systémem vytváříte, vypadají pouze jako grafické vzory, že ano?*

Tyto obrazy lze označit za vzory, ovšem to, co se s jejich pomocí snažím popsat, je princip vertikálních vztahů mezi dvěma obrazovými rovinami. Většina práce s počítači je označována jako vzorování (*patterning*). Obrazy mohou jako vzory vypadat, ve skutečnosti jsou však zakódovanými procesy. Lidé v nich mohou procesy hledat a snažit se je dekodovat, procesy však zůstávají skryté; neexistuje způsob, jak je dekodovat, žádný jazyk, v němž by to bylo možné provést. Takže z povrchního pohledu je podobný typ prací vždy zahrnut do oblasti „vzorů“.

*Je tedy určitá aplikovaná logická funkce na obrazech zjevná?*

Ano, v jistých případech bude obraz tvořen pouze pruhy (různých hustot), poněvadž bude chybět druhý prvek, druhý vstup. Obraz bude rozčleněn až do šestnácti dílů, bude však vypadat jako kamerový obraz redukováný na šestnáct odstínů šedi. Pokud bude kamerový obraz ovlivněn dalším prvkem, jako jsou horizontální a vertikální členění či pruhy a čtverce, potom bude výsledek mít podobu jakéhosi vzoru.

Z tohoto vzorcovitého obrazce bych rád odvodil proces interakce mezi dvěma kódovanými vstupy. Kamerový obraz je před vstupem do počítače přeměněn na kód a následně interaguje s jiným obrazem, jenž je také vyjádřen kódem. Je-li na soubor těchto dvou kódů aplikována jedna z operací ze souboru booleovských algebraických primitivních funkcí, její výsledek explicitně vyjádří interakci těchto dvou obrazových kódů.

*Možná jsou podobná díla odsouvána stranou, poněvadž si newědomujeme, čím grafické vzory skutečně jsou – totiž vyjádřením kódů.*

Ano, ale tato díla mohou být analyzována ze dvou různých pohledů. Za prvé, lze je vnímat jako umění: kupříkladu Victor Vasarely či Bridget Rileyová opravdu používají ustálené

kódy primitivního designu – „primitivním“ míním viditelný či zřejmý. Za druhé, je možné je vztáhnout k fotografii. To je zvláště obtížné, neboť fotografie nezachází se zřejmými, nějak apriorně uspořádanými kódy. Je vždy založena na uspořádání světla a prostoru.

*Světla a prostoru transformovaných objektivem, jenž zde představuje kódovací přístroj?*

Ano, je dekodujícím mechanismem – dekodérem světla a prostoru. Říkám mu dekodér, poněvadž vezme vzor světelných vln a zkrátka jej dekoduje do tzv. kognitivního obrazu. Camera obscura či dírková kamera existují i v přírodě, ale teprve v renesanci byla camera obscura poprvé vytvořena jako přístroj. Camera obscura je svým způsobem pouhou extenzí oka – funguje na stejném, jen zdvojeném principu. Taktéž i televizní kamera – stačí jen připevnit camera obscura nebo dírkovou kameru před elektronku. Dírková kamera představuje organizační princip postavený na zakódování okolního světla do kognitivní jednotky, kterou nazýváme obrazem. Je tomu tak jen díky tomu, že takový obraz je pro naše vnímání relevantní, že nám dává smysl, neboť máme proces dírkové kamery geneticky zakódovaný jako kognitivní proces. V jakémkoli jiném případě by byl zcela bez významu – byl by pouhým interferenčním vzorem.

Při svém projektu jsem přišel na jednu velmi zajímavou a překvapivou okolnost. Aritmeticko-logická jednotka (ALJ) v sobě zahrnuje soubor booleovských algebraických funkcí, tzv. booleovských primitivních funkcí a s nimi i některé aritmetické operace. ALJ běžně pracuje s numerickými vstupy. Pokud ale tyto funkce aplikujeme na číselný kód odvozený z obrazu, provádí tyto funkce stejně dobře, nezávisle na tom, k čemu kód odkazuje. Systému totiž vůbec nezáleží na tom, k čemu odkazuje.

*Jinak řečeno, cokoli, co lze zařadit do systému, bude zpracováno?*

Přesně tak. Výsledky však mají velký význam pro naše poznání. Pro mne to byl velmi překvapivý objev – proč by se měl systém založený na souboru logických funkcí jakýmkoli způsobem vztahovat k našemu vizuálnímu vnímání?

*V čem tedy tento jeho význam pro naše poznání spočívá?*

Spočívá v tom, že systém zachovává určitou hierarchii obrazu. V jedné funkci je kupříkladu upřednostněn jeden obraz před druhým. Abychom tuto funkci popsali, řekneme „A nebo B“ – to znamená, že se oba neobjeví současně. Provedeme-li totéž s čísly, jedná se pouze o vyloučení – upřednostnění A před B nebo B před A. V případě obrazů to však znamená, že jeden bude v popředí a druhý v pozadí. Je tu tedy již nastolen percepční vztah.

Nebo můžete vzít dva obrazy a „ukončit“ je – tedy ukončit funkci. Je to jako míšení – smícháte je dohromady –, což je opět percepční funkce nebo syntaktická funkce takového typu, jaký známe z filmu nebo z fotografie. Existuje také funkce vyloučení – kupříkladu „nebo“. Takže všechny možné funkce odvozené z oblasti logiky vytvářejí při aplikaci na obraz syntaktický obrazový význam. To můžeme prokázat opět pouze pohledem na dané obrazy. Povaha interakce obou vstupů vychází z nějakého matematického vzorce,

avšak my ji vnímáme jako prvek vizuální syntaxe. Zde je základ naší snahy určit, jaká funkce byla na obraz aplikována.

Zjištění tohoto vztahu bylo překvapující a objevila se také další možnost nějakým způsobem jej vyjádřit a zapsat. V dnešní době zjišťuji, že se tato myšlenka týká také zpracování zvuku. Jakmile přeměníte zvuky na binární kód, můžete je opět podrobit stejným operacím obsaženým v elektronickém obvodu, v aritmeticko-logické jednotce. A podobně jako u obrazu zde interakce mají slyšitelný kognitivní význam. Tedy znějí v rozmezí, řekněme, zkušenosti zvukové syntézy. Nepokročil jsem ještě v této práci natolik, abych mohl říci, zda budou mít pro tzv. psychoakustiku stejný význam jako jiné způsoby zpracování zvuku.

V analogových dílech, kde není nic kódovaného, je řada z těchto logických funkcí prováděna prostřednictvím aparatury, my je však vždy vnímáme našimi smysly, tedy empiricky. V digitální sféře ale máme možnost překladu těchto zkušeností do matematických vzorců. Kódy jsou identifikovatelné. V tom tkví význam zápisu obrazu a možnosti zápisu zvuku.

*Je skutečnost, že výstup má vizuální význam, překvapující proto, že dochází k transformaci informace vstupující do systému, k jejímu rozčlenění na až šestnáct různých hustot? Vyžaduje-li digitální systém překlad kontinuální křivky analogové informace, pak bychom nejspíše nečekali, že bude mít percepční význam.*

Řekl bych to následovně: překvapující bylo zjištění, že tabulku logických funkcí lze interpretovat jako tabulku syntaxí – syntaktických vztahů mezi dvěma obrazy – vizuálních nebo prostorových vztahů, jež běžně k abstraktním logickým funkcím nevztahujeme. Logické funkce jsou abstraktní, a proto je lze aplikovat na cokoli. To znamená, že tvoří unifikovaný jazyk stojící mimo jakýkoli obor. Jsou transdisciplinární. Nevztahují se k žádnému konkrétnímu stavu světa. Skutečnou výhodou kódu je jeho flexibilita. Zakódovanou informaci lze také v digitálním systému snáze sledovat, rychle ji transformovat – a bůhví co všechno ještě dalšího. Tyto vlastnosti kódu, jež jsou posléze vyjadřovány funkcemi, determinují syntax.

Co ale syntax přesně je? Označuji ji jako percepční či kognitivní relevanci – označuji ji tak proto, abych se vyhnul nutnosti ji skutečně popsat. Je totiž vizuálním projevem, pro jaký ještě nemáme jazyk. A to hovořím pouze o relativně statických interakcích. Pokud ji budeme aplikovat na dvojici dynamických obrazů, budeme hovořit o docela jiné syntaxi. Používaný jazyk jsem také redukoval na booleovské primitivní funkce, nepoužívám žádné vyšší, neboť booleovské funkce je snadné sledovat a popisovat. Dokáží si však představit, že použijeme i mnohem vyšší funkce, třeba logaritmické nebo řadu dalších. Pokud bychom je aplikovali na dva (či více) obrazů a pokud by tyto obrazy byly v dynamickém stavu, jejich interakce – říkám jí vertikální syntaxe – by vypadala velmi netradičně. Dočkali bychom se jiné roviny překvapení. Zatím se však spokojuji s překvapením základním, jaké jsem poznal při aplikování souboru booleovských primitivních funkcí.

Vůbec mne neláká sestavit vědecký soubor tabulek – přicházím totiž z nevědecké oblasti a kódu *a priori* příliš nerozumím. Při procházení systémem však narážím na jisté shody, jež se následovně snažím racionálně vysvětlit. Nedokázal bych je však vysvětlit

předem, jak to činí vědci. Ti obvykle mívají mnohem jasnější představu toho, co hledají. Mne vždy přitahovaly nejasnosti, či spíše magie, imaginace. V jistých chvílích mi však připadají magické i tyto strohé tabulky. Jakmile odhalím tajemství či postup, stávají se suchým faktem a musím začít hledat novou záhadu.

*Hledáte tedy neustále záhady, jež nedokážete analyzovat?*

Přesně tak. Odhaluji tolik tajemství, kolik jen mohu...

*Zní to jako kantovské cvičení – pokus o vymezení hranic jazyka či syntaxe, za nimiž bude Bůh.*

Nevím. Uvědomuji si dvě skutečnosti – že probíhá evoluce organické a anorganické hmoty, k níž dochází bez naší účasti, a že dochází také k evoluci biologické hmoty. Zde soupeříme s přírodou, neboť dokážeme vytvořit anorganické prvky, jež vesmír ještě neměl čas sám vytvořit. Přebíráme evoluční úlohu vesmíru.

Když jsem se poprvé setkal s koncepcí binárního kódu, nemohl jsem přestat přemýšlet nad DNA. Myšlenka původu všech kódů je tajemná, zvláště uvážíme-li, že binární kód, s nímž zacházíme, byl do takové míry umělý.

*Mohl byste přiblížit strukturu tohoto systému a způsob, jímž rozčleňuje obraz na šestnáct segmentů?*

Souvisí to s řemeslem. Mohl bych o této struktuře hovořit z technického hlediska – fotografie vždy pracovala s rozlišením obrazu, citlivostí emulze, hustotou zrna. V tom je celé umění zobrazování. Můžeme systém definovat hustotou informace, rozlišením – v našem případě jde o délku binárního kódu; jedná se o množství bitů, jež dohromady představují soubor hodnot nebo úrovně hustoty. (Bit je samozřejmě v binárním systému nejmenší jednotkou informace.)

*Jde o množství bitů obsažené v jednom řádku, v celém obraze, nebo v čase?*

Jednoduše v čase. Elektronický obraz je obvykle označován jako konkrétní hodnota v čase, protože systém je řízen hodinami. Hodiny představují základní způsob organizace času či délky. Čas znamená délku nebo vzdálenost na obrazovce. Takže obvykle hovoříme o určité časové sekvenci, dostatečně krátké na to, aby zakódovala tolik možných hustot (či tolik možných hodnot světla, půjde-li o světelné vstupy), kolik jen je možné.

Obraz, zformovaný do zarámovaného celku (*frame*) – neboť hovoříme o typu obrazu dírkové kamery – představuje pouze model systému. Musíme obraz vzít a rozložit jej na kódovou strukturu, i tak bude ale stále představovat model. Model lze také odvodit vnitřně, buď z paměti počítače, nebo algoritmem. Hovoříme proto o systému, jenž má kód reprezentující jistou hodnotu v určitém čase. To znamená, že musíme uchovávat obrazovku jako soubor možných umístění, uložených v paměti, nebo udržet přímý odkaz k umístění



hodnoty na obrazovce v reálném čase. Musíme sledovat každý bod či každý čtverec. Nemáte-li přístup k bodům, musíte je rozšířit. Proto jsou mnohé z děl, jež děláme, nebo jež dělám já, uspořádány jako čtverce. Protože reprezentace bodů je otázkou peněz, je ekonomickým problémem.

Já sám bych však stejně raději pracoval se čtverci, protože odhalují mnohé z procesu. Pracujete-li s body, musíte pracovat s celou strukturou vyjadřující vztah mezi dvěma obrazy připomínajícími fotografie; všechny prvky jsou v nich nějakým způsobem integrovány. V našem systému, kde jsme je zredukovali na menší počet prvků, však můžete skutečně vidět, jak se k sobě mají relevantní prvky obrazu vyjádřené okraji čtverců. Odhalují proto řadu věcí. Nelituji proto, že pracuji se systémem s malým rozlišením a nacházím v něm všechny tyto vztahy. Stručně řečeno, náš systém má ve srovnání s televizním obrazem malé rozlišení. Fotografický obraz stále považuji za ten nejhustší, za obraz s největší kapacitou pro kódování hodnot.

Náš systém sestává ze tří paralelních, autonomních kanálů, jež jsme víceméně arbitrárně označili jako červený, zelený a modrý. Signály z těchto kanálů jsou zakódovány ve standardním barevném televizním signálu. Barva však v tomto ohledu pro mne nemá vůbec žádný význam, je ve skutečnosti překážkou, neboť s sebou přináší další rovinu racionalizace, jíž se v této chvíli nemohu zabývat.

V tomto konkrétním případě se jedná o čtyři bity rozlišení pro každý kanál. Permutace čtyř bitů informace mohou vzhledem k binární povaze kódu představovat šestnáct kroků. Každý kanál – červený, zelený nebo modrý – je reprezentován čtyřmi bity, celkem tedy máme dvanáct bitů. A každá barva má rozlišení šestnácti odstínů. To nám dohromady dává dosti bohatou barevnou strukturu. Pokud ji redukujeme na jednu barvu (a tato situace mne zajímá nejvíce), zůstaneme u základních šestnácti. To je ve srovnání se standardním fotografickým či dokonce televizním obrazem velmi malé množství. Televize je obvykle reprezentována osmi bity umožňujícími 256 odstínů; takové množství se považuje za dostatečné pro televizi. Jak už jsem říkal, obrazy se k tomuto vztahují – odhalují nám to.

*Jakým způsobem se 256 odstínů k televizi vztahuje?*

Musíte je vnímat jako hustoty, protože jednotlivá umístění bodů jsou skenována rychleji a hustěji, než abyste je mohl rozpoznat jakožto body. Počet možných hodnot či jasů je 256.

*Takže v jeden okamžik existuje v televizním obraze 256 možných úrovní šedé?*

Teoreticky ano. A všechny je můžeme zakódovat do barev. Flexibilita, kterou 256 odstínů umožňuje, je tudíž postačující. Byla by postačující zřejmě i ve fotografii – předpokládám, že by vytvořila velice smysluplný obraz. V našem systému ji však nemáme kvůli ekonomickému omezení. Jakmile máme delší slovo – více bitů – musí paralelně růst i systém, musí nést v jednom kanálu více bitů, protože informace systémem prochází paralelními způsoby. Jinak řečeno, vstup je seriální, výstup je seriální, ale veškeré operace v digitálním systému, jako máme my, jsou prováděny paralelně.

*Co míníte „paralelním“?*

Chci tím říci, že bity informace – máme-li je ve slově kupříkladu čtyři – se musejí pohybovat systémem společně jako skupina čtyř, krok za krokem, bod po bodu. Na obrazovce se pochopitelně projeví jako seriální informace, avšak abychom mohli vyjádřit v určitém časovém bodě hodnotu, musíme pro konverzi z digitálního na analogové použít ještě paralelní kód. To znamená, že musíme vystavět paralelní slovo, jež je následně převedeno na jedinou hodnotu, na jediný čas. Okamžitě ale musí následovat další slovo. Tuto paralelně kódovanou informaci proto převedeme do seriální podoby. Problém s časem je o něco složitější, neboť používáme-li obraz uložený v paměti, musí být každý kód hodnoty vztažen k časovacímu kódu určujícímu pozici na obrazovce. A tato dvojice kódů musí také fungovat paralelně.

*Je paralelní kódování nutné, protože je jediným způsobem, jakým dokáže digitální systém s informacemi zacházet?*

To je zajímavá otázka. Informace mohou být v počítači organizovány různými způsoby, nám však jde o možnost fungování v reálném čase. Chceme umět rozložit nějakou událost probíhající v reálném světě na kódovou strukturu a následně ji reprodukovat na druhé straně, na straně výstupu jako událost v reálném čase – jako jakési zrcadlo, přenos podobný televiznímu, probíhající v reálném čase. Musíme hodnoty rozložit na paralelní binární kód a poté je znovu vytvořit. Časové nároky na tyto operace lze splnit jedině paralelním uspořádáním informací. Není možné, abychom je řadili seriálně za sebe...

*Takže informace je třeba uspořádat paralelně, aby mohla operace proběhnout dostatečně rychle, a tak umožnila výstup v reálném čase? Máte-li hodnotový kódový systém o 256 stupních, budete mít i 256 paralelních kanálů?*

Nikoli, všech 256 kroků lze zakódovat do osmi bitů. Pochopení těchto vztahů mezi kódem a hodnotou je zásadní. Tedy alespoň pro nás, poněvadž pracujeme s událostmi v reálném čase. Pro ty, kdo pracují s vytvářením textu nebo lingvistikou, nemusí mít žádný význam, protože mohou být vůči času imunní či si jej neuvědomovat. My si jej však musíme všimnout v nejvyšší míře, neboť vše v zobrazování se odehrává v nejvyšších možných rychlostech. Pokud analyzujete samotné světlo nebo rychlost, s níž je světlo modulováno v zobrazovacích procesech, zjistíte, že je extrémně rychlé. Při fotografických procesech hovoříme až o miliontinách sekundy. To ale znamená, že jakmile tyto události v reálném čase zakódujeme, vzniká velká potřeba nějak je dále organizovat. Potýkáme se s časovým požadavkem, jenž omezuje zejména náš jednoduchý systém. U jiných typů rozšířených systémů musíte využít mnoha prostředků jen k tomu, abyste systému umožnili provádět rutinní operace v reálném čase. Jedná se o požadavek na mikrosekundu, miliontinu sekundy. A barva má význam v řádu nanosekund; nanosekunda je  $10^{-9}$  sekundy.

V časopise *Science News* jsem četl, že dva studenti postavili laser vytvářející dvacetipikosekundový puls – což v případě šíření světla znamená šest nebo sedm milimetrů – a dokázali jej ovládat. (Pikosekunda je  $10^{-12}$  sekundy.) Dostáváme se velmi blízko k možnosti

světlo zastavit – jeho rychlost je asi tři sta tisíc kilometrů za sekundu. A šest milimetrů světla dokážeme zachytit a kontrolovat.

*Kontrolovat jakým způsobem?*

Máme k dispozici šest milimetrů světla kdykoli chceme a na jak dlouho chceme.

*Jaké vyplývají z možnosti kontrolovat čas výhody ve srovnání s kontrolou rozlišení? Co přesně vám umožňuje?*

Hlavně dvě věci. Tou první je samotné rozlišení: Pokud můžeme vzít obraz skutečného světa a rozebrat jej na menší segmenty, pak můžeme dosáhnout i vyššího bodového rozlišení.

*Menší v čase, nebo ve vzdálenosti?*

Čas znamená vzdálenost. Čili i samotný bod bude menší. Je-li čas nějakého segmentu příliš dlouhý, nemůžeme z něj udělat bod. Můžeme vytvořit pouze krátkou linii. Pokud se ale pohybujeme v řádu nanosekund, pracujeme řekněme s pěti sty nanosekundami a používáme přitom katodovou obrazovku, která skenuje mnohem pomalejší rychlostí, než je rychlost světla, potom můžeme o našem výsledku hovořit jako o bodu. Skutečnost, že bodu dosáhneme, je velmi důležitá – tedy že jisté hodnoty mohou existovat jako vnímatelné body. Proto musíme rozložit hodnoty jasu pohyblivých obrazů na kód, a to na vzdálenosti dostatečně krátké na to, aby stále ještě představovaly bod. V tom také spočívala hlavní překážka rozkladu obrazů skutečného světa do binárního stavu, převod jejich hodnot do kódu totiž trvá příliš dlouho. Tím se přenášíme na úplně jinou úroveň – na úroveň světla jako energie či signálu jako energie. Odhalíme totiž nejasnosti v chování signálu, jeho omezení a materialitu. Svou materialitu vyjeví díky tomu, že se začne chovat jako něco těžkého, hmotného. Začne se chovat jako hmota. Takže zjistíte, že abyste dospěli k nějaké přesné hodnotě, musíte vzít z pohyblivého obrazu vzorek a po určitý čas jej udržet, umožnit času – jenž se rapidně mění –, aby se ustálil. A to nějaký čas trvá. Tato oblast byla dosud tou nejsložitější oblastí mezi vstupy z reálného světa a digitálními systémy.

Druhá věc spočívá v tom, že pokud chceme provádět operace na samotném kódu, musíme celý mechanismus hledání, uspořádávání a interpretace kódů zahrnout do samotného systému. To znamená, že chceme-li změnit hodnotu, změnit algoritmicke řadu nebo vztahy mezi hodnotami, musíme odněkud získat parametry, jak takovou věc učinit – z paměti, z počítače, z nějakého vzorce nebo programu. Tyto operace však musíme provést v některém bodě času obrazovky. Samozřejmě je můžeme zpozdít a vrátit se k nim později. I tak jsou však bod po bodu zhuštěny na neuvěřitelně malé úseky. To v našem případě znamená, že pokud na náš systém aplikujeme nějaký obraz, nemůže jej počítač zpracovat bod po bodu, protože náš systém s takto krátkými časy nedokáže zacházet. Můžeme je tudíž měnit pouze poté, kdy bylo naskenováno několik řádek či celé pole. Náš systém se tedy zaměřuje především na určité pole videoobrazu, alespoň pokud jde o počítače.

Dokážeme však všechny tyto operace v reálném čase provádět na tzv. „zobrazovací sběrnici“ (*imaging bus*) obsahující všechny součásti včetně aritmeticko-logické jednotky, jež zachází s použitelnými časovými úseky – třeba se stovkami nanosekund.

Můžeme tedy provádět operace v reálném čase. Výstup není nijak zásadně opožděn. Můžeme jej vnímat jako koherentní obraz, téměř stejný, jako když do systému vstupoval. Anebo, je-li vytvářený uvnitř, potom můžeme udržet jeho strukturu takovou, jakou jsme chtěli. Při zobrazování vysokých úrovní informační hustoty a systému s vysokým rozlišením může zabrat vytvoření snímku (*frame*) až patnáct minut. Nám však jde o operace v reálném čase, trvající několik nanosekund, nad nimiž nemáme žádnou kontrolu. Musíme mít hardware, který něco takového dokáže. „Reálný čas“ však nechceme v žádném případě obětovat. Převzali jsme jej z naší práce s videem a představuje pro nás další hranici, již je třeba dosáhnout.

*Trváte tedy na tom, aby se jednalo o nástroj, který reaguje.*

Přesně tak, trváme na zpětné vazbě, na možnosti zpětně ovlivňovat vstup. Nejde však o cyklus ve skutečnosti vzájemně nesouvisejícího vstupu a výstupu, jde o jakousi vnitřní estetiku.

*Je teoreticky možné získat zároveň systém pracující v reálném čase a vysoké rozlišení?*

Myslím, že to závisí na příští generaci hardwaru. Máme tu opět dva různé přístupy. Jeden je založen na manipulaci kódu, na transformaci určované počítačovými funkcemi prostřednictvím softwaru. Ta znamená, že můžeme zvládnout téměř neomezenou míru transformace kódu programem počítače, který je tu jakýmsi mozkiem. Někdo musí tuto transformaci kódu programem zorganizovat. Druhý přístup závisí na výkonu samotného hardwaru; hledá inteligentnější hardware, jaký by dokázal provádět funkce blížící se těm, jež si představujeme, v reálném čase. Jeden přístup tudíž obětuje čas pro maximální abstraktní pružnost kontroly digitálního systému, zatímco druhý závisí na organizaci elektronických obvodů. Já dávám přednost materiálnímu uspořádání světa. Věřím tomu, že tato varianta je koneckonců dostatečná. Reálný čas nemohu obětovat. V tomto vztahu jsem spíše dělníkem.

*Co tím myslíte?*

Chci v reálném čase dosáhnout transformací a posílit jejich projevy s pomocí fyzické struktury systému, spíše než abych do systému vstoupil jako jeho mozek a organizoval jej, obětoval hodnotu reálného času a svými mozkovými schopnostmi formoval výstup. Nemusím totiž mít – jak to nejlépe nazvat? Binární gramotnost?

Mluvili jsme většinou o používání kamerového obrazu jako vstupu. Existuje ale také způsob zobrazování, jenž není závislý na světle a může vycházet z jednoho z alespoň dvou možných zdrojů. Jedním je vytvoření obrazu jako datové struktury. Otázka zní, jak to lze učinit. Obvykle používáme tabulky výpočtů – existují kupříkladu výpočty na vytvoření pevných těles, třeba koule. Tyto výpočty jsou matematickými předpisy, jež lze ukládat

do paměti – můžeme tyto informace přeložit do tabulek a uložit je do paměti, a když je potom potřebujeme, jednoduše je z ní vyjmeme. Bude-li taková datová struktura interpretována prostřednictvím správných časových a hodnotových kódů, vytvoří obraz. Také lze vzít kamerový obraz, rozložit jej na datovou strukturu a tu uložit – to se také běžně dělá. Máme tu pak obraz, který je vnitřně přístupný, zároveň však odvozený z reálného světa.

Druhá metoda vnitřního vytváření obrazů spočívá ve využití krátkých nebo dlouhých algoritmických výrazů – tedy předpisů –, jež by mohl počítač zpracovat v reálném čase a následně by nám poskytl obraz, který by byl výsledkem těchto algoritmických předpisů. Takový typ obrazu může zobrazovat vzor nebo nějaký zjednodušený předmět. Většinou jej však nelze v reálném čase znovu vytvořit ve vší složitosti či nejednoznačnosti fotografického obrazu, protože vztah jednotlivých bodů fotografického obrazu ke skutečnému světu je velmi složité určit jednoduchým algoritmem. Struktura tohoto okna, kupříkladu, může být algoritmem vyjádřena, neboť ji lze velmi snadno rozložit do binární struktury. Jakmile se však vydáme do krajiny, musíme kapitulovat.

*Protože je potřeba specifikovat každý bod v krajině?*

Každý. Samozřejmě tuším možnost, i ve své vlastní práci, vymezení západoamerické krajiny jako souboru algoritmů, má totiž konečný počet možností.

*Typická západoamerická krajina?*

Přesně tak. Ale to je zhruba tak mez, k níž dosáhne moje představivost ohledně obrazů coby algoritmických struktur.

*Jsou-li tyto algoritmy uloženy, lze je získat zpět v reálném čase?*

Ano, myslím, že to by stále bylo možné. Nevím ovšem, jaká bude rychlost přístrojů příští generace. A hovořím o příští generaci běžně dostupného zařízení. Musíme pochopit, že časový či praktický rámeček, v němž věci vnímám, je můj vlastní, vychází z mého vlastního prostředí a z mých možností přístupu k nástrojům. Neposuzuji nic na základě vědy o počítačích, existující nějakých dvacet let, jež se pravděpodobně již alespoň dotkla většiny úkolů, o nichž zde hovořím, nebo je dokázala vyřešit. Existují průmyslové systémy, jež pravděpodobně vykonávají řadu z těchto funkcí v reálném čase, jako jsou letové simulátory nebo přístroje používané ve vojenských operacích. Fungují v reálném čase a zvládají velkou míru komplexity. Já však mluvím jen o té díře, z níž já sám vyhlížím na hranice svých možností. Považuji se za obyčejného člověka, nejsem specialista na počítačové systémy. Vydal jsem se evoluční cestou elektronických nástrojů, které byly běžně dostupné v mém prostředí a s mými vlastními zdroji, jež tvořily základnu ospravedlňující tyto procesy. A trvám si na tom i nadále. Samozřejmě bych mohl hledat jiné systémy a pak je srovnávat s těmi již existujícími. To bych však dělat nechtěl a pravděpodobně ani nemohl. To jsou v zásadě problémy související s tím, kam lokalizujeme naše vědomí.

*Vnímáte se tedy jako jakýsi překladatel vyspělých počítačových technologií do obecné kultury?*

Ano, řekl bych, že první věc, na niž jsem připadl při reflexi mého zájmu o technologie, byla právě tato. Cítil jsem primitivní potřebu odhalovat tajemství. Možná je to nějaká forma závislosti vůči vědním oborům, působícím v neuvěřitelně poetické oblasti transformace kódů. Zobrazování samo je pro mne naprostou záhadou – jak mohla technologie vytvořit něco tak mocného. A to byl hlavní důvod: chtěl jsem být tou osobou, která uzme bohům oheň a snese jej dolů obyčejným lidem. Přitom jsem se však samozřejmě sám stal odborníkem. Zabere to jistý čas, který je nepřiměřený životu, a tato práce se pro mne stala hlavním zaměstnáním. Pořád si ale myslím, že jsem jakýmsi prostředníkem mezi touto znalostí a zbytkem kultury. Chtěl bych počítačovou vědu přeměnit na běžně používaný či umělecky využívaný materiál. Obecně mne však vpřed postrkuje především zvědavost. A protože mi naše společnost v mé činnosti nebrání – ve skutečnosti ji podporuje –, tak v ní pokračuji.

*Dříve jste zmínil, že jedním z hlavních cílů tohoto projektu je pokusit se, aby se struktura počítače sama vyjevila. Co přesně jste tím myslel?*

Nemohu systémům porozumět, dokud se jich nedotknu – přesněji, dokud si je nekoupím. Chápu, že kdesi existují i systémy, jež jsou velmi složité a flexibilní a možná i dostupné. Jako umělec bych si k nim třeba i dokázal vynutit přístup. Nerozumím jim však, pokud si je „nepřinesu domů“ – pokud si je nepřinesu domů, nerozeberu je, neprohlédnu si je a nezačnu s nimi pracovat. Zjistil jsem, že mám jakousi empirickou schopnost porozumět jim – anebo pracovat s nimi, aniž bych jim předem rozuměl. Postupem času se však proces obrací – mohu vzít něco velmi složitého a pochopit to. S kolegou Hollisem Framptonem vedeme zajímavý dialog. On sám po sobě chce, aby všem prvkům rozuměl a potom z nich syntézou vytváří holistickou koncepci. Já se pohybuji jakoby po spirále zvnějšku dovnitř; on naopak zvnitřku ven. Fungují však oba směry. Moje první představa byla: musím ho mít, musím si ho koupit. Takže jsem si koupil počítač, aniž bych o něm cokoli věděl. A teprve prací s ním – tedy skrze řadu empirických zkušeností – jsem mu začal rozumět.

To je tedy podstata tohoto experimentu. Dříve mi nezáleželo na tom, že nerozumím videu, neboť jeho produkt byl tak silný a tak okamžitý, že jsem si ho nemusel nijak racionálně vysvětlovat. Způsoby ovládnutí u videa jsou tak přímé, okamžité a snadné. V případě této počítačové sestavy jsou však způsoby ovládnutí nepřiměřeně vzdálené. Kódové struktury jsem nemohl porozumět okamžitě. Proto mne kódy zajímají, protože je pro mne obtížné je analyzovat a organizovat. Souvisejí nějak s matematikou, ale ne tak docela. Nezdřáhám se považovat tuto aritmeticko-logickou jednotku, jež je kusem hardwaru, za kulturní artefakt. A vůbec mi to nevadí. Pro mne byla od počátku nalezeným objektem, takže jsem tak na ni pohlížel a také ji tak používal. Stala se pro mne nástrojem, prostředkem, a samozřejmě že výsledek používání tohoto nástroje byl estetický – nikoli proto, že jsem jej tak zformoval, nýbrž jeho fungování jej učinilo kulturně definovaným. Domnívám se tudíž, že tyto struktury mohou stejně jako počítač nebo jisté obvody ve skutečnosti

prostředkovat kulturní obsahy. Pro matematika by možná bylo přitažené za vlasy nazvat cokoli systémového „kulturním“. Moje zkušenost s videem i s počítači ovšem říká, že samotný hardware je esteticky určující více, než jsem kdy čekal.

*Chcete snad říci, že systém odráží něco z étosu kultury?*

Co je kultura? Podle některých je všechno kulturní. Já však pro klid svojí mysli mohu rozlišit „kulturnější“ či „kulturně určené“ či „vyšší kulturní“ formy, jimiž míním estetické formy jako je hudba, zvuk, řeč, obrazy, chování, pohyb, choreografie. Všechny tyto věci lze prostřednictvím počítače interpretovat. Považujete-li tedy počítač za systém, jenž tyto věci artikuluje a připravíte-li struktury a do počítače je vložíte, potom mohou být tvary, jež získáte, kulturně identifikovány jako syntaktické nebo artikulované. Právě takové je chcete mít. Chcete-li je považovat za estetické, budou se chovat jako estetické.

Již v minulosti jsem pracoval s počítačově rozpoznávajícím a kulturu syntetizujícím systémem. Nebo s kulturním systémem analyzujícím a s kulturním systémem syntetizujícím. Proto mne neuspokojuje vytváření obrazů – jsem přesvědčen, že týž systém může vytvářet řeč, lišit se přitom bude vlastně jen transformace kódu. Systém by měl vytvářet hudbu, předměty, měl by dokázat generovat stereoskopické obrazy či objekty. Může zacházet se dvěma kamerami a nalézat mezi nimi syntaktické vztahy; měl by dokázat sledovat člověka podle tepla či zvuků, jež vydává. Nezajímá mne tudíž zobrazování jako takové, zobrazování má však nejvyšší nároky na čas – vyžaduje, aby systém pracoval co nejrychleji. Proto mne fascinuje.

*Co myslíte „nejvyššími nároky na čas“?*

Nároky na čas v zobrazování jsou ty nejvyšší. V případě zvuku je třeba tento nárok mnohem nižší. Pracuji-li se zvukem, mám mnohem více času – je to mnohem snazší. Proto je pro mne práce se zvukem na druhé koleji. Nejsnazší je sledovat věci nebo je nějak choreograficky uspořádat v prostoru. Zobrazování je však nejnáročnější a nejjáhavnější, neboť pracuje s nejmenšími časovými úseky. Proto se mu v této chvíli také věnuji nejvíce. Druhá generace mého vlastního systému by však nakonec měla kombinovat všechny kulturní objekty, jež mohu identifikovat.

*Pořád nerozumím tomu, proč musí být zobrazování prováděno, analyzováno či zpracováno v nejkratším čase.*

Řekněme to takto: v práci se zvukem, s vlnami, existuje empirické pravidlo, že bychom měli být schopni disponovat s časem, jenž je dvojnásobkem vytvářené frekvence. A pro generování, skládání či zpracování zvukových vlnových křivek jsou potřebné frekvence dosahující výšek 15 tisíc či 18 tisíc cyklů za sekundu. Pokud je zdvojnásobíme, dospějeme k frekvenci operace 30K – 30 tisíc cyklů za sekundu. Takový časový nárok počítačová elektronika zvládá. To znamená, že můžete pracovat s komplikovanými zvuky – se zvuky, jež se začínají vyrovnávat naturalistickým modelům zvuku. Mluvíme-li o vnitřně generované hodnotě, musí být složena – je třeba vytvářet vibrace v těchto frekvencích,

řekněme 30 tisíc za sekundu. Tomu říkám „mikrokompozice“ vlnové křivky. Pokud však jde o obrazy, musíme se přesunout do řádu nanosekund jen proto, abychom mohli uspořádat snímek informací na mikrokompoziční úrovni.

*Je důvodem hustota informací?*

Začněme hned u dírkové kamery. Dírková kamera transformuje tak široké pásmo modulance, tak vysoký stupeň přeměny světla, že se dosud žádný elektronický systém nedokáže s takovým množstvím informací vypořádat. Světlo můžeme nahlížet jako energii a zvuk jako molekulární komunikaci napříč vzduchem. Jedno je tedy hrubé a jednoduché, čili zvuk, a druhé vytváří extrémně vysokou hustotu informace jako obraz. Proto jsou požadavky na znázornění tak velkého množství informace nesmírné, zvláště jde-li o obraz dynamický. Musíme změnit polohu tolika bodů a naprogramovat pozadí časových umístění; počítač, s nímž pracujeme, se v tomto případě ocitá na hranici svých možností. Ve skutečnosti jde jenom o ovládací část obrazového procesoru – obrazy nevytváří, nemůže se podílet na jejich vytváření bod po bodu.

*Jaký je tedy v tomto případě smysl vašeho snažení?*

Souvisí nejspíš nějak s mým obecným estetickým zaměřením. Nejprve jsem se zajímal o poezii. Pracoval jsem s automatickými poetickými systémy, jež generovaly texty. Vždycky mne zajímalo sebe-utváření, ať už u věci nadané vědomím, či nikoli. Když jsem se poprvé setkal s filmem, zápasil jsem s jeho obsahem, s narativní strukturou a podobně; nakonec jsem se zaměřil na dokumenty, protože u nich jsem nemusel tolik kontrolovat celkovou strukturu. V případě elektronických systémů se projevila tatáž touha pracovat se systémy tvořícími na základě své vlastní vnitřní architektury. U videa byla možnost zpětné vazby, jakkoli prostá, zdrojem zásadně nového chování obrazu. A byla tam též možnost ovládat je. Zajímalo mne odhalovat vedlejší produkty a substrukтуры.

Zjistili jsme, že zpětné vazby v případě počítače a videa se navzájem esteticky vůbec nepodobají, procesy, jež je vytvářejí, jsou však identické. Jde o vnitřně rezonující smyčku mezi vstupem a výstupem. Začnete pak uvažovat o tom, že každý systém je artikulován po svém a má svou vlastní strukturu, již lze zkoumat a esteticky začlenit. Nástroje a systémy mne samozřejmě naučily mnohem více, než jsem naučil já je, protože já pořád zápasím s jejich základními operacemi. Chovám se k nim spíše jako ke kolegům, než abych se je snažil zcela kontrolovat. Jakmile dokážu něco ovládat, přesouvám se na jinou rovinu, kde jsou věci neovladatelné. V mém osobním vývoji jsem se vždy snažil nalézat věci, jež je obtížné ovládat. Jejich výstupy mohou být přitom primitivní a diváka, očekávajícího estetické uspokojení, nemusí vůbec uspokojovat.

*Také jste se dříve zmínil, že se snažíte narušit vliv, jaký má vnímání na naše chápání světa. Co jste tím přesně myslel?*

Jedná se v podstatě o jakýsi protest. Jen těžko se mi definuje, co jako radikál dělám. Jak by vypadal vskutku radikální obraz? Nemyslím tím politicky radikální. Nedokážu



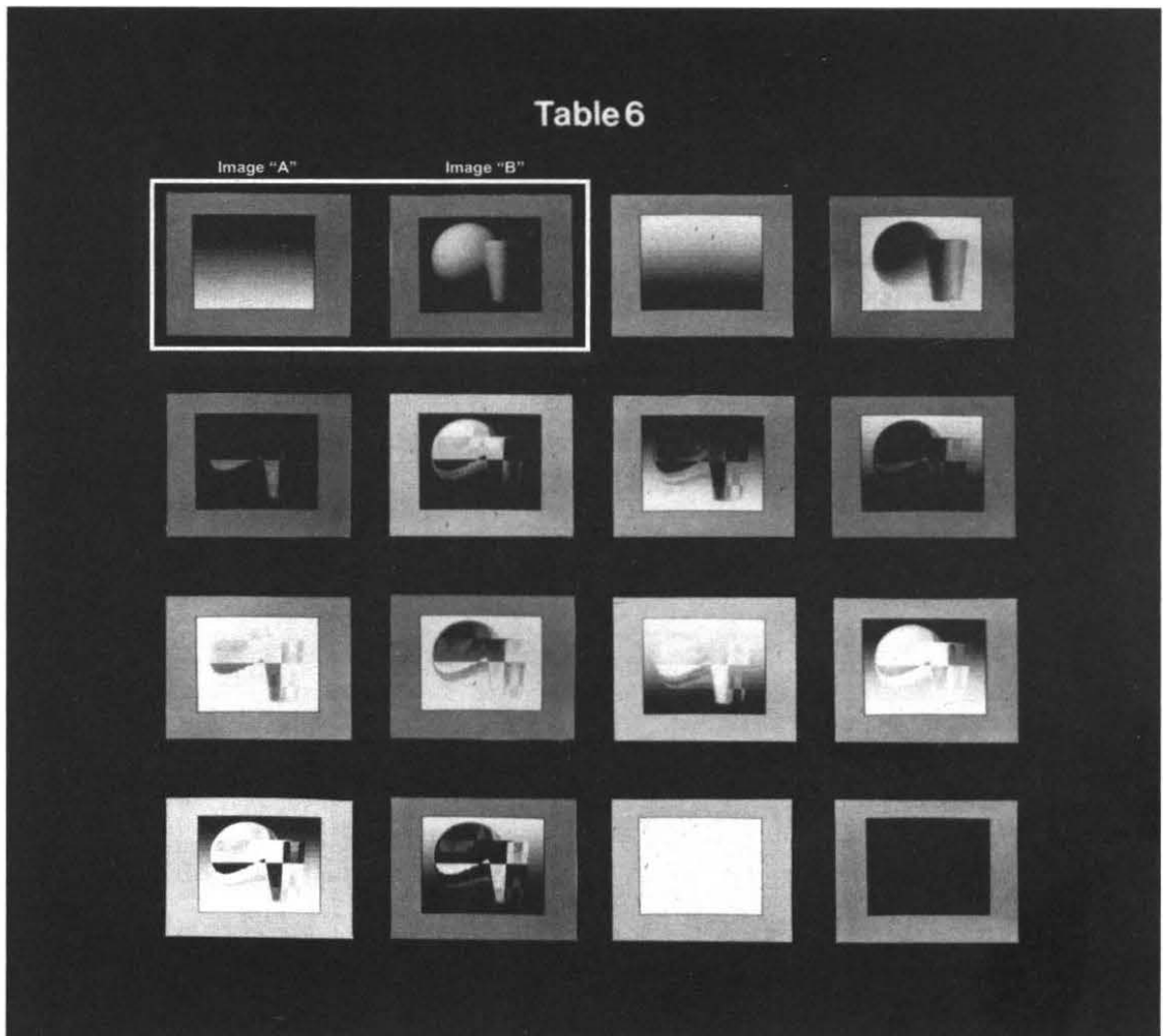
vytvořit obraz, který by poslal lidi do blázince, jen co by se na něj podívali. Takové věci nedovedu. Ale mohu alespoň nějak zaútočit na obrazovou tradici, již vnímám především jako tradici vázanou kamerou obscurou a definovanou organizačním principem dírkové kamery. Tato tradice ovlivnila naše vizuální vnímání, nejen prostřednictvím kamery obscury, nýbrž byla posílena i filmem a zejména televizí. Je to diktatura efektu dírkové kamery, jakkoli to může znít ironicky a hloupě. Tato tradice však zesílila a my ji nakonec přijímáme jako to nejreálnější. V malířství, kde může být povrch obrazu kontrolován nejvíce, byla tato představa renesančního prostoru racionálně rozbita až do té míry, že obraz nezůstal žádný – kamera nakonec zůstala prázdná.

V případě elektronického zobrazování jsme zjistili, že existuje vnitřní model zobrazování, který nemá žádný vztah k tradičnímu obrazu kamery obscury. To znamená, že může tuto tradici zobrazujícího systému kamery obscury kritizovat a že může nakonec existovat jako samostatná digitální struktura vytvářející svou vlastní syntax, své vlastní prostory a skutečnosti, která může být přístupnější a masami vítána či milována více než skutečnost samotná. V tuto chvíli to může znít jako populárně-kulturní teze, avšak jde opravdu o zápas mezi skutečností a krásou skutečného na jedné straně a krásou umělého na straně druhé. V některých případech již krása umělého zvítězila.

V jistém momentě se zdá být paradoxní, proč bychom měli tyto vnitřní obrazy vůbec vytvářet – leda bychom předvíдали jejich moc. Jedná se o zcela odlišnou vertikální syntaxi mezi rovinami, mezi významy a flexibilitou jejich proměn – jedná se o syntetizování lidí, krajin, planet, vesmíru, kultur. Dojde k tomu, pokud překonáme hranici nazývanou „2000“. Jsme přesvědčeni, že po roce 2000 se vše zlomí a zkolabuje. Možná bude ještě rok 2001, ale jinak konec. Přitom nám zbývá pravděpodobně ještě několik milionů let. Hovořím proto o konfrontaci mezi vnitřně vytvářeným zobrazováním a skutečností. Předvídám jejich naprosté převrácení. Skutečnost bude sice vždy oceňována, avšak myslím si, že rovnováha mezi iluzivními aspekty či umělostí obrazu a jeho skutečností nebude již více předmětem diskuse.

---

4) Viz pozn. 2.

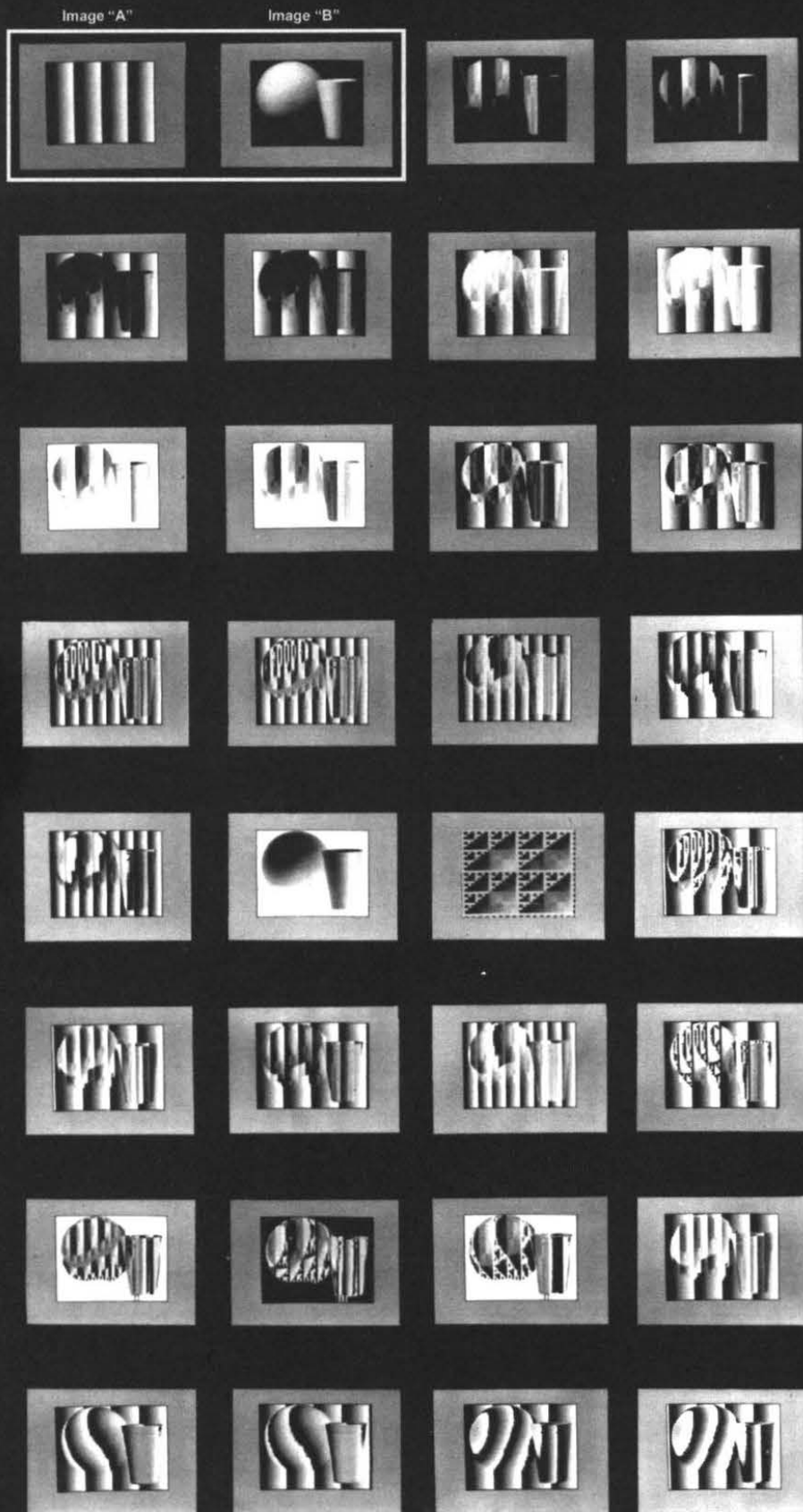


*Obrazová tabulka 6*  
Foto The Vasulka Archive

(Celá sada tabulek je umístěna v souboru *Vasulka 1* v datové části DVD, které je přílohou tohoto čísla *Iluminace*.)

*Obrazová tabulka 13*  
Foto The Vasulka Archive

Table 13



**Poznámky k ilustracím<sup>4)</sup>**

V každé z obrazových tabulek, přetištěných na následujících osmi stranách, ukazují dva obrazy v levém horním rohu (v bílém rámečku) vstupy A a B do aritmeticko-logické jednotky (ALJ). Zbývající obrazy v tabulkách 1–6 ilustrují výsledky aplikace booleovských logických funkcí na tyto dva vstupy; tabulky 7–10 zobrazují výsledky aplikace aritmetických funkcí na tyto dva vstupy.

V tabulkách 1, 3, 5, 7, 9 jsou vstupy generovány vnitřně, zatímco v tabulkách 2, 4, 6, 8, 10 je vertikální prvek (vstup B) zaměněn za digitalizovaný obraz z televizní kamery, ukazující kouli a šálek.

Tabulky 1 a 2 jsou založeny na jednobitových vstupech poskytujících dvě hustoty šedi; tabulky 3 a 4 jsou založeny na dvoubitových vstupech poskytujících čtyři hustoty šedi. Zbývající tabulky využívají čtyřbitové vstupy poskytující šestnáct úrovní hustoty.

Poslední tři tabulky (11, 12, 13) předvádějí souhrny všech aritmetických a booleovských funkcí, kde A je vstup se složitějším vzorem.

Přeložil Tomáš Dvořák

Přeloženo z anglického originálu:

Woody Vasulka – Charles Hagen, *A Syntax of Binary Images: An Interview with Woody Vasulka*.  
*Afterimage* 6, 1978 (léto), č. 1/2, s. 20–31.

**Poznámka o autorovi:**

**Charles Hagen** vyučuje fotografii a video na katedře umění a dějin umění University of Connecticut; je fotografem, videotvůrcem, uměleckým kritikem a kurátorem fotografických sbírek.

---

4) Viz pozn. 2.

*Rozhovor***ROZHOVOR  
S WOODYM VASULKOU***Druhého března 1998, v jeho ateliéru v Santa Fe v Novém Mexiku*

Erkki Huhtamo

*V posledních letech jste začal rozvíjet myšlenky související s divadlem, kybernetickými herci (actors) a podobnými věcmi. Jak jste k nim dospěl?*

Tato idea se u mě vyvíjela celou jednu dekádu. Před šesti, osmi lety jsem tak nějak opustil své zaujetí otázkou jednotlivého rámce (*frame*). Do té doby jsem zkoumal fenomenologii videa a studoval některé druhy narativních možností. Zanechal jsem těchto zájmů a pustil se do prozkoumávání prostoru. Redefinování prostoru. Tento obrat vyplýval z toho, že se ocitla v jisté krizi moje víra v ikonické obrazy i v onen druh sekvenčního narativního systému videa, který je v zásadě dědictvím filmu. Čili ochladly mé dřívější zájmy, možná proto, že mě deprimovalo, s jakou rychlostí tato nová kouzla přestala reflektovat sama sebe a stala se jen dalším předmětem primitivního narativního zneužívání. Místo toho jsem vstoupil do nové, nepopsané oblasti epistémického prostoru, kde je opět možné něco definovat – nebo přinejmenším něco netradičně definovat. To mě přivedlo k různým druhům dekonstrukce prostoru prostřednictvím nástrojů, které si mohu sám vyrobit a uspořádat, a nyní se přirozeně nástrojem tohoto průzkumu stává čím dál víc také software.

*A co název tohoto díla – THE BROTHERHOOD?*

Všechny názvy svých děl a jejich literární vztahy беру jen napůl vážně. Na druhé straně bych řekl, že jedinou opravdu významnou věcí v mém pohledu na tento náš čas na Zemi je uvažování o pojmu války, neboli o tom, co by se dalo nazvat „mužskou psychologickou doménou“, nastolením mužské nadvlády. Jádrem toho celého je základní otázka, která je dědictvím evropského osvícenství, zda válka představuje v lidském chování anomálii, nebo naopak tvoří nedílnou součást lidského vývoje. Už od doby svého dětství za druhé světové války jsem nucený se s touto otázkou vypořádávat. Dlouho předlouho jsem se přitom utíkal k formalistickým problémům, souvisejícím převážně s fenomenologií videa a elektronického zvuku. Ale samozřejmě se to nutně všechno vrátilo. A teď se tím musím zabývat: je to vědomé i nevědomé, plánované i neplánované. Je to ale jediná věc,

která má pro mě význam a váže se k tomu, čemu říkám bratrství, kde se to nejkritičtěji a nejjasněji projevuje v systému mužského spiknutí, který se velmi obtížně popisuje.

*Řada těchto děl má své technologické východisko ve vyřazené vojenské technologii, která byla, myslím, rovněž svázána se začátky kybernetického hnutí.*

Dějinnou shodou okolností na nás dnes technologie, genetický kód a válka tlačí velmi lidskými otázkami typu „Kde jsem?“ „Kam mířím?“ a „Jak se tam dostanu?“. Toto jsou základní otázky moderní války a každým dnem se zmnožují tím, jak technologie nabízí čím dál víc možností. Celý tento vývoj nástrojů mi dal toto všechno k dispozici. Ve skladech vyřazené technologie, kde nakupuji hodně věcí, nacházím celé systémy nebo přinejmenším subsystémy, z nichž se stává základna pro mé instalace: astronavigační přístroje do letadel, zaměřovací pulty používané v námořnictví a nejrůznější další nástroje, jako třeba bombardovací pult objektu TABLE 3. Tyhle vynálezy mají určitou minulost, obvykle onu hroznou mytologii toho, co by se dalo nazvat „inteligencí stroje“. Jsem svědkem celého válečného cyklu konstrukce a dekonstrukce. Po druhé světové válce byla Evropa smetištěm, všude se povalovaly rozbité ony báječné válečné stroje. My kluci jsme se vydávali na výpravy, abychom je demontovali. Tím, jak jsme je rozebírali, jsme prováděli jakousi rituální pitvu, něco jako otevírání záhadných zvířat. Z tohoto druhu činnosti se stává návyk, a tak se většinu života zajímám o stroje a využívám válečné nástroje k tomu, abych zkoumal svou definici prostoru.

*Mohl byste vysvětlit toto konkrétní dílo, na které právě hledíme?*

Riskuji, že to nebude srozumitelnější ani poté, co o tom promluvíme. Nicméně, toto dílo má název: jmenuje se TABLE 1. Jak jste si asi povšiml, všechny části celkového souboru instalací nesou stejné označení „table“ (stůl). Bylo by to dlouhé vysvětlování, tak to prozatím akceptujeme. TABLE 1 zde má zvláštní funkci. Chci říci, má ve skutečnosti mnoho funkcí kromě toho, že je nakonec objektem v galerii. Jde o jednu z mých nejsložitějších konstrukcí a my, čímž mám na mysli sebe a svůj zdejší softwarový tým, tento stůl používáme jako testovací plochu při programování. Laboratoř a galerie jsou svým způsobem jedno a totéž místo, skoro mezi nimi nevidím rozdíl. Vše, co je zde, je vytvořeno pro návštěvníka galerie. Kromě toho byl ale tento stůl původně zaměřovací zařízení (*targeting matrix*) námořnictva. Odstranil jsem materiální výplň původního stolu a ponechal jen tuto 17 x 17 článkovou základní kostru tvořenou fotoelektrickými snímači. Jde ve skutečnosti o horizontální souřadnicový zapisovač se třemi kamerami, které jsou nad ním upevněny namísto světelného pera. Kamery se přemisťují a řídí soustavu světelného stolu. Kromě toho stůl obklopují určité senzory, přinejmenším tři druhy senzorů: jeden velmi jednoduchý pro zjišťování přítomných osob či věcí a další, kterým říkám „autentičtější“. To znamená, že provádějí přesnější detekci vzdálenosti a pohybu s maximální redukcí neurčitosti. Strukturu senzorů překládám do poloh mechanismu souřadnicového zapisovače, a to dle specifické strategie, strategie zvláštních pohybových reakcí, složených z různých rychlostí a akcelerací. Když strategie uspěje, pozorovatel si uvědomí svoji přítomnost v prostoru a možná se zapojí do hry. Kupříkladu pokaždé, když přistoupíte

k tomuto stolu z některé z jeho stran, podvozek souřadnicového zapisovače, na kterém jsou připevněny kamery, může před vámi ujet jako nějaké primitivní, plaché zvíře. Prostřednictvím určitého vzorce světél či znakem na způsob šipky zařízení naznačí, že jste s ním vstoupili do interakce. Když se podíváte vzhůru, vidíte onu aktivitu přeloženou do pohybu dvojice projektorů a projekčních ploch, které jsou zavěšeny nad kolejnicemi. To, co teď říkám, je sice velmi zjednodušené, ale je zde zahrnuto ještě mnoho dalších faktorů, které jsou převážně ukryty ve funkcích softwaru: shluky „herců“ (*actors*), jež mohou být přivolané, předvedeny a ukončeny, akustické evokace, logické procesy a konečně i veškeré nezbytné rituály stroje, resetování stavu stroje i jeho různé kalibrace. Zde nám tento stůl slouží jako nástroj, na kterém si neustále testujeme kodifikaci, naši implementaci kódu. Stůl ustavičně definuje a redefinuje naše dovednosti i naše meze. V tomto cyklu najdeme celou řadu různých vztahů, které již souhrnně nenazývám uměleckým dílem. Celé je to pokračující projekt. THE BROTHERHOOD je v procesu vývoje už deset let a ještě pár let poběží.

*Vaše dílo vyvolává otázky automatizace, automatické technologie, zpětné vazby, interaktivity, citlivých reakcí. Jaký je váš postoj ve vztahu k těmto velkým konceptům?*

Hnací sílu, která za mým dílem stojí, mohu vysvětlit jako pokus o přenesení technologických systémů do estetické oblasti – což je další široký pojem. Ale prakticky jsem vždy vedl dialog s filmem. A existuje-li něco jako postkinematografický jazyk, je třeba o něm uvažovat jako o kritice jazyka filmového, v kontextu artefaktů camery obscure a fenomenologie pohyblivého obrazu. Na druhé straně ale film žije ve své omezené narativní pasti a v jeho úspěchu přichází moment, kdy se stává zranitelný. Redefinice dramatického prostoru překračuje narativní kritéria. Abychom znovu použili velkých slov, zkušenost s elektronickým jazykem se posunula do oblasti přímých, nikoli pouze interpretačních zkušeností. Možná lze o inteligenci uvažovat bez ikonické a symbolické interpretace. Myslím ale, že terčem mé vzpoury je nepopíratelný úspěch kamery a jejího dominantního imperiálního pohledu na svět, její nárok na skutečnost. Počítač se svou schopností reprezentovat nový epistémický prostor se bude muset podle mě omezit na roli hostitele této fenomenologie, než přijde čas a bude ji moci předat nějakému novému objevu. Soudím, že naše hledání estetiky je vlastně hledáním definice inteligence samotné. Zdali jde o otázku estetiky, umění, společenských věd, exaktních věd nebo kosmologie – to nevím.

*Mohl byste ještě promluvit o nejednoznačnosti a paradoxu, zvláště ve vztahu ke skutečnosti, že tyto stěžejní technologie, kterých využíváte, se ve skutečnosti vyvíjejí opačným směrem? Tím chci říct: jde o velice omezené a velmi na cíl zaměřené věci s praktickými funkcemi.*

Měl byste vědět, že i po tom, co tu říkám, nepovažuji ve skutečnosti sám sebe za víc než za glorifikovaného mechanika. Mám rád to, co věda nazývá „primitivní funkce“ (*primitives*), základní stavební jednotky metody – primitivní funkce ve vlnové křivce, v Booleově algebře, v chování. Intelektuální úvahy vám totiž moc nepomohou, pokud jde o smysl pro to, jak se budují materiální konstrukce. Tento smysl zřejmě pramení z jiných instinktů.

Rád konstruuji v určitém binárním systému, kde kombinuji materiální a abstraktní, virtuální a aktuální. Jenže kód vyžaduje zvláštní schopnost, zvláštní soustředění, takže pomalu směřuji k rozkolu mezi světem skutečným a světem intelektualizace, interpretace a kontroly za hranicemi mechanických prostředků. Tato mechanická uspořádání zde jsou pouze nákrasy v prostoru, které by mohla nahradit virtuální realita. Nevím, kdy se tyto disciplíny propojí, pokud k tomu vůbec kdy dojde, ani co z toho vznikne. Zdali to bude znovu iluzionistická ideologie – jakou byl film a jakou je literatura –, či zdali půjde o nějaké zvrácené postmarxistické učení o tom, že poslední úkryt Boha je třeba hledat ve hmotě samotné. Tím by byly ideje vydány na pospas samotnému čertu. Nečiním žádné závěry. Hledám vektor, který k této možnosti poukazuje.

*A tento exponát?*

To je TABLE 3 a byl již mnohokrát vystaven na mnoha různých místech, včetně Japonska a České republiky. Tento stůl je svým způsobem nejbližší celkové koncepci THE BROTHERHOOD. Je to velmi konceptuální dílo, má dokonce oproti ostatním obsah. Již jsem připustil, že obsah může tvořit součást díla tohoto druhu. „Obsah“ (*content*) je ale velmi dvojsmyslný termín, který byl dlouho v mém slovníku zakázán. Zde odkazuji k incidentu, k němuž došlo za války v Perském zálivu, kdy takzvaná spřátelená palba americké helikoptéry zlikvidovala americký tank. Na závěr jsou dva vzdalující se přeživší vojáci považováni za nepřítel a zabiti přímo před očima kamery s nočním viděním, umístěné na vrtulníku. Jde o velmi působivou epizodu, kterou jsem získal na videokazetě, jež byla zveřejněna. Znázorňuje anatomii mechanického zabíjení, euforii vítězství a vzápětí ránu porážky. Páska obsahuje celý dekonstruovaný koncept THE BROTHERHOOD. Použil jsem jej jako hlavní motiv TABLE 3. Můj hlavní zájem při tvorbě tohoto stolu byl ale jako vždy především formálního rázu. Instalace využívá několika různých médií: zdrojem obrazů je tu diaprojektor a video projektor. Je tu zobrazení vnitřního a vnějšího prostoru na šesti malých a pěti velkých projekčních plochách, které stůl obklopují. Instalace vykazuje jednotu obrazu, opticky rozděleného do šesti různých směrů. A divákovi konečně nabízí i prvek participace ve formě bubínku, který při úderech vysílá přehrávači laserdisků signály o rychlosti a směru. Když se na toto dílo nyní dívám, vidím, že představuje téměř všechny moje formalistické zájmy, kterými jsem se v době jeho tvorby zabýval, týkající se manipulace s obrazy v kontextu prostoru. A materiálně je tento objekt velmi praktický, dobře se ovládá, a tím je ideální pro výstavy.

*Mohl byste ještě rozvést, co jste právě řekl, že se jako tvůrce cítíte být mechanikem (machinist)? Jaký spatřujete rozdíl mezi přístupem inženýrským a svým vlastním?*

Hlavním rozdílem je, že já se snažím 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. Ten 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, já 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 ve skutečnosti 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.

*A toto?*

Snažím se přijít na to, co je tohle za číslo... pravděpodobně číslo čtyři. Jde o typický artefakt, který jsem našel na odkladišti, na místě s vyřazeným zařízením. Pravděpodobně se jedná o jeden z prvních strojů na zpracování silikonových membrán – tedy oněch logických čipů, které pro mě dnes představují antropologické objekty. Ty pojízdné platformy se hodí k tomu, aby se na ně umístily kamery. Má to miniaturní šachty, výtahy, tunely, ulice. Celá věc se stává mikroprostředím, jak k ní připojuji další a další podrobnosti. Pokoušel jsem se vypátrat více o minulosti této věci a dozvěděl jsem se od jednoho užaslého inženýra, který nedokázal pochopit, jak jsem k něčemu takovému vůbec přišel, že v určitém momentě šlo o jedno z nesložitějších zařízení své doby – hovoříme o počátku sedmdesátých let. Má to mnoho součástí, ale nám jde o zdůraznění trajektorií laserově řízených procedur kalibrace. Postup vytyčení trasy je „primitivní operační funkcí“ (*operational primitive*), čímž pouze přidávám další primitivní funkci do svého minimalistického názvosloví. Lasery osvětlují optické průchody, vedou světlo různými miniaturními chodbami, takže systém nakonec odhaluje tajemství své vnitřní architektury. Nad tím je starodávný gyroskop, navigační nástroj pro rakety, uzpůsobený tak, aby fungoval jako vícesměrový projektor, který má za úkol převádět své vnitřní mikroprostředí do měřítek pozorovatele. Toto dílo je v surovém stavu, všechny moje stoly jsou ale na počátku nalezenými objekty. Shromažďuji je kolem sebe, dokud nezačnou signalizovat nebo získávat nějaký význam, nějaký status. U některých k tomu nikdy nedojde. Některé hovoří jasně od samého začátku, dokonce příliš jasně. Začnou být jako malby, které si můžete pověsit na stěnu a zapomenout na ně.

*Můžete pohovořit o tom, jakou roli má v tomto projektu vytváření sítí a internet?*

Internet. Nikdy jsem necítil nutnost používat tyto excesivní komunikační systémy, jakým se stává internet, se zvukem, pohyblivými obrazy, dálkovým ovládáním. Komunikoval jsem již dostatečně prostřednictvím faxu, telefonu a pošty. Když jsem ale začal vystavovat se svými zdejšími kolegy, uvědomili jsme si, že se při přípravě a průběhu hi-tech instalace může hodně věcí pokazit. Galerie zpravidla nejsou na podobné příležitosti připravené. Začali jsme uvažovat o systémech, které by nás před touto nejistotou uchránily, a dozor nad vlastními instalacemi se stal součástí našich běžných postupů. Sehnal jsem hlídací bezpečnostní systém na telefonní bázi. Ten byl na počátku. Chtěli jsme vědět, co se děje na druhém konci drátu. První zkušeností bylo velmi jednoúčelové využití sítě za účelem diagnostikování a případné opravy problému. Nyní ale rychle přecházíme k operačnímu užívání, ba dokonce i k simulacím virtuálních strojů. Uvažujeme dnes o tom, že by byl umělec v galerii přítomen prostřednictvím médií. Steina měla na internetu vystoupení,

kde hrála na housle a pohybovala různými na dálku ovládanými zařízeními, jako byl například laserdisk umístěný v jiném státě či zemi. Máme webové stránky a katalog, který se rozvíjí na webu. Máme zde materiály k vytištění i operační tlačítka k našim instalacím. A máme kamery, které vás vidí a prostřednictvím nichž můžete vidět vy mě. Celé prostředí se tedy začíná přesouvat do této virtuální říše.

Tyto koncepty nejsou nikterak novátorské: jsou samozřejmé, představují projevy systému, samy si žádají být ukázány. Zajímalo by mě: kdybych sám býval nebyl na těchto věcech takto osobně a ryze účelově zainteresován, jestli by mě kdy zajímal internet? Vypadá to jako součást instinktu přežití, ale jakmile se připojíte, vaše dílo se stává součástí vašeho rozšířeného nervového systému. Již nejste svobodný, ztrácíte nutný odstup od svého díla, již svou malbu prostě nemůžete pověsit na stěnu a jít pryč. Démoni přírody se stěhují do sítí technologie.

*Toto je TABLE 2?*

Ne, tento objekt se nazývá TABLE 5: SCRIBE. Toto dílo se skládá ze dvou stolů: jeden je čtecím mechanismem a druhý zapisuje, co první čte. Tyto stoly napodobují ty nejzákladnější rituály čtení knihy: otevření knihy (které se zde provádí pneumaticky), potom její prolístování prostřednictvím gumových prstů na způsob přísavek. Dále je zde na této paži umístěna kamera, která má za úkol číst informace na stránce. Vizualní kód písmen je následně posílán do programu Scribe, který je zapisuje na kus papíru. Čili máme zde základní paradox gramotnosti: gramotnost jakožto čtení a psaní není vrozenou vlastností lidské mysli, ale interpretací kódu. Až v našich myslích, v mozkové kůře získává gramotnost svůj význam, svůj lidský faktor. Na těchto stolech ale můžeme oddělit funkci psaní od funkce čtení, a to názorným, takřka didaktickým způsobem. Existuje zde také široký významový prostor *mezi* procedurou čtení a psaní, prostor, kam můžeme vložit jedno nové slovo nebo celý internet. Můžeme do té rozsáhlé mezery vložit i sebe samotné.

*A co je toto?*

Tento objekt se nazývá THE MAIDEN. Jde o nejvíce na objekt zaměřenou součást THE BROTHERHOOD. Možná jsem zde porušil své základní pravidlo, neboť objekty v mých instalacích jsou pouze skeletovými nosiči pro média, což znamená, že když zhasnete, jejich matérie zmizí a zůstává právě pouze médium. Když jsem ale našel tento objekt, nemohl jsem odolat pokušení také jej do THE BROTHERHOOD zařadit. Konec konců je to také stůl – stůl lékařský, operační a diagnostický. A pak jsem objevil některé spojitosti s THE BROTHERHOOD na základě četby o první světové válce, o období Výmarské republiky, kdy zažívaly rozkvět německé jednotky Freikorps – ony bandy vojáků bez příslušnosti a bez loajality k čemukoli kromě udržování reakcionářského pořádku. Během tohoto poválečného období existoval zvláštní druh literatury, který pohlížel na ženy obzvlášť brutálně. Nechci o tom říkat víc, ale vše jsem zahrnul do názvu a do tohoto stolu samotného. Naznačil mi jisté možnosti animace, tak jsem převedl jeho ovládní z manuálního na pneumatické. Stejně jako ostatní robotická zařízení řídíme i tento

stůl prostřednictvím kódu. Jde o hudební kód, kód formátu MIDI<sup>1)</sup>, vyvinutý pro účely hraní a skládání na elektronických hudebních nástrojích a pro jejich ovládání. V tomto případě spouští pneumatickou animaci psaný text Sumner Carnahanové. Mluvená interpretace jejího textu převedená do kódu MIDI určuje, jaký gestický jazyk stůl přijme. Na druhou stranu je kód součástí naší sítě, a dílo je tedy interaktivní, pokud tak určím. Steina má za úkol „předvést“ dílo při zahájení výstavy tak, že na něj hraje prostřednictvím houslí.

*Mezi všemi těmito díly mi toto připomíná machines célibataires (staromládenecké stroje) v Duchampově tradici. Myslel jste na ně?*

Ano, opravdu jsem je na mysl měl, ale ve skutečnosti mě svedl tento objekt. A zaplatím za to! Díky němu mám ale nyní zkušenost s prací na divadelním díle. Jakkoli to může znít banálně, mám v sobě potlačenou, ale přetrvávající ambici zreformovat divadlo. Připouštím, že jsem pro to tou nejméně kvalifikovanou osobou. Od časů svého dětství jsem k divadlu nikdy přitahován nebyl. Nikdy jsem nedokázal přijmout jeho přetvářku a potlačit svoji nedůvěru. Avšak předchůdcem mého základního dialogu s filmem byl spor Mejercholda a Tairova se Stanislavským. Vidím toto dílo jako část dvouhodinové hry. Představím z ní asi tak sedm minut. Mám živý akustický vstup a mám ony úvodní a závěrečné dekorativní vějíře, mám THE MAIDEN a možná to vše dohromady nabídne alespoň parodii divadelních možností. Půjde o jistý druh mikropředstavení. V tom případě totiž mohu odvést pozornost od objektu a zaměřit ji na samotnou událost, neboť událost je v mém názvosloví konec konců cennější než objekt. Abych parafrázoval jednu starší moudrost: událost vytvářející „nyní“ přesahuje svůj kontext. Vše je to ale určitý druh lingvistického cvičení.

*A co ty vějíře?*

Inu, toto je vějíř, který inspirovala a vyrobila moje kamarádka Susan Hamiltonová, manželka Bruce Hamiltona, který zrovna támhle pracuje na počítači. Vějíře se rozvíjejí v jakémsi kódem ovládaném zařízení, které tvoří součást THE MAIDEN. Toto vějířové zařízení má něco společného s japonskou kulturou, ale nechci to definovat. Je to zajímavě navržený kousek. Materiálem, vyrobeným ve Finsku, je třívrstvá dýha z jednoho místního obchodu. Jako materiál je to natolik přitažlivé, že jsme nedokázali odolat. A Susan, výtvarnice, dříve vyráběla papírové objekty, které do značné míry sledují tradici skládacích struktur, tak jsem ji požádal, aby vytvořila vějíř, který by byl rovněž v tradici těchto struktur.

*Hovořil jste o „antropologii“ technologie. Co to je?*

Myslím, že jde v zásadě o evropskou posedlost dějinami, minulostí, což je něco, čím americká společnost zrovna zvlášť posedlá není. Ani v intelektuální sféře, ve sféře akademie,

---

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

jsem se tu nesetkal s nikým, kdo by se zabýval novějšími dějinami technologie – s výjimkou několika míst ovládaných syndromem sbírání spíš než intelektuálními důvody. Neexistuje tu žádné intelektuální úsilí nebo motivace pátrat po původech a identitě technologií nebo se zabývat jejich prezervací. A to nemyslím pouze strukturně, ale koncepčně či možná dokonce prakticky. Vládne zde značný zájem o klasickou antropologii, ale tyto oblasti jsou ve skutečnosti sociologií, politizovanými dějinami domorodých kmenů. A mezi vycházející literaturou o raném videu vidíme právě toto. Není náhodou, že bylo zapotřebí zakázky od Evropana Petera Weibela, který mě a Steina požádal o uspořádání expozice „Eigenwelt der Apparate-Welt“ pro festival „Ars Electronica“ v roce 1992 v rakouském Linzi. Šlo o sbírku raných videoartových nástrojů, které definovaly rané video jakožto médium pro novou uměleckou formu. Steina i já jsme již dříve měli k videu a elektronickému zvuku velmi blízko jakožto k materiálům pro tvorbu umění a byli jsme nadšeni z toho, že budeme moci vzdát hold konstruktérům nástrojů, z nichž řada byli umělci, kteří nám tento svět pomohli otevřít.

*Budeme-li uvažovat konkrétně o počítačích, považujete za zajímavé prezervovat zastaralé modely?*

To je zajímavá myšlenka. Počítač sám o sobě na rozdíl od jiných uměleckých nástrojů neobsahuje ani nenese žádnou estetickou kvalitu. Jde o prázdnou scénu, na které můžete tvořit zvuky, obrazy, reprezentace prostoru nebo provádět jakékoli algoritmické operace. Není věrný žádnému konkrétnímu médiu. Je to vnitřní, takřka zcela virtuální konstrukt. To znamená, že jeho fyzický aspekt je esteticky bezvýznamný. Postrádá charakteristické rysy i vztah figura/pozadí; jeho chod je neviditelný, jeho operace se projevují pouze ve výsledku. Měl jsem v počátcích dost štěstí, že jsem postavil několik přístrojů pro digitální vytváření obrazů, a tak jsem mohl počítačům porozumět na fyzické i abstraktní rovině. Ale jak vidíte, když se tu rozhlédnete, ve skutečnosti příkládám značnou důležitost fyzickému aspektu nástroje, kterému přisuzuji jistou strukturní hodnotu. Musím přiznat, že mě zajímá řemeslná zručnost, které bylo zapotřebí k jeho vytvoření. Naopak je pro mě nyní obtížné hovořit o kráse internetu. Není mi ještě jasné, jak by se architektura takto abstraktního konceptu mohla v mé mysli proměnit v estetický objekt. Ještě pro mě tímto způsobem neexistuje.

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu:

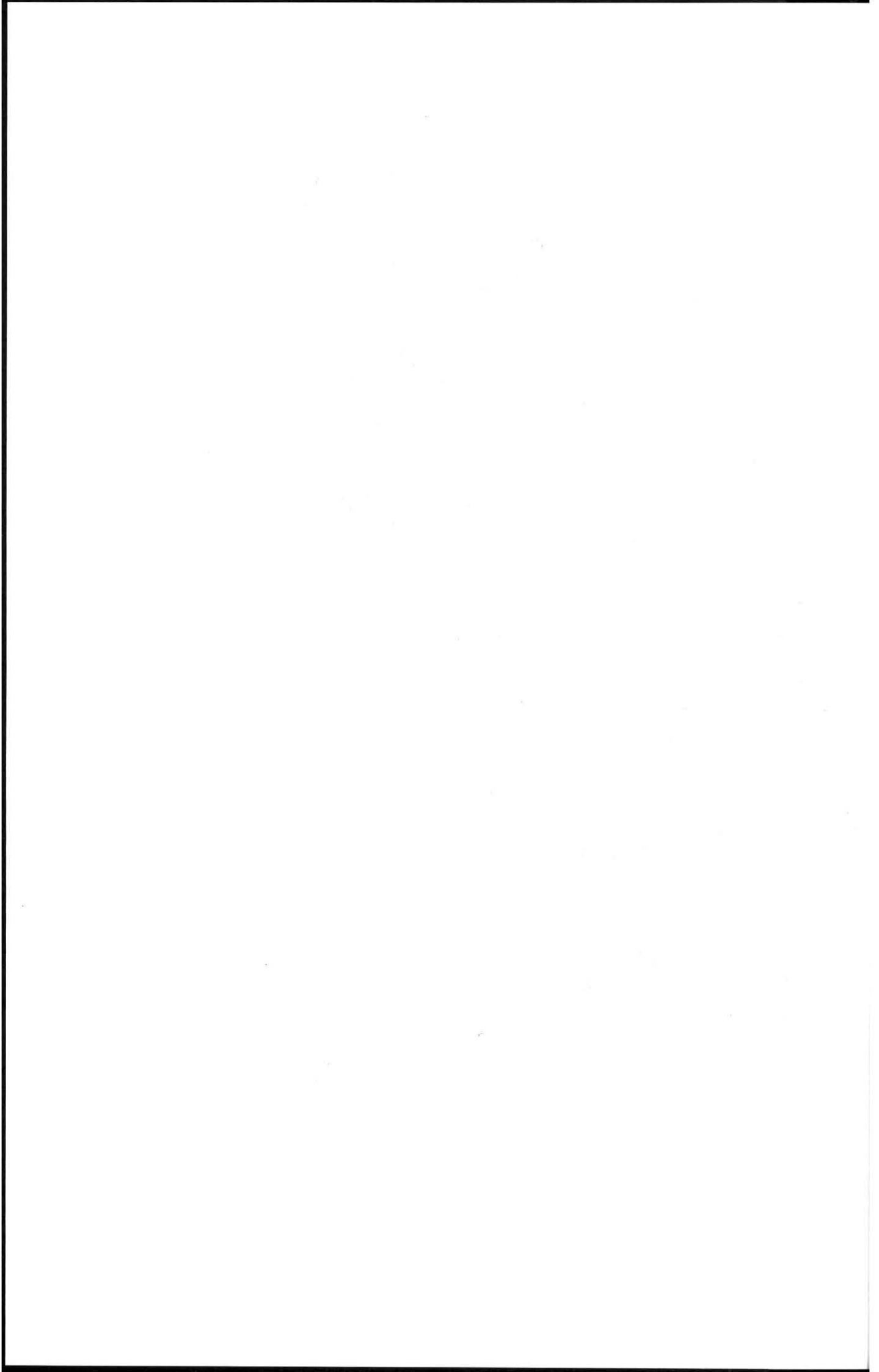
Erkki Huhtamo, An Interview with Woody Vasulka at His Santa Fe, NM Studio, 2 March 1998.

In: *Woody Vasulka: The Brotherhood: A Series of Six Interactive Media Constructions.*

Tokyo : NTT InterCommunication Center 1998, s. 31, 33, 45, 57, 59, 68, 69, 81, 97, 99.

**Poznámka o autorovi:**

**Erkki Huhtamo**, původem finský kritik a kurátor mediálního umění a průkopník archeologie médií, v současnosti působí na katedře designu a mediálního umění na University of California, Los Angeles. Mediální archeologii chápe jako odhalování zapomenutých a potlačovaných mediálně-kulturních fenoménů, skrytých v hlubších vrstvách dějin médií. Ve svém „archeologickém“ bádání se zaměřuje především na dlouhý „život“ různých topoi či klišé, která poskytují prefabrikované kadluby pro zkušenost s médii v různých historických obdobích, a na to, jak mohou být historické formy mediální zkušenosti reflektovány současnými umělci pracujícími s tzv. novými médii. Je autorem a editorem řady knih ve finštině, editorem nové knižní série „Technoculture and the Arts“, jež vychází v University of California Press, a připravuje dvě nové knihy v angličtině, o archeologii intermediality a o pohyblivých panorámách.



*Rozhovor***PRVNÍ SCHŮZKY  
NAPLŇovalo  
SNĚNÍ***Rozhovor s Petrem Skalou*

Bohdana Kerbachová

**Petr Skala** (1947), absolvent FAMU z roku 1975, je režisérem dokumentárních filmů a jedním z průkopníků českého videoartu. K této disciplíně se dostal na počátku osmdesátých let skrze činnost na poli experimentálního filmu. V současnosti se věnuje realizaci uměleckých dokumentů a práci v oblasti experimentálního digitálního videa. Od roku 1993 je předsedou Asociace videa a intermediální tvorby UVU. Více než dvanáct let působí jako pedagog FAMU, kde je od roku 2002 vedoucím Dílny alternativní tvorby.

\* \* \*

*Byl jsi zakládajícím členem Oboru video a nyní nadále působíš jako předseda Asociace videa a intermediální tvorby, přestože ta existuje již víceméně formálně. Jaký charakter a průběh měla první setkávání lidí, kteří se pokoušeli o nový druh audiovizuálního vyjadřování, navíc v kontextu doby a místní situace velmi neobvyklý?*

Převládajícím pocitem bylo nadšení, že už nejsme sami. Tady je opravdu třeba uvažovat v kontextu doby a uvědomit si tu zoufalou izolaci, do které jsme byli uvrženi. Možná to tak necítili úplně všichni, ale já zcela určitě a do jisté míry bych totéž mohl říct i o Radku Pilařovi. Naše první schůzky s Radkem naplňovalo snění. My jsme prostě snili, a když se nám podařilo založit Obor, tak jsme všechny autory, kteří se kolem nás soustředili, považovali za živé důkazy uskutečnění našeho snu. Přestože jsme věděli, čím byl videoart ve svých počátcích na Západě, u nás to byla pouze jednoduchá touha po svobodné tvorbě a protest proti tomu, v čem jsme museli žít. Pro všechny z nás představovala tvorba určitou formu vnitřní revolty, která oficiálně nebyla možná, pokud se člověk nechtěl pasovat do pozice disidenta. Například já jsem jako filmový režisér podléhal dramaturgii a ta byla řízena Ústředním výborem KSČ. Tudíž do mojí činnosti nemohlo prosáknout nejenom nic antikomunistického nebo protirežimního, ale ani jakýkoli pokus o uvolněnost, invenci a svobodný výraz. Už ten byl pro dobové inkvizitory podezřelý a nežádoucí, jakýsi prohřešek. Proto se ho také snažili eliminovat. Většinou jsem byl tak jako tak nařčený z formalismu.

V podstatě jsme tedy byli zachvázeni takovou družností. Setkávali se tam lidé z různých profesí, což vytvářelo velmi zajímavou, plodnou atmosféru a názorovou otevřenost. Těšilo nás scházet se a bavit se o věci, která nás skutečně zajímá a která nás spojuje. Já jsem víceméně samotář, ale tehdy v Mánesu jsem sám sebe překvapoval tím, jak jsem družný, jak se bavím, jak jsem schopen prodiskutovat celou noc. Naše schůzky končily tím, že jsme se vzájemně doprovázeli po Praze. Pan profesor Lehovec bydlel nedaleko mě, a tak jsme se nakonec dokolečka doprovázeli my dva, protože jsme se nedokázali rozloučit. Obdivuhodné bylo, že osmdesátiletý člověk to s námi dokázal táhnout třeba do tří, čtyř hodin do rána a pak ještě chodit po městě. Bylo to od něj pravděpodobně přehnané, ale tu tehdejší atmosféru srovnával s avantgardou, na kterou si pamatoval.

*Uvědomovali jste si svou průkopnickou roli?*

Asi to bude znít podivně, nebo naivně, ale my jsme takhle neuvažovali. Většina z nás netoužila po tom, být někde zapsaní nebo takzvaně vstoupit do historie. Hlavně jsme se chtěli věnovat tvorbě. Radek Pilař byl samozřejmě daleko zkušenější, taky byl starší a v mnoha věcech se lépe orientoval. I když přiznávám, možná jsme měli takovou mlhavou představu, nebo spíš přání, že bychom do jisté míry mohli ovlivnit úroveň tehdejší vizuální kultury. Poté, co jsme vystoupili z anonymity a izolace do prostoru Mánesu, jsme měli pocit, že už máme jisté uznání, že by nás někdo mohl vnímat.

Především jsme ale toužili po svobodě výrazu. Většinu historiků, kteří se dnes zabývají novými médii, se to zdá být irelevantní. Jenže pro nás to bylo naprosto klíčové, protože jsme žili v době, která utiskovala svobodný projev. Pro nás nebylo podstatné odhalovat nová média, ale vyjadřovat se v rámci současných technologických prostředků, které nám tu svobodu poskytovaly. Video nebylo doposud monopolizované, jako kinematografie, a tak to do jisté míry šlo. Nesmíme zapomínat na to, že za normalizace byla jedinou oblastí pro tvorbu filmu vně oficiálních institucí, bez ekonomické a výrobní podpory, sféra amatérského filmu. Nic jiného neexistovalo. Exponovaný film se většinou dával k vyvolání do Fotochemy, kde bezpochyby docházelo ke kontrolním projekcím, které měly pochopitelně i cenzurní smysl. Tehdy muselo být hlášení ze všech oborů. Proto jsem své experimenty, například akty, které jsem potom výtvarně upravoval, raději vyvolával doma.

Je třeba si uvědomit propastný rozdíl mezi amatérskými festivaly v sedmdesátých letech a v letech osmdesátých. Znakem skalních amatérů v sedmdesátých letech, scházejících se například na Rychnovské či Oravské osmičce, Brněnské šestnáctce nebo Přerovské revue, byla co nejdůslednější nápodoba oficiální produkce. Filmy, které byly konformní a svým tvarem připomínaly televizní dokumenty, byly ceněny nejvýše. Přitom doménou amatérského filmu by podle mého názoru měla být ta druhá, odvrácená tvář, osobitost a invenční přístup. To, co ve třicátých letech představoval Čeněk Zahradníček s Vladimírem Šmejkalem. Tato linie byla zásluhou několika výrazných osobností, Martina Čiháka, Pavla Bárty, Pavla Dražana, nebo například našeho pozdějšího člena Ivana Tatíčka, obnovena až v polovině osmdesátých let. Tehdy jsem se dostal na Mladou kameru a tam jsem měl příležitost vidět, že se amatérský film skutečně proměnil.



*Nepokusil jsi se v tomto kontextu prezentovat své experimentální filmy?*

To mě nenapadlo. Ale myslím, že v sedmdesátých letech tomu to prostředí stejně nebylo nakloněno. Zpočátku jsem se asi naivně domníval, že by se mělo jednat o alternativní prostor pro pokusy v odlišném pojetí, pro nekonvenční přístup, alespoň po formální stránce. Ale vždy jsem byl zklamaný. Zálibné pomlaskávání a pokyvování hlavou jsem viděl tehdy, když byl promítán film, podobající se té nejbanálnější profesionální tvorbě. Neoceňovaly se nápady a novátorství, ale technické provedení a řemeslné kvality. Ovzduší tam bylo skutečně ryze amatérské a víceméně determinované fandovstvím pro filmovou technologii a výrobní postup. I kdybych zkusil některé své experimenty třeba neoficiálně pustit, předpokládám, že by nebyly pochopeny. Ale možná se pletu a těm lidem křivdím, nevím. No, a v osmdesátých letech mě již zajímal videoart a možnost jej prezentovat. Ta posléze přišla, přestože ne v té míře, kterou bych si tehdy představoval.

*V roce 1989 jsi v Krátkém filmu realizoval díl týdeníku o českém videoartu, v němž byly uvedeny ukázky tvých prací a prací dalších průkopníků videa. Jakým způsobem se tehdy takové téma prosazovalo a jak takový projekt vznikl?*

Ten projekt měl relativní štěstí. Na konci osmdesátých let se ve studiu dokumentárních filmů začali prosazovat takzvaní „mladí kádři“, jejichž úkolem bylo hledat nová témata. Mezi ně patřil i dramaturg tohoto týdeníku. Tehdy také například vznikl film o skupině Tvrdohlaví [režie Martin Tobiáš – pozn. aut.], mohlo se začít mluvit a točit o homosexuálech, o sociálních problémech, o třináctiletých rodičkách [ČTYŘI PROCENTA, ABY SI LIDI VŠIMLI..., KDYŽ DĚTI MAJÍ DĚTI, režie Vladimír Kvasnička – pozn. aut.] atd. Ze strany dramaturgického aparátu nebylo moje téma zajímavé pro myšlenkový nebo duchovní obsah videoartového hnutí, ale pro jistou aktuálnost, současnost vizuálního projevu, napojení na novou techniku a počítače. Film se na papíře začal připravovat už někdy v roce 1988, k natáčení došlo o rok později a uveden byl na začátku roku 1990, jako úplně poslední týdeník před zrušením této formy. Takže realizace krátkého desetiminutového snímku se protáhla na téměř dva roky. Situaci komplikovaly obavy dramaturgie, jestli to není příliš odvážné. Dodnes nechápu proč. Pokud pomineme téma, tak ten film nijak nevybočoval z tehdejší produkce a uplatňoval zcela konvenční výrazové prostředky.

*Z tvé experimentální tvorby lze usoudit, že pro tebe film a video představují totéž, výtvarný pohyblivý obraz. Stejný pocit mám i z práce Radka Pilaře...*

Ano, je to tak. Mně šlo vždycky o kinetický obraz. Dnes se hodně mluví o rozdílech mezi klasickým filmem a novými médii, videem, digitálním obrazem. Film je všeobecně chápán jako prostředek, který je technicky schopný pouze zachytit filmovanou, objektivně existující realitu, zatímco nová média vytváří realitu novou. Já bych to takhle nerozlišoval. Vždyť animovaný film od svých prvopočátků také vytváří skutečnost pramenící z imaginace a fantazie výtvarníka, přestože se následně drží filmové řeči a realitu do jisté míry napodobuje. Ale já jsem vyšel z pozic experimentálního filmu, navíc výtvarného.

Již Maya Derenová upozornila na to, že takový druh filmu, který se ocitá na rozhraní s výtvarným uměním, opomíjí prvky čistě filmové řeči. Nejenom u mých abstraktních filmů, ale rovněž u jiných, které jsem viděl a které mě oslovují, prací Harryho Smithe či Stana Brakhage (pokud budu vedle svého jména neskromně jmenovat ta nejvýznamnější), nelze rozeznat takové základní filmové figury, jako je velikost záběru, detail, celek, polocelek, úhel pohledu, nelze rozlišit tempo a směr pohybu obrazů. A to proto, že nemají žádný vzor v realitě, alespoň v té na první pohled viditelné. Z toho plyne, že i v silách starého dobrého filmu je vytvářet realitu zcela novou, nezátíženou kauzálními souvislostmi či linearitou času, že může pracovat s diskontinuitou prostoru či zobrazovat paralelní nebo alternativní roviny skutečnosti. Z vlastní zkušenosti tě však můžu ujistit, že ve „starém médiu“ to dá o poznání víc práce.

*Vypadá to, že jsi se od filmu citově neodpoutal... Myslíš, že jsi k tvorbě přistupoval více jako výtvarník, nebo jako filmař?*

Na to lze odpovědět velice primitivně. Přistupoval jsem k ní jako amatérský výtvarník a profesionální filmař. Vždy jsem inklinoval k sochařské práci, ale zároveň mě zajímal pohyb ve výtvarném projevu. V sochařství, kromě kinetismu – který mě mimochodem také vždy fascinoval –, jde pouze o pohyb virtuální. A protože pohyb skutečný mě zajímal přednostně, dostal jsem se velmi záhy k filmu. U něj jsem však zase postrádal tu manuální práci a především kontakt s materiálem. Kontakt nejen ve fyzickém, ale i v duchovním smyslu. Proto jsem začal dělat ručně vytvářené filmy. Dnes jsem se zásluhou počítače tomu fyzickému dotyku vzdálil. Nevylučuju, že bych se k manuální práci nechtěl ještě někdy vrátit, musel bych ale pracovat s většími formáty. [P. S. vždy pracoval s 16mm filmovým formátem – pozn. aut.] Musím přiznat, že mladá ruka a mladé oko jsou při takové práci velmi důležité.

*Radek Pilař také realizoval v šedesátých letech několik experimentů na poli hand made filmu. Viděl jsi kromě BAREV a MALOVÁNÍ DO VZDUCHU, které přepsal na video, některé jeho další pokusy?*

Ne. Viděl jsem jen jeho amatérské filmy. A to až po tom, co zemřel, když jsem chtěl dělat jeho filmový portrét. Byly to ale neurovnané záznamy jeho kamarádů, výtvarníků nebo dokumentace rodiny.

*Zdá se, že po setkání s videotechnikou bylo pro tebe i pro Pilaře experimentování s filmovou surovinou uzavřenou kapitolou...*

Radek Pilař byl videokamerou – a videotechnikou vůbec – naprosto fascinovaný. Možná proto, že ho s filmem nevázalo tak důležité citové, řekl bych až existenciální pouto, jako mě. Já se k filmu a filmové surovině v podstatě vracím neustále. Moje první videa vycházela z manuálně vytvořeného filmu, který jsem následně ještě upravoval na počítači. Tady je třeba upozornit na jeden z nedostatků počítače. Všechny efekty se na něm realizovat nedařilo, nebo měly úplně jiný charakter, odvislý od mého původního záměru.

Například jsem do černobílého filmového záznamu musel dělat ruční barevné zásahy, třeba jen skvrny, do kterých jsem potom mohl klíčovat, měnit jejich barvu a vkládat různé struktury. V černobílém obrazu bylo možné pracovat pouze s různými odstíny šedi. Popisují pochopitelně prvotní, primitivní ruční klíčování, dnes jsou technologie jiné. Takže film a video u mě vždycky splývaly. Nepatřím k lidem ortodoxně hájícím film jako fyzickou materii. Na druhou stranu ovšem musím říct, že se cítím velmi úzce spjatý s filmovou prací. Ačkoli v současnosti dělám video nebo digitální video, pořád uvažuji v systému 24, potažmo 25 okének za sekundu. Je to v mé hlavě natolik zafixované, že ani nemůžu uvažovat jinak.

*V době tvých experimentálních začátků u nás neexistovaly informace o soudobém dění ani na výtvarné, natož filmově experimentátorské světové scéně. Můžeš zmínit někoho, kdo tě ovlivnil, kdo byl tvým, řekněme, vzorem?*

Znal jsem meziválečnou avantgardu, ze které mě nejvíc zaujal Oskar Fischinger, ani tak pro přesnou synchronizaci pohyblivého obrazu a hudby, ale pro silný spirituální náboj, který jsem tam cítil. Zajímavé mi připadaly filmy Normana McLarena, technicky velmi invenční, přesto příznám, že po stránce obsahové, ani duchovní jsem s ním příliš nesouzněl. Líbily se mi filmy Luise Buñuela, ovšem jeho cestou jsem se nevydal. Z české avantgardy jsem se cítil duchovně spjatý se Zdeňkem Pešánkem, jehož knihu *Kinetismus* jsem četl nesčetněkrát. Jeho dílo jsem bohužel dlouho neznal, zprostředkovaně jsem se setkal pouze s kinetickou plastikou, kterou zachytili Vávra s Pilátem ve filmu SVĚTLO PRONIKÁ TMOU. Tam jsem viděl, že jde o naprosto jiný způsob myšlení, a to na mě zapůsobilo. V šedesátých letech jsem měl při svých, nikterak častých, návštěvách Prahy příležitost vidět několik výstav. Miloval jsem Kupku, Preissiga, zaujala mě tvorba Mikuláše Medka, Roberta Piesena, Karla Malicha, Jana Kotíka, Václava Boštíka, do jisté míry i Vladimíra Boudníka a ještě několik dalších. Toť vše, co jsem tehdy mohl poznat. Bohužel.

*Pojďme zpět k současnosti. Zhruba od roku 1996 existuje Asociace videa a intermediální tvorby víceméně formálně. Řada členů ze spolku vystoupila. Objevily se nějaké snahy po obnovení kontaktů mezi jednotlivými bývalými členy, třeba z tvé strany, jako předsedy? Jsou spolu někteří alespoň v pracovním vztahu? Vznikla tam například nějaká přátelství, nebo jiné pevnější vazby?*

To já nedokážu posoudit, jestli to byla přátelství. Byla to tlupa, spojovaná pocitem souvátlosti a především společnou ideou, a to znamená hodně. Přátelství, která existovala paralelně, nikoli pouze na úrovni skupiny, pochopitelně trvají. Například moje a kameramana Jasoně Šilhana.

Je to možná trapné, ale důvodem k vystoupení většiny členů byl požadavek placení pravidelného ročního příspěvku Unii výtvarných umělců. Řada lidí nechtěla platit pouze za ten fakt, že se scházíme. Argumentem bylo, že se dneska můžeme scházet kdekoli, kdykoliv, s kýmkoli a říkat si cokoli. No – a tak se už nescházíme. Tím Asociace v podstatě zmizela z kulturní scény. Podstatným aspektem zde je, že většina členů se stala

úspěšnými podnikateli v oboru, který je zajímal a k němuž směřovali – počítačové grafiky a animace. Naše organizace jim vstup do této sféry usnadnila a byla dobrá do okamžiku, než upevnili svoje kariérní postavení. Dalším důvodem byl možná pocit, že víc dávájí, než dostávají, a že jim setrvávání v Asociaci už nic utilitárně nepřináší.

V současnosti ke kontaktům mezi námi samozřejmě dochází, ovšem víceméně náhodně. S některými bývalými kolegy jsem v takovém zprostředkovaném spojení skrze nastupující generaci našich studentů, tedy na jakési pedagogické bázi. Na FAMU vedu dílnu alternativní a experimentální tvorby, kde jsem převzal některé žáky Tomáše Kepky. Nyní ke mně přichází řada posluchačů, studujících například u Michaela Bielického na AVU, u Jiřího Davida [Bielický ani David nebyli nikdy členy skupiny – pozn. aut.], u Lucie Svobodové na VŠUP. Ta byla jedním z prvních pedagogů podporujících myšlenku tovaryšské migrace studentů mezi jednotlivými fakultami, jejímž cílem bylo absorbovat specifika té které školy. To je pro studenty jistě neocenitelná zkušenost. Například když přijdou z čistě výtvarného prostředí k nám, mají příležitost poznat způsob dramaturgie a výstavby lineárního „vyprávění“, které samozřejmě preferuje FAMU jako filmová škola.

Pokud se týče pracovních, profesních kontaktů členů skupiny, zejména v komerčním prostředí, mám pocit, že spíše selhaly. Ti lidé se najednou poznali v naprosto odlišné roli. Již ne jako nadšenci pro nové formy obrazu, ale bytosti sice tvořící, ale i kalkulující.

*S Radkem Pilařem jste měli úzký, přátelský vztah. Zajímalo by mě, jakým způsobem on přistupoval ke své animované tvorbě. Ty jsi své profesionální zaměření, filmový dokument, chápal především jako formu obživy. Existuje v tomto směru nějaká analogie s jeho vztahem k večerníčkům a animovaným filmům?*

Nemyslím, že by to bylo výrazně podobné. Radek Pilař měl animovaný film skutečně a upřímně rád a měl rád i ty svoje postavičky. Jeho vztah k animovanému filmu měl více citový základ než můj vztah k dokumentu. Já jsem se musel pohybovat ve velice exponovaném prostředí, jak víme, dokumentární film byl za normalizace politickým a propagandistickým nástrojem. S mým naturelem bylo obtížné v něm existovat, natož do něj zapadnout. Nikdy v životě jsem nenatočil politický dokument a vyhýbal jsem se i společenským tématům.

Radek Pilař byl v jiné situaci, prostředí animovaného filmu bylo přece jen o dost svobodnější. V práci na animovaném filmu dokonce našel jisté potěšení, i když ji nepovažoval za vrchol své tvorby. Proto ho upřímně mrzel obraz jeho osoby vytvořený ve veřejném povědomí, spojený výhradně s Rumcajsem a postavičkou Večerníčka. Chtěl, aby ho lidé chápali jako malíře a především jako tvůrce videoartu. On byl skutečně romanticky založený člověk a tady cítil, že je u zrodu něčeho nového a přikládal tomu veliký význam. Bohužel čas mu nepřál. Možná bych na tomto místě mohl uvést jeho poslední slova, která měla být řečena v televizním pořadu Nedělní ráno. Interview začal větou: „Většina lidí mě zná jako autora Rumcajse a postavičky Večerníčka, ale já jsem především malíř a věnuju se nové formě kinetického výrazu, videoartu.“ V ten okamžik se mu udělalo špatně a upadl do kómatu. Veřejnosti to již neřekl. Symbolické. Asi tři dny nato zemřel. Já jsem se ten natočený záběr pokoušel sehnat, archivovat jej a případně použít k realizaci

vzpomínky na něj, třeba videoartové. Ne, že bych hned tušil, že umře, ale nějak intuitivně jsem chtěl ten materiál získat. Bohužel se mi to nepodařilo, natáčecí kazeta byla vzápětí vymazána a použita dál, jak to v televizi při výrobě chodí. Takže ten záběr neexistuje a zůstala jen tahle smutná vzpomínka.

*Jak se projevil odchod Radka Pilaře v činnosti Asociace a katedry intermediální tvorby na FAMU?*

Velice podstatně. Jeho představa oboru intermediální tvorby či videoartu na FAMU byla velmi promyšlená. Po letech politického nátlaku se mu jednalo především o svobodný přístup. Výuka tedy probíhala i v jeho vlastním ateliéru, který se v podstatě stal detašovaným pracovištěm filmové fakulty. Studenti tam mohli kdykoli přijít, uvařit si kafe a dělat si co chtěli. Po jeho smrti se uvažovalo, kdo bude obor vést a nakonec byl zvolen Petr Vrána, který tam vnesl jeden důležitý aspekt, a to aplikovanou tvorbu komerčnějšího charakteru, zaměřením na klipy, znělky atd. Petr zanedlouho z časových důvodů odešel a nahradil ho Tomáš Kepka, za jehož působení byl do jisté míry obnoven tvůrčí přístup a dílna byla organizačně začleněná pod katedru režie hraného filmu. Zatímco do té doby bylo toto studium pouze bakalářské, tak od roku 1997 je to naopak pouze magisterský stupeň. V současnosti vedu obor já a zčásti jsem se navrátil k původní Pilařově koncepci, to znamená jsme opět blíže katedře animace a donedávna jsme tvořili její součást.

V kontextu Asociace byl jeho odchod fatální, protože ji skutečně vedl po organizátorské linii a zároveň jednotlivé osobnosti spojoval dohromady. Přiznávám, že za mého působení ta instituce najednou neměla skutečné vedení. Já jsem předsednictví vyfasoval v době, kdy vše bylo na vzestupu. Udělali jsme první velkou komplexní prezentaci a ti lidé přestali tvořit. Potom už najednou nebylo co dělat, nebylo o čem mluvit.

*Nemáš pocit, že se v současné době historie opakuje a ty opět tvoříš takzvaně do „šuplíku“? Přestože se intenzivně věnuješ vlastní volné tvorbě, nesnažíš se ji představit ve veřejných prezentačních prostorech. Trochu to začíná připomínat tvou uměleckou izolaci v sedmdesátých a osmdesátých letech...*

No, víš, já vlastně vždycky tvořil pro sebe a v tichosti. Výjimkou byla devadesátá léta, kdy jsem měl skutečně celou řadu výstavních příležitostí. Jenže pravda je, že jsem se o ně příliš nezasloužil. Ty cesty otevřel Radek a já jsem jich, stejně jako ostatní, využíval a po jeho odchodu je jistý čas i udržoval. Představil jsem například český videoart ve Francii, za mého předsednictví byla realizovaná výstava Český obraz elektronický, v druhé polovině desetiletí jsme pravidelně vystavovali v Rock café. Jenže další tvorba ze strany ostatních nevznikala a já bych dál mohl prosazovat pouze sebe. A to není v mé povaze. Skutečný důvod asi spočívá ve faktu, že jsem se to nikdy nenaučil. K tomu člověk potřebuje mít výcvik. Ne, že bych nechtěl mít diváky a znát jejich reakce na moji práci, ale já jsem to prostě nikdy neuměl. Stejně i vydání toho DVD s mými experimenty vzniklo víceméně náhodou a především z iniciativy Národního filmového archivu.

*Kdo byli první diváci tvých smyček?*

Víceméně kamarádi, hlavně výtvarníci, profesor Lehovec, malíř Dimitrij Kadrhožka, malíř Roman Kubička, který se později angažoval ve věci mé prezentace v galerii Hroznová v Českých Budějovicích, Rudolf Kvíz, Eduard Cupák, hudební skladatelé Viktor Kotrubenko a Lukáš Matoušek, kamarádi...

Projektory, které jsem měl tehdy k dispozici, byly nekvalitní, prehistorické přístroje z třicátých let. Drapák se občas zasekl do filmu a to byl začátek konce. Já jsem většinou smyčky nedělal nijak dlouhé, přibližně jeden a půl metru, slepil jsem je do kolečka, a když se promítly při hudební improvizaci třeba padesátkrát, stokrát, tak už téměř neexistovala perforace a pás byl poškrábaný. Ale já jsem s tím počítal a víceméně jsem je dopředu odepsal. Byla to v jistém smyslu neopakovatelná představení, takové performance svého druhu. Takže se to dochovalo pouze zásluhou toho, že jsem většinu nepromítal a uložil do krabic nebo do alb, některé smyčky kopíroval a další potom přepisoval na video.

*Měl jsi pro své pokusy s technologií úprav filmového pásu nějakou odbornou přípravu, jako třeba Patrick Bokanowski, který je vystudovaný chemik, nebo jsi v této oblasti samouk, jako například Stan Brakhage, postupující systémem pokus – omyl?*

Ne, chemik skutečně nejsem a dokonce si ani nemyslím, že bych byl příliš prakticky zaměřený. Takže moje metoda je ta druhá jmenovaná, samozřejmě pokus – omyl. Měl jsem například řadu kamarádů mezi grafiky a všiml jsem si, že k leptání používají kyselinu. Trochu jsem si odlil a ona mi pak udělala na filmu díru. To se použít pochopitelně nedalo, ale dalo se to zředit. Na poměr jsem si už musel přijít sám. Zkrátka to často byly experimenty i v chemické oblasti. Nevím, jestli jde ještě o chemii, ale zkoušel jsem reakci nejrůznějších domácích čističů s citlivou vrstvou. Byly to písky na hrnce, prostředky na okna, na záchod, vata na stříbro, různé... Dodnes mi rodina vyčítá, že jsem nic nenechal na pokoji. Vzal jsem dětem konduktérské kleštičky a dělal jimi dírky do blanku. Dodnes jsem jim je nevrátil.

*Často pracuješ metodou found footage. Víš předem, co hledáš, nebo se jedná o čistě náhodné nálezy?*

V mém případě se vlastně ani nejedná o nalezený materiál v pravém slova smyslu, protože já ho důvěrně znám, dokonce k němu mám intimní vztah. Typickým příkladem je dochovaný 72 okének mého, téměř čtyřicet let starého filmu. Ten film se nejspíš ztratil, ale docela pravděpodobné je, že jsem ho jako nepovedený vyhodil. Nějakým řízením osudu z něj zůstal jeden záběr, respektive fragment záběru, který jsem používal a doposud používám. Stal se například výchozím materiálem k videoartu JEN SMRT... Samozřejmě jsem někdy uplatnil i náhodné záběry, ale ve zcela minimální míře.

*V čem ty osobně spatřuješ specifikum videoartu, co ti umožnil a kam posunul tvou tvorbu? Jakým způsobem tě konkrétně ovlivnila moderní technologie, jaké nové prvky vnesla do tvé tvorby?*

Raději než termín videoart, přestože ho samozřejmě používám, mám výraz experimentální video. Tomu víc rozumím. Technologie do mé práce pochopitelně přinesla množství nových možností. Řada postupů, realizovatelných ve filmu jen velmi obtížně, se nesrovnatelně zjednodušila. V experimentálním filmu jsem se musel omezit na to, že jsem maloval, škrábal, amatérsky kopíroval a dál se toho moc dělat nemohlo. Přestože v mém případě byla prvotním důvodem k použití videa moje naivní představa o „věčnosti“ magnetického záznamu, teprve později jsem pochopil jeho možnosti. Na videu i na počítači vidím svou práci bezprostředně, mohu ji neustále korigovat a průběžně proměňovat a opravovat. Jsou to ovšem procesy, které jsem používal i ve filmu. Ale realizace filmového snímku byla mnohem komplikovanější a ve výsledku i finančně náročnější.

Ovšem moje názory jsou v tomto směru tradicionalistické. Já bych ten proces přirovnal k vynálezu olejomalby, nebo k přechodu od používání dřevěných desek k rámu s napnutým plátnem. Nebo k technologii malby „à la prima“ v barokním malířství, malby do mokrého podkladu pomocí intermediátu, konzervujícího a izolujícího jednotlivé vrstvy. To byly také ve své době revoluční technologie. Nemyslím si ale, že by tyto a mnohé další změny nějak zásadně ovlivnily charakter výtvarného umění. Ovlivnily ovšem způsob tvorby, protože každá z nich přinesla větší možnost svobodnějšího výrazu. A v tom především cítím analogii s videem a všeobecně i rozdíl mezi videem a filmem.

Mohu ti říct pouze to, jak to cítím já, teoreticky se v této problematice nevyznám. Toto je můj názor a pochopitelně si uvědomuji, že je odlišný od současného většinového stanoviska. To mi bude oponovat, že elektronický obraz nebyl původní uměleckou inovací jako zmíněná výměna dřevěné desky za plátno. Že elektronického obrazu se umělci zmocnili až posléze. Ovšem já osobně na videu obdivuji především jeho ohromné demokratizační vlastnosti. Pokud jsem mluvil o inovacích v malířství, je jisté, že neprobíhaly tak bouřlivě, protože s nimi stále pracovali odborníci, umělci, řemeslníci. Video svou zdánlivou technologickou jednoduchostí přitahuje i pozornost naprostých laiků, přinášejících nové nápady, které můžou zpětně ovlivnit i uměleckou tvorbu, tu profesionální.

*Toto vydání Iluminace je věnováno především tvorbě Woodyho Vasulky, se kterým jsi se několikrát setkal i jako s hostem vašich skupinových schůzek. Věděli jste do roku 1990, že se zabývá videoartem? Kdy jste měli poprvé možnost konfrontace s jeho tvorbou a jak na vás zapůsobila?*

My jsme samozřejmě nevěděli, co dělá, a to i přesto, že řada mých starších spolužáků si na něj pamatovala z FAMU. Woody se objevil na našich setkáních velice záhy, někdy počátkem roku 1990 a já vlastně ani nevím, jak se o nás dozvěděl. Jeho práce na nás zapůsobila velmi silně, zejména svými systematickými pokusy o ovlivňování elektronického obrazu syntetickým zvukem, které mě osobně evokovaly úsilí meziválečné avantgardy a chápal jsem je v těsné kontinuitě s Pešánkovým barevným klavírem. To u nás v oblasti videa nikdo nedělal a ani nezkoušel. On měl navíc, alespoň z našeho tehdejšího pohledu, kromě svobodných podmínek k tvorbě, k dispozici kvalitní technologii, kterou jsme mu na jedné straně přáli, na druhé straně tiše záviděli. Jeho tvorba je pokusnictví v tom pravém slova smyslu a to nám samozřejmě imponovalo. Stejně tak to bylo i v případě jeho osobnosti. Nebyl zatížený žádným světoběžnickým velikášstvím, nepřišel s tím, jak

nám to tady teď všem ukáže, ale choval se vždy naprosto přirozeně a příjemně. O tom promlouvá i fakt, že po čtyřech letech přijal naši nabídku zúčastnit se souborné výstavy, kterou pořádala Asociace, a zařadit se tím mezi průkopníky českého videoartu.

#### **Citované filmy:**

*Videoart* (Petr Skala, 1989), *Tvrdohlaví* (Martin Tobiáš, 1989), *Čtyři procenta* (Vladislav Kvasnička, 1989), *Když děti mají děti* (Vladislav Kvasnička, 1988), *Světlo proniká tmou* (Otakar Vávra, František Pilát, 1931), *Nebe, peklo, ráj* (Lucie Svobodová, 1995), *Barvy* (Radek Pilař, 1965), *Malování do vzduchu* (Radek Pilař, film 1965, video 1983), *Jen Smrt...* (Petr Skala, film 1964, video 1988).



## TECHNOCENTRICKÝ DETERMINISMUS

Woody Vasulka

Technocentrické či technodeterministické stanovisko se nevyhnutelně stalo hlavní strategií určité části umělecké komunity mé generace. Médium technologicky založeného umění převzalo roli onoho příznačného generačního „manifestu“, ať již se tato pozice projevila ve vývoji a konstrukci nových nástrojů, či zavedením alternativních, nezávislejších prostředků produkce a vystavování.

Komplexní sociální dynamika v politice, etice a estetice umělecké tvorby pozdních šedesátých let 20. století dala vzniknout rozštěpené umělecké komunitě. Jedna část se vydala naplnit své radikální politické závazky, druhá začala zkoumat samotné médium jako nový umělecký zdroj. Sjednocujícím faktorem však byla bezpochyby určitá neobvyklá inklinace, ne-li přímo láska k uměleckým postupům využívajícím procesy a materiály iniciované či organizované elektronicky. Když se ohlížím zpět, zdá se téměř d'ábel-ské, jak mnoho zdánlivě nespojených událostí a náhodných či intuitivně uskutečněných voleb se nyní jeví, jako by byly předem promyšlenými strategiemi: zdá se, že každá volba byla provedena ve službách něčeho většího, než je ona sama, něčeho nám v té době neznámého. Začínám nově číst svou vlastní tezi:

Existence a použití základního kódového systému ve strojově vytvářeném či strojově podporovaném umění naznačuje „novou“ a lákavou příležitost. Avšak my nyní cítíme, že použití technologie do značné míry diktuje svou vlastní estetiku, pokud ne v umění hlavního proudu, tak zcela jistě v jeho experimentálních formách. Naučili jsme se, že estetický dialog existuje bez přísného usměrňování ze strany intelektuálních zásahů a konsenzu...

Způsob zprostředkování tohoto kreativního procesu vyžaduje částečné přijetí technologického determinismu, jelikož jeho struktura se rodí v rozmanitosti kulturních oblastí, které nejsou specifické pro vývoj v umění. Stroje schopné organizovat vizuální či sluchové struktury se zrodily a založily svůj rodokmen mimo umění či striktně estetické uvažování, a jejich vývoj nevyžaduje uměleckou formulaci. Když sledujeme vývoj strojů, navržených pro artikulaci estetických jazyků, vidíme, jak jsou tyto jazyky odvozované primárně z vnitřních modalit těchto technologických systémů. Tyto systémy, prezentované jako nástroje, stručně vyjadřují obecně použitelné volby. Podobným způsobem se nejnovější nástroje pokoušejí obsáhnout standardní sadu matematických voleb, a některé

z nich jsou okázale přizpůsobené vizualizaci čísel... Kritizování strojově vytvářeného či strojově podporovaného prostředí se stalo formou sociálního disentu. Umění, které se stále zdráhá vzít za své takový čistě antitechnologický postoj, zůstalo také v opozici vůči modelům sociálního inženýrství, jež považuje za uniformní, doktrinářské a potlačující individuální rozmanitost. Dnes stále slyšíme protestující hlas legitimní umělecké komunity, kterou sociální strukturování stroje/státu učinilo bezmocnou. Jelikož technologie zajišťuje zásadní interface mezi člověkem a strojem a jelikož technologie rychle rozšiřuje své možnosti, technologické prostředí nyní překonává dimenzi nástroje, což by se dalo vyjádřit slovy: „Člověk je pouze hostem v domě technologie...“

\* \* \*

Umění se pokouší znovu získat či odhalit tajemství, rozpustit hierarchii významu v procesu – snad alegorickém v časech entropie. Ve skutečnosti je proces využívání záhad pro poetický zisk obchodní značkou umění. Zdá se, že žádný kulturní gigant se tomu nevyhne: „Má hudba se přinejlepším pouze přibližuje filozofii,“ říká Beethoven. Dokonce i mistr lidské duše nakonec dochází, neschopen vyřešit zásadní vadu v božím plánu, k vědeckému vysvětlení: Dostojevský zmiňuje ve svých *Denících* případ Kornilovové, což je mladá žena krátce provdaná za rozvedeného muže, který již má dceru. Kornilovová otěhotní a v podivném vrtochu žárlivosti vyhodí dítě svého manžela z okna. Dítě po pádu z pátého patra dopadne zázrakem bezpečně a skončí bez škrábanců. „Jak je silná,“ říká žena. Výsledkem prodlouženého procesu v rodinném soudním dvoře v Petrohradu je osvobození; diagnóza: prenatální stres.

Dostojevský byl hluboce a osobně pohnut, nejen proto, že se účastnil soudního procesu, ale i tím, že navštívil obžalovanou ve vězení a o případu napsal. Od počátku Kornilovovou vehementně obhajoval. Byl do značné míry ovlivněn novou vědeckou disciplínou, psychopatologií, a nadšeně napsal o psychiatru Dukovovi: „Je těžké dosáhnout jemnějšího pochopení lidské duše a jejích patologických stavů... Poslouchal jsem některá prohlášení tohoto experta s hlubokým obdivem.“

Předpokládejme tedy, že umění není nezávislá strategie: že je neoddělitelně propojené s dalšími názorovými systémy, že se vždy opírá o etická, sociopolitická či náboženská východiska, že je neschopné soběstačnosti, a že tudíž nikdy nemůže samo o sobě vyplnit vize, které slibuje.

Existuje pro to zdrcující důkaz. Vezměte si například situaci nedávného kolapsu celé socialistické utopie. Ačkoliv ke změně docházelo postupně, zničení politické pozice levice bylo náhlé a důkladné. Zdá se, že umění mění svou oddanost příliš často na to, aby mělo svůj vlastní etický model. Někdy je spřáhnuté s vědou, potom znovu s politikou, pak s módou či alchymií... možná dokonce s krásou.

Naštěstí se v tomto přízemním procesu znovu a znovu objevuje záhadný a skvostný slogan – pro některé poslední svátost či etická smyčka zpětné vazby, která znovu přichází pro naši záchranu: umění pro umění.

Problém začíná, jakmile se pokusíme zkoumat procesy technologické inovace v termínech tradičního chápání řemesla umělecké tvorby. Na jedné straně potřebujeme tyto procesy vnímat jako integrální součást našeho kulturního vývoje, v rámci „normalizovaných“

vztahů mezi tvůrci a artefakty. Na straně druhé nás tyto procesy nutí, abychom je vnímali jako „zvláštní případ“, pro nějž „normální“ pravidla tvorby a sociální interakce již neplatí. Souhlasím s tím, že touha izolovat jedinečnou estetickou fenomenologii do „speciální“ kategorie zkušeností je omezený a nejistý akt obrany. Avšak jsem nyní více než jindy přesvědčen, že současná praxe vytváření elektronických obrazů funguje v rámci vážných kulturních deficitů. Jsou jimi: a) absence kritického diskursu, tak samozřejmého a tak nutného pro vyprodukování silného souboru děl; b) nepřetržitě rekonfigurované nástroje vyžadující neustálé nové vzdělávání; c) nedefinované kategorie řemesla; d) blízkost k industriálnímu a komerčnímu vývoji a závislost na něm – závislost příliš blízká, a tudíž neuspokojivá; e) ochromující zápas o získání vědomostí, které jsou tak rozmanité, tak interdisciplinární a tak uboze dokumentované.

\* \* \*

Ve svém úsilí o pochopení funkce médií v procesu tvorby artefaktu použiji poněkud explicitní deskriptivní jazyk: Médium je systém či soubor podsystémů vložený mezi počátek kreativního aktu a finální artefakt. Rozsah specifického média lze popsat vzdáleností nebo počtem prvků či podsystémů angažovaných v procesu mezi počátečním impulsem (v šedé kůře mozkové) a artefaktem. Ačkoliv básník může snad koncipovat celkovou báseň bez překladu do akustického vyjádření (jak mnozí činí), proces tvorby vyžaduje určité posuny z jednoho místa mozku do dalšího. Někteří mohou zvolit vokalizovaný opětovný vstup (*re-entry*) z místa počátečního impulsu přes hlasivky, krátký výlet přes vzduch do ucha a zpět do místa akustické realizace.

Další stadium mediální extenze (*enlargement*) přichází s nástrojem. Při jednoduchém příkladu hudební improvizace realizuje myslí řízený psychomotorický aparát soubor svalových operací, a vyluzuje tak zvuky z nástroje. Systém tu prostředkuje zvuky prostřednictvím kontroly, hierarchicky rozšiřuje rozsah médií, a vytváří tak větší mezeru mezi počátečním impulsem a artefaktem.

V dalším kroku mediální extenze, kdy je hudební nástroj nahrazen kamerou, se situace zásadně mění. Filmová či videokamera přináší rozsáhlý soubor nových syntaktických pravidel, a dále tak rozšiřují rozsah médií. Proces od počátečního impulsu k artefaktu navíc začíná získávat charakter transformace, kdy jsou přímé a lineární mody kontroly nahrazované kompozicí zmnožených a paralelních událostí.

V případě počítače musí být všechny události a strategie důkladně zkonstruované, a tím zbavují autora dokonce i pouhého odkazu k představě reality a poskytují samotnému médiu nepoměrně větší moc.

Tyto procesy, v každém kroku více či méně triviální, nevyhnutelně transformují záměr, odměňují kustoda či autora mnoha neočekávanými aspekty, vlastnostmi či funkcemi, operují proti, nebo ve prospěch výsledku konečného artefaktu.

\* \* \*

Závazný imperativ inovace je možná rozhodujícím faktorem pro přijetí technologie jako legitimního poetického zdroje, podobného tomu, co „Příroda“ znamenala pro romantiky. Modernistická syntéza otevřela cestu pro stravitelnější propojení mezi sociopolitickým,

etickým a estetickým základem tvorby, což je pro utopické reformátory naší doby přijatelné. „Ze všeho umění musí film zastávat nejdůležitější místo,“ abychom parafrázovali Lenina, který sám byl velkým protagonistou územní elektrifikace. Dokonce i v těchto hrubých politických prohlášeních mnozí spatřovali příkaz k odvážnému pochodu na nejvzdálenější periferie umění.

V zájmu praktičnosti tohoto diskursu však zůstaňme věrni neohrabanému a archaickému jazyku sociálního, politického a etického žargonu: ty všechny nás neustále spojují s minulostí prostřednictvím dobře známých a prodiskutovaných konceptů pokroku a evoluce. Hi-technology je přese všechno příběhem o úspěchu: Méně a méně materiálu či hmoty je zapotřebí k podpoře efemérních struktur vědění a informací, méně a méně energie produkuje rozsáhlejší změny a rychlejší akce. Z tvrdosti lidských konfliktů již nemůžeme obviňovat vývoj technologických nástrojů války. Na nedávných událostech vidíme velice jasně, že koncept etnických čistek či teritoriální chamtivosti nepřichází odnikud jinud než z lidského srdce. „Zlo jsem já“ je další etickou smyčkou zpětné vazby. Jak se s tím vyrovnáváme? Alespoň na chvíli tedy oslavujme veškeré nové nástroje jako nepatrný příspěvek k našemu pochybnému arzenálu. Jediná dimenze, kterou můžeme uchopit s lehkostí, je okamžik bezstarostné touhy.

Čím stroj vyvolává takovou potřebu věčně ho zkoumat? Je to strach z naší neschopnosti uniknout známým vzorcům, naše obavy z opakování? Každou novou generaci nalézáme při hledání nového stylu, nových očí, nové módy. Možná není stroj natolik výživný či cenný sám o sobě, ale stává se pro nás neodolatelným jednoduše tím, že je nový. Možná tolik lpíme na stroji proto, že de-psychologizuje naše přístupy. Nemá v sobě *a priori* žádnou stopu nějakého modelu lidské psychologie. Jeho součástí je absence lidských předsudků – jeho procesy mají čistotu, které sami nemůžeme dosáhnout. To je důvod, proč nás stroj vábí.

Avšak zapnutý počítač na rozdíl od kladiva spočívajícího mírumilovně ve své gravitační síti vyvolává stav jisté naléhavosti svou přítomností čekající na vyřízení. Spočívající kladivo můžete minout tisíckrát bez pokoušení.

Zdá se, že od příchodu videa jako umělecké formy uplynulo hodně času. Hlavní aréna počítačové tvorby obrazů byla zdokonalená průmyslovými a vědeckými obrazovými koncepcemi. Avšak s příchodem nového prostoru – prostoru virtuální reality – se vědecký symbol či model, který tak dobře fungoval, pečlivě vykreslen v rámci paradigmatu vědecké události, stal náhle neadekvátním. S objevem nových konceptů prostoru se musí objevit také nové požadavky na kulturní formulaci takovýchto prostředí. Technologie opět zajistila novou studnici čerstvé krve, takže se umělci horlivě valí... Přestože banální stoupenec umění neustále podporuje jednoduchost, kterou nazývá elegancí, prosí o vlhkost rtů a, ovšem, genitálií a požaduje trochu toho tepla, místo aby se vydal za tou ojedinělou a mrazivou novou estetickou zkušeností... přestože se může upsat touze vidět svět novými očima – ten, který ignoruje vše staré –, nakonec bez ustání mluví o idejích, nejlépe těch čerstvých jako zelenina z časného rána.

Zatímco průmysl množí virtuální pracovní prostředí – a poskytuje tak zábavnímu průmyslu jeho prázdná klišé –, umělci dělají to, co umí nejlépe, hrají si. Instalace a prostředí virtuální reality, vytvořená umělci, jsou daleko podnětnější než cokoliv předvídané specialisty. Na diskusi o možnostech, které by mohly být jednou k dispozici pro vývoj našich nástrojů, je pravděpodobně příliš pozdě.

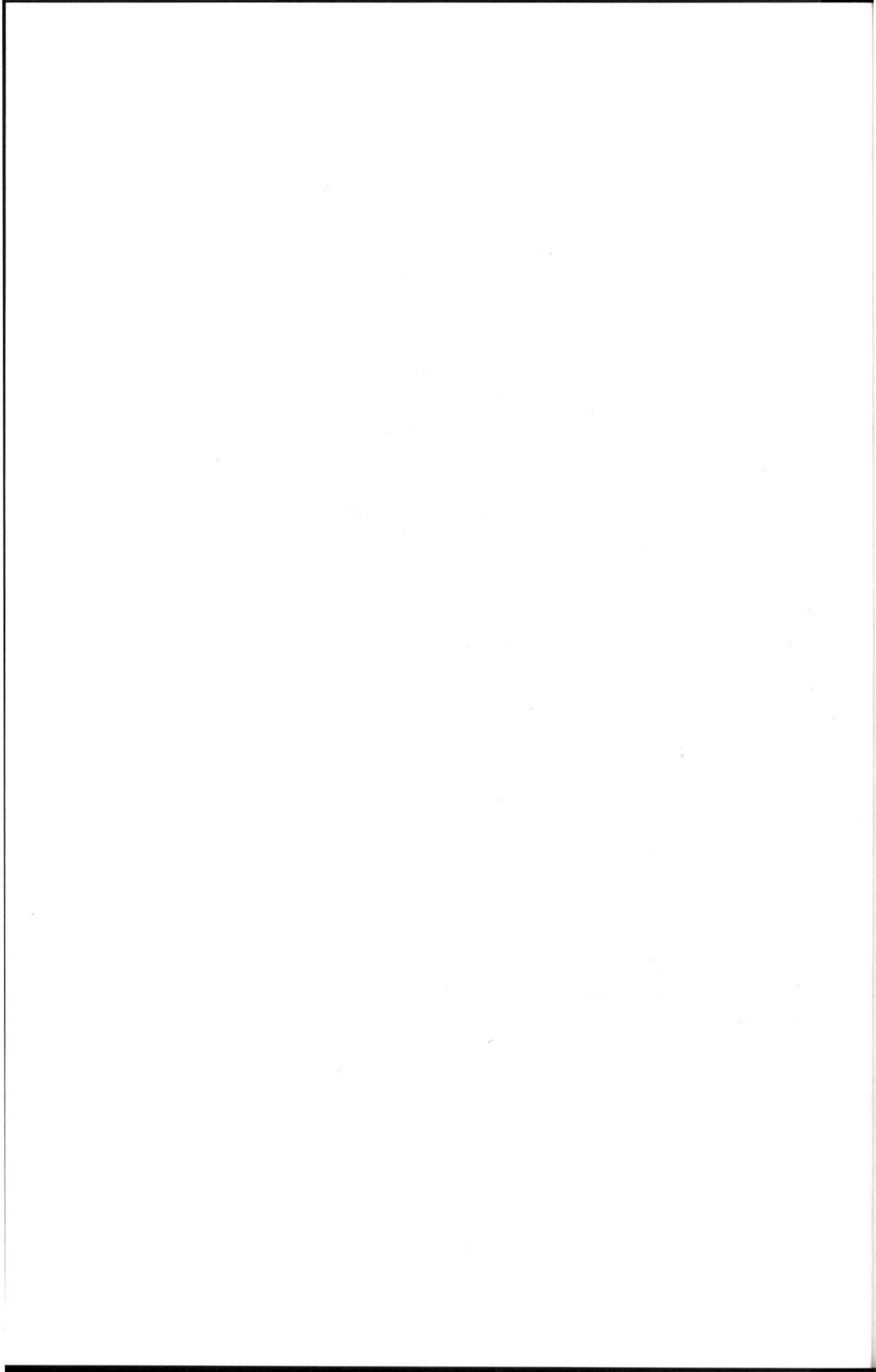
To, co jsme vytvořili, bude zcela jistě podmiňovat naše umělecké a lidské chování v budoucnosti. Prozatím to, anebo my, zvolilo pro zprostředkování naší zdejší přítomnosti cestu technologie. Pokud to byl chybný směr, není teď čas na reflexi; ztratili jsme prostor či dimenzi, odkud by bylo možné o tom rozvažovat. A žádný mechanismus se nenabízí jako alternativa, kromě náboženského extremismu; žádný dobře artikulovaný protichůdný pohled neexistuje. Zdá se že jsme akceptovali technologii jako součást našeho přirozeného světa. Rozhodující „agenci změny“ již možná nejsou viditelní našima očima, ačkoliv jsou stále spojeni s živnou půdou fyzického světa, mikroskopickými vlákny biologické hmoty, molekulárními soustavami nanotechnologie. Se změnami, které nyní probíhají výhradně v abstraktních oblastech, je stále zacházeno, jako by byly hmotou... svět multiplicit, kde mohou změnu podnítit nemnozí.

Přeložila Lenka Dolanová

Přeloženo z anglického originálu: Woody Vasulka, *Technocentric Determinism*.

Santa Fe, Nové Mexiko, poslední úpravy provedeny v červnu roku 1993;

přeloženo podle verze poskytnuté autorem.



## DIVADLO HYBRIDNÍCH AUTOMATŮ

Woody Vasulka

### Jak dílo funguje

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

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

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

---

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

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

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

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

### Umělecký záměr

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

- 
- 2) Komunikační protokol – souhrn parametrů a pravidel, kterými se řídí komunikace; jedná se zejména o druh přenosu, jeho rychlost, kontrolu apod. Aby mohlo dojít k úspěšné komunikaci, musí obě strany dodržovat daný komunikační protokol (pozn. red.).
  - 3) MIDI (Musical Instrument Digital Interface) – standardizovaný popis hardwarových a softwarových parametrů pro spojení počítače s vnějšími hudebními zařízeními (pozn. red.).
  - 4) *Dataglove* – vstupní zařízení používané v oboru virtuální reality. Vypadá a používá se jako rukavice s tím, že senzory v ní snímají a měří pohyby prstů a ruky uvnitř, přenášejí je do počítače a interpretují jako pohyby virtuální ruky či virtuálního nástroje (pozn. red.).



je však vysoce narativní ve svém celku, protože kalibrační procedury jsou vyprávěcí. Podávají zprávu o stavu instalace. Například: Poukazují na predeterminované koordináty a naznačují průběh akce. Je to sebezkomající narativní systém.

Jedním z hlavních úkolů instalace tedy bude předvést proces či rituál kalibrace a podat o něm zprávu. Stroj konstruuje vztah mezi programem a prostředím a musí být logicky vyjádřen jako určitý druh svědectví o svém fungování. Jakožto autor můžu do tohoto procesu zavést různé prvky, jako nepravidelnost, což poskytne publiku otázku. Nebo mohu eliminovat nepravidelnost a vystavit pouze očekávané průběhy. Do hry vstupuje množství různých možností. Potom mohu v určitém bodě nahradit tyto předvídatelné akce systému méně předvídatelnými zavedením obrazů světa. Nevím, jak daleko budu schopen jít. Nevím, zda se dostanu za kalibrovací procedury, ale mohu zavést vztah mezi prvky světa zvnějšku, z přírody.

Toto není virtuální realita. Virtuální realita se liší od toho, co dělám v tomto ohledu: Virtuální realita je v zásadě úhlem pohledu, který účastník zastává díky tomu, že je uvnitř prostoru počítačové paměti. Já se pokouším o vytvoření hlediska, které je více alegorické – divák není uvnitř prostoru, neparticipuje, ale spíše jen pozoruje. To má velice málo společného přímo s virtuální realitou, patří to do oblasti ovládnutí prostoru. Virtuální realita ovládá virtuální prostor, ale já se snažím ovládat aktuální prostor. Určitý virtuální prostor je s tím spojený, já však nemám nástroje reálného času, abych jej uskutečnil. Má práce je více divadelní, je to pokus o redefinování dramatického prostoru. Nevím, jestli to má nějakou kategorii. Nesrovnával bych to s virtuální realitou, protože pracuji za odlišných podmínek a mé nástroje jsou docela primitivní.

Mé divadlo by mělo nabídnout kritiku psychologického divadla či psychologického dramatu, jak je předváděno ve filmu a v divadle. Pokud vezmete tradiční žánr dramatu, vždy se zabývá vztahy mezi lidmi. Je to psychologicky založený systém. Rád bych našel něco, co se obrací k lidské percepci z docela jiného úhlu – říkám tak cosi o lidech pozorujících psychologický rituál, který je bez souvislosti s jejich vlastními emočními předpoklady, jejich vlastním psychologickým stavem –, něco, co není konkretizováno emočním vztahem mezi, řekněme, protagonisty. Stále to však předvádí určitý řád či vzorec, který lze rozpoznat. Je to téměř jako dokumentární zkušenost.

Samozřejmě, že lidský systém myslí-a-těla tvoří nejvypracovanější kontrolní systém, jaký kdy byl vymyšlen; kódy lidské komunikace jsou tak komplexní a vytříbené, tak elegantně zpracované a občas provedené s takovým božským talentem, že lze o tomto systému hovořit jako o dokonalém, bezpochyby. Zároveň je to uzavřený systém, v němž je úspěch měřen na té nejvíce zaběhnuté stupnici zdokonalování. Náš dramatický smysl touží současně po překvapivějších pravidlech, více abstrahovaných žánrech s otevřenějším koncem, po reprezentaci principů a tendencí sahajících daleko za klišé našich zvyklostí a očekávání. Snažím se depsychologizovat dramatický prostor zapojením pravidel technologie, vytvářením modelů pro alternativní stavy vědomí, jak se projevují v tomto novém a netradičně kódovaném vzorci, podrobujícím nás určitým alternativním procesům dramatické interpretace.

Přeložila Lenka Dolanová

## ILUMINACE

Woody Vasulka: Divadlo hybridních automatů

Přeloženo z anglického originálu: Woody Vasulka, *Theater of Hybrid Automata*, 1992.

The Vasulka Archive.

Online: [www.vasulka.org/archive/Vasulka3/Installations/TheatreHA/WrittenMaterial/Function.pdf](http://www.vasulka.org/archive/Vasulka3/Installations/TheatreHA/WrittenMaterial/Function.pdf)

*Edice a materiály*

## THE COMMISSION

Woody Vasulka

### Text

Text a postava Paganiniho – Ernest Gusella

Text a postava Berlioze – Robert Ashley

Text a postava pohřebního zřízence – Cosimo Corsano

### Obsazení

Paganiniho syn – Ben Harris

Vypravěč – David Ossman

Hlas – Andrea Harris

Výprava – Bradford Smith

Kamera – Steina Vasulka

Střih videozáznamu – Peter Kirby

Mixáž zvuku – Baird Banner

### Speciální elektronické přístroje

Vocoder – Harald Bode

Scan processor – Rutt/Etra

Digital articulator – Jeffy Schier

### Ouvertura

*Je to člověk vedený do arény ve své poslední chvíli, jako gladiátor jdoucí na smrt,  
aby tu uchvátil publikum svou křečí? Nebo snad je to zmrtvýchvstalý, nějaký upír s houslemi,  
jenž pokud nám přímo nesaje krev ze srdcí, každopádně nám odčerpává peníze z kapes?*

Heinrich Heine

**Vypravěč:** I ta nejdivočejší líčení jeho vzhledu vybledla v okamžiku, kdy jste ho spatřili. Byl tak hubený, že se zdál být vysoký, tak temný, že mu ztrhané rysy dodávaly zdání neurčitěho věku. Bezmasé tělo, vlastně už pouhé kosti, všechno ostatní z něho bylo obětováno ve prospěch dlouhých dlaní a prstů připomínajících spáry. Bez jeho hudby je jeho tělo bezhlesým tělíčkem cvrčka či cikády, stejně jako ono je mrtvé, nevydává-li své pronikavé či chvějivé tóny. Jeho oblek, černé, od kostí vytlačené nohavice toho, kdo

v nich i spí, jelikož je buď nemocný, či příliš omámený, aby mu to vadilo, anebo strávil předešlou noc hazardní hrou ve spolku prapodivných spoluhráčů proti jakýmsi strašidelným soupeřům.

Jistý muž jménem Levy objížděl anglické kabarety nalíčený tak, aby vypadal jako Paganini. Byl dobrý houslista a neobvykle věrohodný Paganiniho dvojník. Jiní později toho muže napodobovali a ještě léta poté se sami vydávali za druhého Paganiniho.

Ve Vídni způsobil Paganini senzaci. Dobrému šťouchu v kulečnicku se tu říkalo „coup à la Paganini“. K mání byly jeho busty zhotovené z másla a krystalového cukru, jeho portréty figurovaly na krabicích se šňupavým tabákem a doutníky, na špacírkách a rukavicích.

Paganini byl notorický hazardní hráč, musel dávat housle do zastavárny, aby splatil dluhy, a málem se finančně zničil investicí do podniku zvaného „Casino Paganini“, pařížského hráčského doupete, k jehož provozování ovšem nedostal licenci.

Zásadně necvičil. George Harris, mladý synek rabína z Hannoveru, strávil rok na cestách s Paganinim jako jeho osobní tajemník, aby pak o něm mohl napsat, a za celou tu dobu ho ani jedinkrát nespátřil otevírat pouzdro na housle.

V roce 1836 se ho opět zmocnila hráčská vášeň, načež odjel z Parmy do Paříže, kde předtím na jeho popud a s jeho finančním příspěvím otevřeli „Casino Paganini“. Zapletl se do nekonečných soudních sporů, jež ho připravily o značné částky a dále zhoršily jeho zdraví. Podle tehdejších svědectví byl „stěží schopen pohybu, ohnutý skoro do pravého úhlu, připomínal zpola otevřený kapesní nůž a zjevně trpěl silnými bolestmi“. Do schoďů ho museli vynášet, sám nevyšel ani do prvního patra.

Před smrtí Paganiniho postihl ještě další neduh – ztráta hlasu. Zoufale se pak dožadoval pomoci. Šeptával do ucha synovi, který byl na jeho sípání zvyklý a tlumočil je nahlas ostatním.

### **Paganini s Achellinem:**

Já v jiné části města miloval příšerné ženské.

Ženy, které byly tak krásné, že mě až děsily.

Viděl jsem člověka bez hlavy a s křídly na zádech, jak si nese v náručí vlastní prozra-  
né plíce.

Viděl jsem chlapíka v šaškovském kostýmu, jemuž odkapávala od vousů malinkatá  
embrya.

Viděl jsem bílého psa, jak ožvýkává měsíc.

Měsíc.

Viděl jsem dům uprostřed oceánu, uvnitř byly drobounké chobotničky, které ůkaly  
zobáčky na okna.

Viděl jsem, jak z nebe sestupuje jakési světlo a míří mi přímo na žaludek.

### **Berlioz:**

Já se rozhodně pokládám za člověka se smyslem pro organizaci. Všechno probíhá  
mimo mne, jestli víte, jak to myslím (prohlásila).

Myslím, že existuje buď pět povahových typů, nebo snad sedm povahových typů.

Jednomu by se dalo říkat organizátor. Jinému by se dalo říkat interpret.

Další bychom mohli označit termínem ochotná žena.

Jiný bychom mohli nazvat žena s jiným hlasem či jiným způsobem vyjadřování.

A tak dál.

Předpokládám, že pro každý z uvedených povahových typů existuje odpovídající ekvivalent ve světě nenacvičeného poznání.

Otázka, zda své povahy utváříme za účelem splnění tohoto kritéria,

je otázkou,

na niž bych na tomto místě těžko dokázal/a/ odpovědět. Dalo by se na ni odpovědět,

a já sám/sama/ bych na ni dokázal/a/ odpovědět,

ne však na tomto místě (prohlásila).

Stačí to ke zdůraznění významu oněch ekvivalencí,

přičemž předpokládejme, že daný fakt někdy vytanul na mysli každému,

byť i jen coby odpověď na otázku „proč dělat filmy?“

a také aby nás upozornil na skutečnost,

že míra přesvědčivosti tohoto filmu,

o nic méně než kteréhokoli jiného,

je závislá na představě archetypu.

Nás nezajímá kůže jako taková, ani vlasy jako takové,

ani stavba kostí jako taková,

nezajímá nás to poučování kolem. Stěží se dokážeme přimět

pohlédnout ráno do zrcadla. Pravda je,

že rekonstruovat si svůj vlastní obraz,

individuálně,

každodenně

se navracet ze snů,

je obtížné.

Takže

nás tedy ke tvorbě tohoto filmu nevede

nějaký zájem o kůži či vlasy a stavbu kostí.

### Paganini

**Vypravěč:** Už v době, kdy začínal koncertovat v Paříži, churavějící, soužený drtivými náporů choroby, která ho posléze zahubila, tuberkulózy hrtanu, jež se projevovala na jeho hlasu a jež se odrážela v jeho hubené dítě (sestavující z polévky či heřmánkového čaje). Byl zamlklý, nemluvil víc, než bylo nezbytně nutné.

Na koncertních turné skoro vůbec nejedl. Už necvičil, v den koncertu jen polehával celé hodiny na kanapi s mandolínou po boku.

### Zakázka

**Paganini a syn:**

Za jednoho z tajemných génů naší doby

pokládám toho,

jenž mluví řečí andělů. Chápu se

této nenadálé příležitosti,  
abych sám přispěl ke tvé hvězdné chvíli, ne snad že bych chtěl hledat rozptýlení,  
nýbrž z niterné touhy dodat velikosti tohoto okamžiku  
ještě jasnější gloriolu.  
Jakkoli jsou snad peníze platidlem ďábla, slouží i k obživě andělů.  
Jelikož vím, že tahle platba je odměnou za zakázku,  
jež povede k dalšímu povznesení mého génia,  
přál bych si, aby tě ta částka, Hectore,  
vynesla k rozletu bez hranic,  
aby pak jednota protikladů, hromu a blesku,  
došla završení na věky věků.

**Vypravěč:** Berliozovo přátelství pro něho bylo jedinečným intelektuálním dobrodružstvím. Berlioz složil svou symfonii „Harold v Itálii“ pro Paganiniho, ten však ji odmítl poté, co objevil v jejím sólovém violovém partu nadbytek pauz. Po pozdějším poslechu jak „Harolda“, tak „Fantastické“ symfonie se Paganini znenadání pro Berliozovo dílo nadchl a překvapil skladatele darem dvaceti tisíc franků. V oblasti vztahů mezi umělci obecně šlo o mimořádnou událost a někteří lidé byli pevně přesvědčení, že tahle odměna nepochází od Paganiniho, nýbrž od někoho, kdo takovým reklamním trikem kryje vlastní totožnost.

Paganini po koncertě přistoupil k Berliozovi a poklekl na pódium, aby mu políbil ruku. Jeho milovaný nemanželský syn Achillino, tehdy desetiletý hošík, si musel stoupnout na židli a přitisknout ucho k Paganiniho rtům, aby mohl tlumočit otcovu bezhlasou promluvu a jeho sdělení, že Berliozovi, jenž byl jako obvykle téměř bez peněz, vystaví směnku na dvacet tisíc franků jako odměnu za vytvoření hudební skladby.

Pravda o výše popsané události je taková, že dárcem peněz nebyl Paganini, nýbrž Armand Bertin, bohatý majitel listu *Journal des Débats*. Berlioz byl členem jeho redakce. Bertin si vysoce cenil jeho talentu a hledal nějaký způsob, jak mu pomoci. Napadlo ho, že peněžní dar bude pro Berlioze přijatelnější, předá-li mu ho některý jiný slavný hudebník. Přemluvil tedy Paganiniho, aby se vydával za dárce. Do tajemství byli zasvěceni jen dva Bertinovi přátelé a sám Berlioz totožnost svého pravého dobrodince nikdy nezjistil.

**Berlioz:**

Jak se dostáváme k tomuhle filmu?

Přes zakázku...

...od španělského fandanga. Podívej se na tohle, Sheilo...!

To je ale pěkné...

„V pozemských kopiích  
spravedlnosti a uměřenosti a jiných idejích,  
jež jsou výsadou duší, není světla,  
jen někteří však, přistupující k obrazům skrze zatemňující orgány smyslů,  
spatří v nich onu přirozenost, již napodobují.“

Tomu nerozumím.

Každopádně ovšem,  
dál,

ze skepse, praví Strabón, vzešel Metrodóros,  
muž, jenž přešel od pěstování filosofie k politickému životu  
a ve svých spisech  
vyučoval ponejvíce rétorice,  
a používal při tom zbrusu nový styl, jímž mnohé oslnil. Zdá se,  
že sehrál významnou úlohu politickou, ale i kulturní,  
během svého působení u dvora, kde se po jistý čas těšil  
nemalé přízni,  
ačkoliv Plútarchos naznačuje, že se jej  
jeho oslnivě inteligentní leč krutý pán  
nakonec zbavil.

Tak tomuhle, myslím, rozumím.

### Intermezzo

**Vypravěč:** Příští dva roky strávil v Paříži. Nejlepší popis Paganiniho z těchto let podává tehdejší mladý student sir Charles Halle: „Ohromující, posvátnou hrůzu nahánějící přízračnou postavu Paganiniho jste mohli spatřit téměř každý den odpoledne v obchodě hudebninami Bernarda Latteho, v Operním průchodu, kde vždycky asi hodinu vysedával zahalený do dlouhého pláště, nikoho si nevšímal a sotva kdy vůbec zvedl své pronikavě černé oči.

Byl jednou z pařížských pozoruhodností a já tam často chodíval, abych na něj s podivem civěl, a to až do chvíle, kdy nás jeden můj přítel představil a on mne k sobě pozval na návštěvu, což jsem s největším potěšením přijal. Navštěvoval jsem ho pak často, bylo by však obtížné sdělit obsah byť jediného rozhovoru, který bychom byli spolu vedli. Sedával tam, mlčenlivý, strnulý, sotva kdy vůbec pohnul svalem v obličeji, já zase seděl jako uhranutý a kdykoli na mě spočinul svýma záhadnýma očima, proběhlo mi celým tělem chvění.

Často mi přikazoval, abych mu zahrál, většinou jen mlčky ukázal kostnatou rukou na klavír a já se podle toho, jak tenhle obřad opakoval, mohl jen dohadovat, že mu to není nepřijemné, neboť z jeho rtů nikdy nesplynulo ani slůvko povzbuzení.

Jak jen jsem toužil poslechnout si jeho hru nelze slovy vypsát a snad si to ani vůbec nelze představit. Od nejranějšího dětství jsem o Paganinim a jeho umění slýchal jako o čemsi nadpřirozeném, a teď jsem tu sám seděl přímo proti tomuhle člověku, jen jsem se však díval na ty ruce, jež kdysi vytvářely takové divy.

Při jedné nezapomenutelné příležitosti, když jsem dohrál a na dlouhou chvíli jsme se ponořili do ticha, Paganini povstal a přistoupil ke svému pouzdru s houslemi. Tu se ve mně odehrálo cosi stěžejí představitelného; celý jsem se roztrásl a srdce se mi rozbušilo, jako by mi chtělo roztrhnout hrud. Popravdě řečeno by bouřlivější city dozajista necloumaly žádným mladíčkem chystajícím se na první dostaveníčko se svou milovanou. Paganini pouzdro otevřel, vyjmul z něj housle a začal je pozorně ladit prsty, aniž použil

smyčce. Mé rozrušení se stávalo čím dál nesnesitelnějším. Když byl spokojen a já si říkal: „tak teď, teď vezme smyčec,“ opatrně zase housle uložil a zavřel pouzdro. Takhle jsem tedy slyšel Paganiniho.“

### **Paganiniho smrt**

**Vypravěč:** Ráno v den Paganiniho smrti vydal biskup z Nice nařízení zapovídající vyzvánění umíráčku.

O několik dní později, když bylo jeho tělo nabalzamováno, oblékli je do černého kabátce a kalhot, v nichž vystupoval na koncertním pódiu, a uložili do rakve se skleněným okénkem nad obličejem.

Jakýsi vetešník nabídl hraběti Cessolemu, který byl určen za Achillinova poručníka, částku třicet tisíc franků za možnost vystavit tělo v Anglii.

Tělo, jež bylo nekvalitně nabalzamované, ponechali po dva následující měsíce na úmrtním loži, načež je přemístili do sklepa, kde zůstalo další rok, a nakonec je na příkaz zdravotnických úřadů vypověděli z města, takže skončilo v jedné z cel opuštěného útulku pro malomocné na Skalnatém pobřeží.

Záhy se začaly šířit pověsti o kvílivých tónech houslí... a jiných děsivých zvucích. Tělo tedy opět přemístili, nejdříve do cementové nádrže továrny na olivový olej, pak na zahradu jednoho soukromého domu.

Po čtyřech letech uzavřeli tělo do tří rakví. Jeho přátelé už nic neriskovali a přepravili tělo na lodi do Janova (na francouzské Riviéře předtím propukla epidemie cholery) a odtud povozem do domu jeho rodiny, kde jako chlapec pomáhal při sázení zeleniny.

I poté ho církev stále odmítala přijmout. Až o třicet let později bylo tělo konečně přemístěno ze soukromé zahrady na parmský hřbitov.

### **Márnice**

#### **Pohřební zřízenec:**

Ecce homo.

E una povera creatura morta! Corpo morto.

Poverino.

Morto?

Toh, vedo corpo morto. Ecco Puomo.

Nulla! Morto.

Ma the noia. Cervello.

Misuriamo.

Cervello... tre. Povero cervello the non canta piu.

Il naso? Due e il naso. Che bellino.

La boccuccia? Pure due!

Facciamo un piccolo duetto. Ma the noia.

Affanculo.

Sto povero cretino morto. Misuriamo sto petto.

La coscia e cosi lunga,

figlio mio, la coscia the non ti serve; mettiamo un quindici.

Eppure Paltra coscia. Puo essere differente. E chi to sa?



Eh si. La coscia destra e molto piu lunga! Quindici e mezzo.  
Le povere ginocchia. Oh, ginocchia. Son due; son altre due. Due. Due.  
E sti piedi, sti piedi di sto povero cristo,  
Son lunghi, pero quanto ha camminato! Uffa! Undici. E sara lo stesso, no? Undid  
Misuriamo Puomo. Ah, sto povero uomo the e crepato.  
Facciamo un tre.  
Cerebrum: Unum duum treum. Eh! Nasum: quantum? Dum! Tambien!  
Os: dos. Tettine: octo. Pectum: unum duum treum quattrum cincum,  
etcetera. Quattro l'ombellico. Sto povero cristiano.  
L'anca: Undici. Cazzo! (niente). Aspetta, aspetta.  
Chesta e 'na sturbatina. Me so stufato.  
Acqua santa.  
La gamba: venti pollici, la gamba. E il ginocchio me sembra de due. Mettiamo due.  
E sti pedini, sti poveri pedini. Son de dieci e mezzo.  
Tutt'e due to li vendo per un poco. Ecce homo. Morto. E ube?  
Chi se ne frega?  
Mater dolorosa. Requiscat in pace. Povero bambino. Paganini, bello mio.  
Dormi. In pace Stronzo. Dormi.\*)

[Ecce homo.  
Je to mrtvej chudák člověk! Mrtvé tělo.  
Chudáček.  
Mrtvej?  
No, vidím mrtvé tělo. To je člověk.  
Nic! Mrtvej.  
Ale ta nuda. Mozek.  
Změříme to.  
Mozek... tři. Chudák mozek už nezpívá.  
Nos? Dvě je nos. Jaký pěkný.  
Pusinka? Taky dvě!  
Uděláme malý duet.  
A do hajzlu.  
Ten hloupej mrtvej chudák. Změříme mu hrudník.  
To stehno je tak dlouhé,  
synu můj, stehno nepotřebuješ; dáme mu patnáctku.  
Ale druhé stehno. Může být přece jiné. Kdo ví?  
No jo. Levé stehno je o hodně delší! Patnáct a půl.  
Chudáci kolena. Och, kolena. Jsou dvě; další dvě. Dvě. Dvě.  
A ty chodidla, ty chodidla kristepane,  
jsou dlouhé, ale kolik toho nachodil! Uf! Jedenáct. To bude stejné, ne? Jedenáct.  
Změříme člověka. Ach, tohohle chudáka co chcípnul.  
Dáme to za tři.

---

\*) V hranatých závorkách uvádíme český překlad (pozn. red.).

Mozeček: Jeden dva tři. Eh! Nosíček: koliko? Dum! Tambien.

Os: dos. Prsíčka: osm. Pectum: jeden dva tři čtyři pět,  
atakďále. Čtyři pupek. Ten chudák křesťan.

Kyčel: Jedenáct. Sakra! (nic). Počkej, počkej.

To je otrava. Už mě to unavuje.

Svatá voda.

Noha: dvacet prstů, noha. A koleno mě připadá za dvě. Dáme dvě.

A ty nožičky, ty chudáci nožičky. Jsou za deset a půl.

Obě dvě prodám za málo. Ecce homo. Mrtvý. E ube?

Koho to zajímá?

Matko sedmibolestná. Odpočívej v pokoji. Chudák dítě. Paganini, krasavče můj.

Spi. Odpočívej v pokoji ty zmetku. Spi.]

### Žalozpěv

#### **Berlioz:**

Tady jsem, sedím tu,

dumám o životě a všech jeho formách.

Zatím je dnešek jedním z oněch dní, kdy do sebe nic nezapadá. Snídaně v hotelu Holiday Inn, kde obvykle bydlívám, zvlášť jsem-li mimo domov; na snídani se těším.

Spořádám šest šálků čistého čaje, tři kousky opečeného chleba, margarín a med, a mám čas přemýšlet o sobě, o sladování těla s duchem, to zvládám snadno.

Nenoste mi čaj ke stolu.

Já si ho tamhle naliju do šálku

a odnesu si čaj ke stolku, kde se posadím, abych si ho vypil.

Pak se tam zase vrátím pro další šálek. A tak dál.

Zhruba šest pochůzek, šest šálků čaje,

a totéž platí pro ty tři kousky chleba.

### Konec

Přeložil Ivan Vomáčka

Přeloženo z anglického originálu: Woody Vasulka, *The Commission*. Shooting script. 1983.

The Daniel Langlois Foundation, Steina and Woody Vasulka fonds, VAS B04-C01;

přeloženo podle verze poskytnuté autorem.

## Projekty

**Aspekty elektronické avantgardy:  
Steina a Woody Vasulkovi**

Steina a Woody Vasulkovi jakožto pionýři videoartu již od šedesátých let významně přispívají k utváření teoretického a institucionálního rámce elektronického umění. Pokoušejí se objevit takový přístup k technologii, který by propojil technologickou a kulturní sféru přenášením interpretace z nitra technologie do oblasti kulturního zhodnocení. Tato touha přispět k „akulturaci“ mediálních systémů vyžaduje účast umělců nikoliv pouze na zacházení s technologií, ale také na jejím samotném zrodu/přetváření. Na jejich nezvykle mnohotvárném a komplexním díle lze výborně sledovat proměny, kterým umění videa procházelo. Proto chci použít jejich tvorbu pro předvedení klíčových aspektů rané historie videoartu coby určitého specifického období, které je na jedné straně pouze určitou krátce trvající *vymknutou* periodou elektronické avantgardní tvorby (ve svých neopakovatelných komunitních techno-utopických aspektech přístupu k nové technologii), na druhé straně však předjímá současný vývoj v oblasti elektronických médií (ať již v oblasti hudebně-vizuálních performancí, či například v internetovém hnutí „open software“).<sup>1)</sup> Jejich dílo se pokusím zhodnotit ve vztahu k současným filozofickým konceptům pohybu, s přihlédnutím ke zkoumání forem intermediality, a v souvislosti s rozšiřováním možností pohyblivého obrazu, souvisejících s konceptem *expanded cinema*.

Jednou z klíčových oblastí, na niž se chci soustředit, je téma *archivnictví*. Zdánlivé popření narativity se v díle Vasulkových vrací v tom smyslu, že jako celek jej lze vnímat jako vytváření příběhu o soužití se strojem. Od raných dokumentů avantgardního dění plynule přecházejí k dokumentování média a vlastního zacházení s technologií, ať již v samotných videopáskách, nebo také prostřednictvím soustavného sběru materiálu vztahujícího se k historii elektronického umění. Nikoliv nepodstatná je pak jejich současná aktivita v oblasti vyvíjení nových forem archivace pohyblivého obrazu.

Vasulkovské vytváření příběhu o spolupráci se stroji ve spojení se snahou o precizní definování vlastností média tvoří komplexní model, propojující dokumentárně-reflexivní a analyticko-formalistický přístup k technologii. Vasulkovi pokračují v linii chápání tvorby jakožto praktikované filozofie, zaměřené v tomto případě na zkoumání času a energie. Patří do skupiny raných tvůrců, kteří se snažili vytvořit nový jazyk, kterým by bylo možné vznikající tvorbu teoreticky uchopit. Jednou z klíčových problematik se stalo promýšlení široce chápaného pojmu *rámec (frame)* a forem jeho (ne)existence ve videu. Rámec ve smyslu percepčního či zobrazujícího systému je podmínkou vnímání, které je vždy závislé na zděděných konceptech. „Rámec“ (ve smyslu „obrazu“ či „políčka“) ve videu je dynamickou událostí, což naznačuje zcela odlišný vztah k času, neboť kompozice obrazu je vepisovaná do časové struktury. Fenomenologii elektronické obraznosti vznikající z neustále se proměňujícího *elektronického materiálu* nelze fixovat, je možné ji pouze různými způsoby dočasně *zviditelňovat* či na ní odkazovat. V průběhu dialogu se strojem se však

1) O současném vývoji v oblasti nových médií a jeho „revolučním“, společensko-kritickým potenciálu hovoří například Howard Rheingold v knize *Smart Mobs. The Next Social Revolution* (Cambridge : Basic Books 2002).

také subjektivita tvůrce stává entitou v pohybu, v důsledku čehož je samotný tvůrčí proces podmíněn paralelně probíhajícím přetvářením vlastní subjektivity.

Ve své práci se chci soustředit zejména na rané období elektronického umění od počátku šedesátých let 20. století, konkrétně na skupinu tvůrců, zabývajících se zpracováním elektronické obraznosti (*image processing*), do níž kromě Steiny a Woodyho Vasulkových patří například Eric Siegel, Dan Sandin, Steven Beck či Nam June Paik, kteří byli všichni zároveň (spolu)autory prvních nástrojů zpracování této obraznosti. Teoretické poznání videotvorby, a zejména v této její „formalistické“ variantě, které je dosud na velice základní úrovni, vyžaduje zhodnocení jejího technologického podmínění ve vztahu k jejímu společensko-kritickému potenciálu.

V první části se proto chci soustředit na analýzu kulturního kontextu vzniku této tvorby, její jedinečné politické a institucionální milieu, na jehož základě je nutné vysvětlit utopický diskurs spojený s komunitními aspekty této tvorby. Společně se Seanem Cubitem se domnívám, že video není autonomním médiem, nýbrž že je závislé na dalších formách komunikace, vstupuje do plurality vztahů, a proto je nutné je zkoumat jakožto aspekt širšího kulturního pole, jako společenský symptom a nástroj společenského vývoje.<sup>2)</sup> Je třeba zohlednit způsoby, jakými dochází k odhalování kulturně-estetického potenciálu nového média, kterýžto proces se stává hlavní linií tvorby tvůrců tohoto okruhu. Důležitou „politikou“ této tvorby bylo objevování alternativních způsobů zacházení s technologií, nezávisle na jejím průmyslovém využití, s čímž souvisela nutnost upravování/vynalézání vlastních nástrojů produkce. Určitá vědecká či technologická gramotnost se zde stává samotnou podmínkou tvorby.

Elektronické umění je nutné zbavit jeho izolace, pramenící z jeho okrajové institucionální pozice a dosud panujícího „ostychu“ humanitních věd ve vztahu k technologicky vytvářenému umění. Tato tvorba v mnoha ohledech navazuje na avantgardu počátku století (filmovou a malířskou), a to například ve zkoumání vztahů mezi obrazem a zvukem či v inspirování se současnými vědeckými objevy.<sup>3)</sup> Přímo také navazuje na experimentální film, zejména jeho strukturální či materialistický proud, s nímž sdílí zejména touhu analyzovat jedinečné vlastnosti média. Navíc vznikala v úzké symbióze s dalšími uměleckými druhy, zejména hudbou, a ve svém „živém“ předvádění se stává druhem happeningu či performance. V druhé části se tedy budu snažit vysledovat tato širší umělecká propojení a inspirace.

Zacházení s elektronickým materiálem je analogické vědeckému výzkumu, od něhož se liší pouze svou praktickou neužitečností. Tvorba se stává přetvářením virtuálního v aktuální tím, že dochází k *osvětlování*, tedy vytváření nové viditelné reality, které ve svých výsledcích navíc odráží samotný proces tvorby. Sféry technologie a humanitních věd jsou od sebe většinou neprostopupně odděleny, přičemž právě umění je oblastí, která – jak rozpoznal Martin Heidegger – může nejspíše naznačit způsoby jejich propojení.<sup>4)</sup> Má práce si klade za cíl popis konkrétních způsobů reflektování této trhliny v těch technologicky nejkompexnějších dílech elektronické umělecké avantgardy.

Lenka Dolanová

(Vedoucí práce: Prof. PhDr. Petr Wittlich, CSc.; Ústav dějin umění FF UK v Praze, 2. rok řešení)

- 
- 2) Sean Cubitt, *Videography. Video Media as Art and Culture*. New York : St. Martin's Press 1993.
  - 3) O vědeckých a technologických inspiracích v díle Marcela Duchampa a jeho okruhu výborně hovoří Linda Hendersonová v knize *Duchamp in Context. Science and Technology in the Large Glass and Related Works* (Princeton UP 1998). Toto a další díla L. Hendersonové jsou inspirativní detailním zkoumáním kulturního dopadu vědeckého a technologického vývoje.
  - 4) Martin Heidegger, *Věda, technika a zamyšlení*. Praha : Oikoymenth 2004.

## VÝZVA K AUTORSKÉ SPOLUPRÁCI NA MONOTEMATICKÝCH BLOCÍCH DALŠÍCH ČÍSEL

Monotematické bloky jsou novou strategií, kterou redakce *Iluminace* přijala s nadějí, že tím podpoří koncentrovanější diskusi uvnitř oboru, vytvoří operativní prostředek dialogu s jinými obory a usnadní zapojení zahraničních přispěvatelů. Témata byla vybírána tak, aby korespondovala s aktuálním vývojem filmové historie a teorie ve světě a aby současně umožňovala otevřít specifické domácí otázky (revidovat problémy dějin českého filmu, zabývat se dosud nezpracovanými dokumenty). Zájemcům může redakce poskytnout výběrové bibliografie k jednotlivým tématům.

Každé z uvedených čísel bude mít rezervován dostatek prostoru i pro texty s tématem nijak nesouvisející.

S nabídkami příspěvků (studií, recenzí, glos, rozhovorů) se obračejte na adresu [szczeperan@phil.muni.cz](mailto:szczeperan@phil.muni.cz) nebo [ivan.klimes@volny.cz](mailto:ivan.klimes@volny.cz). V nabídce stručně popište koncepci textu; u původních studií se předpokládá délka 15–25 normostran.

\* \* \*

### POKYNY PRO BIBLIOGRAFICKÉ CITACE

(níže uvedené citace jsou po věcné stránce dílem smyšlené)

#### *monografie*

Rudolf Skopec, *Dějiny fotografie v obrazech 1890–1945*. Praha : Orbis 1963, s. 492–493.

#### *článek ze sborníku*

Patricia Holland, Sweet it is to scan: personal photographs and popular photography. In: Liz Wells – John Hawkins (eds.), *Photography: A Critical Introduction*. London – New York : Routledge – Blacksmith 2003, s. 117–164.

#### *článek z časopisu*

Petra Trnková, Club deutscher Amateurphotographen in Prag a jeho umělecké směřování na počátku 20. století. *Historická fotografie* 3, 2004, č. 1, s. 5–15.

#### *noviny*

Tomáš Němeček, Osm vražd – a co dál. Debata o dětské kriminalitě. *Respekt* 15, 2002, č. 45 (1. 11.), s. 2.

#### *formy opakované citace*

T. Němeček, c. d., s. 3n.

Tamtéž.

T. Němeček, c. d. (pozn. 3), s. 3nn.

T. Němeček, Osm vražd..., s. 3.

## 4 / 2006 Ekonomické dějiny filmu

(uzávěrka 15. října 2006)

Přestože v zahraničí patří téma ekonomických dějin v současnosti k jednomu z podstatných a intenzivně diskutovaných, v českém myšlení o filmu je stále spíše popelkou. Důvody jsou zřejmé, kromě jiného je to především 45leté období státního monopolu a také nedosažitelnost primárních pramenů, které handicapují téma na zdánlivě nezajímavé a extrémně náročné. Právě naprostá nezpracovanost ekonomických dějin českého filmu však zároveň činní tuto problematiku extrémně žádoucí a zajímavou.

Ekonomická historie je dnes aktuálnější než kdykoli dříve, protože světový filmový průmysl se od základu mění vlivem drastického snižování výnosů z kin a rychle rostoucího významu duševního vlastnictví, čili prodeje práv pro výrobu elektronických nosičů, pro televizní uvádění či výrobu vedlejších produktů (hraček, počítačových her, knih atd.): podle některých odhadů dnes výnosy z kin dosahují přibližně 18 % zisků amerického filmového průmyslu. To ovšem neznamená, že by se snižoval význam filmu jako ústředního produktu filmového průmyslu: film i přes tyto změny zůstává hlavním zdrojem jeho prestiže.

Kromě studia ekonomických dějin (českého) filmu se samozřejmě nabízí prostor pro zamyšlení nad filmovým průmyslem z pohledu teoretického, interdisciplinárního či syntetizujícího poznatky zahraničních badatelů. Metodologické a teoretické modely a podněty pro ekonomickou analýzu filmově-historických problémů mohou poskytnout například bohaté výsledky dialogů mezi ekonomy a historiky v západní Evropě a USA. Tento dialog ale zároveň odhalil řadu rozporů: ekonomie zaměřená na schematizaci reálných procesů a definice opakujících se cyklů a obecných zákonitostí inklinuje k jiným konceptům času než historie orientovaná na deskriptivní přístup, singulární události a kritiku pramenů. Monotematické číslo *Illuminace* nabízí příležitost k nastolení nových problémů, položení nových otázek o zavedených tématech (průmyslové pozadí „nových vln“ a nezávislých produkcí, ekonomická hodnota autorů a hvězd), k výzkumu dosud neprobádaných pramenů a k zapojení odborníků z oblasti ekonomie a hospodářských dějin do filmologické diskuse.

Několik příkladů témat, která se nabízejí ke zpracování:

- Teoretické modely pro ekonomickou historii a historickou ekonomii filmu; otázky interdisciplinárních vztahů mezi (filmovou) historií a (filmovou) ekonomikou; temporalita hospodářských procesů a cyklů v dějinách kinematografie; obecné otázky vztahů ekonomických, technologických, kulturních a politických dějin kinematografie.
- Specifické problémy základních ekonomických rovin kinematografického průmyslu, čili produkce, distribuce a uvádění: struktura kapitálu a investic, cenová politika, zdroje a bariéry růstu, struktura trhu, zahraniční obchod, vertikální a horizontální integrace, monopolizace a volná soutěž, dělba práce, nabídka pracovních sil a poptávka po práci, marketingové strategie, propagace, investice do výzkumu a vývoje, míra diferenciací produktu, vztahy mezi hardwarem a softwarem, nabídka konkurenčních forem zábavy, právní rámce podnikání atd.
- Dějiny státních intervencí: kontingent, kvóty, centralizace průmyslu, film ve službách válečného průmyslu, zestátnění a státní plánování, privatizace, státní subvence.
- Ekonomické vztahy mezi filmovými producenty, výrobci technologie a přidruženým průmyslem, s důrazem na průniky národních zájmů a vlivu nadnárodních korporací (prodej, licence a patenty technologických systémů barvy, zvuku, širokoúhlé projekce atd.).

- Dynamika technické inovace: jak byly v dějinách (české) kinematografie na trh uváděny nové produkty a jak se investovalo do nových technologií ve sféře produkce a uvádění – zvukový film, barva, široké a úzké formáty, stereofonie, multiplexy atd.?
- Studiový systém a ekonomika „nezávislé“ produkce.
- Ekonomický význam filmových festivalů.
- Jak průmysl využívá žánry a s nimi spojené emoce?
- Kontexty přesunu hlavního zdroje zisků filmového průmyslu z exploatace v kinech do oblasti duševního vlastnictví (prodeje práv); „životní cyklus“ filmu přecházejícího z kinodistribuce do sekundárních okruhů exploatace.
- Příkladové studie: „Jak, kdy, kde a proč byl daný film vyroben, distribuován a uváděn?“ (slovy D. Gomeryho).
- Kolik kdy stál český film? Jaké přinášel v jednotlivých obdobích zisky?
- Význam českého filmového průmyslu v kontextu průmyslu a obchodu českých zemí.
- Význam českého filmového průmyslu v kontextu zahraničí.
- Chování spotřebitele a formování poptávky: Jaké místo kdy měla návštěva kina ve spotřebitelském chování a výdajích jednotlivců a domácností, jak si divák vybírá filmové produkty?

#### Výběrová literatura k metodologii ekonomické historie filmu:

- Robert C. Allen – Douglas Gomery, *Film History. Theory and Practice*. New York: McGraw – Hill 1985.
- Charles R. Acland, *Screen Traffic: Movies, Multiplexes, and Global Culture*. Durham – London: Duke University Press 2003.
- Tino Balio (ed.), *The American Film Industry*. Madison: University of Wisconsin Press 1985.
- Pierre-Jean Benghozi – Christian Delage (eds.), *Une histoire économique du cinéma français (1895–1995)*. Paris: L'Harmattan 1997.
- Laurent Creton, *Economie du cinéma: perspectives stratégiques*. Paris: Nathan 1995.
- Laurent Creton, *Cinéma et marché*. Paris: Armand Colin, collection „Cinéma et audiovisuel“ 1997.
- Laurent Creton (ed.), *Cinéma et (in)dépendance. Une économie politique*. Paris: Presses de la Sorbonne nouvelle 1998.
- Laurent Creton (ed.), *Le cinéma et l'argent*. Paris: Nathan 2000.
- Laurent Creton, *Histoire économique du cinéma français. Production et financement (1940–1959)*. Paris: CNRS Éditions, collection „Cinéma & Audiovisuel“ 2004.
- Éric Dubet, *Economie du cinéma européen: de l'interventionnisme à l'action entrepreneuriale*. Paris: L'Harmattan 2000.
- Joëlle Farchy, *Le cinéma déchainé. Mutation d'une industrie*. Paris: Presses du CNRS 1992.
- Douglas Gomery, *The Hollywood Studio System: A History*. London: BFI 2005.
- Vinzenz Hediger, Patrick Vonderau (eds.), *Demnächst in ihrem Kino. Grundlagen der Filmwerbung und Filmvermarktung*. Marburg: Schüren 2004.
- Anne Jäckel, *European Film Industries*. London: BFI 2003.
- Charles C. Moul, *A Concise Handbook of Movie Industry Economics*. New York: Cambridge University Press 2005.
- Toby Miller – Nitin Govil – John McMurria – Richard Maxwell – Ting Wang, *Global Hollywood 2*. London: BFI – University of California Press 2005.
- Philip M. Napoli, *Audience Economics: Media Institutions and the Audience Marketplace*. New York: Columbia University Press. 2003.
- John Sedgwick – Michael Pokorny (eds.), *An Economic History of Film*. London: Routledge 2005.
- Arthur de Vany, *Hollywood Economics. How Extreme Uncertainty Shapes the Film Industry*. London: Routledge 2004.
- Harold J. Vogel, *Entertainment Industry Economics*. New York: Cambridge University Press 2004.
- Janet Wasko, *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*. Austin: University of Texas Press 1994.
- Justin Wyatt, *High Concept: Movies and Marketing in Hollywood*. Austin: University of Texas Press 1994.

1 / 2007

## Současná česká kinematografie

(uzávěrka 31. prosince 2006)

Současný stav domácí kinematografie je téma, které na první pohled není potřeba v časopise typu *Iluminace* reflektovat, vždyť tuto úlohu plní denní tisk, populární filmové měsíčníky, filmově-kritické časopisy, ale také informační periodika jako *Filmový přehled* a *Filmová ročenka* nebo publikace Českého filmového centra. Rádi bychom se však na českou kinematografii současnosti podívali jiným pohledem, způsobem, který v populárních časopisech, ročenkách a katalozích nenacházíme. Namísto hodnotící perspektivy recenzí a kritik, faktografie statistik a účelovosti propagačních textů se pokusíme shromáždit studie, rozhovory a dokumenty mapující provoz českého průmyslu a filmové kultury v jejich komplexnosti (byť ne úplnosti), včetně opomíjených fenoménů. Základním východiskem tématu je uchopení kinematografie jako vrstevnaté struktury skládající se ze sfér produkce, distribuce, uvádění a recepce a z přidružených oblastí (např. dalších médií spojených s filmem prostřednictvím tzv. horizontální integrace).

Takto pojaté téma současné české kinematografie v sobě skrývá řadu dílčích okruhů, které jsme se pro inspiraci pokusili nastínit v následujících bodech:

- Co je to současný film? Možnosti definice pojmu a metodologické otázky.
- Výroba českých filmů: vztah tradičních a nových technologií, zdroje a struktura financování českého filmu, české filmové producentství, zakázková výroba v České republice.
- Distribuce českého filmu v České republice a v zahraničí, PR a marketing; alternativní modely distribuce „artových“ filmů (filmové kluby, projekty filmové výchovy, festivaly apod.).
- Exploatace a recepce českého filmu: kina v České republice na počátku 21. tisíciletí, návštěvnost a možnosti návratnosti českých filmů; sociologický profil a kulturní praktiky dnešního českého diváka.
- Kinematografie a stát: vývoj vztahu českého státu ke kinematografii v posledních letech, zasazení do historického a mezinárodního kontextu.
- Institucionální zázemí dnešní české kinematografie: vývoj spolkového hnutí a jeho význam pro český film, významné subjekty českého filmového podnikání a jejich vliv a role.
- Legislativní rámec české kinematografie: zákon o kinematografii, zákon o fondu pro kinematografii, jejich novelizace, důsledky uplatňování autorského zákona v praxi, právní normy EU a jejich vliv na český film, legislativně zakotvené podpory českého filmu.
- Dokument, animovaný film, experimentální film, amatérská tvorba: postavení menšinových druhů filmu v české kinematografii.
- Vztah kinematografie a televize, vztah kinematografie a digitálních médií.
- Historické souvislosti současného stavu české kinematografie (v případě, že úzce souvisejí s věcným rámcem výše navrhovaných témat).





Národní filmový archiv  
Katedra filmových studií FF UK  
Centrum audiovizuálních studií FAMU

si Vás dovoluji pozvat na

## 10. česko-slovenskou filmologickou konferenci

jež se uskuteční ve dnech

19. – 22. října 2006 v Poněšicích

a jejímž hlavním tématem bude

# FILMOVÉ DIVÁCTVÍ

Divák jako klíčový prvek, „v němž“ se odehrávají filmová díla, jenž je různými způsoby vnímá, interpretuje a hodnotí a jemuž jsou naopak adresovány jednotlivé (estetické, ideologické, ekonomické atd.) aktivity kinematografie, byl zkoumán od počátků uvažování o filmu, i když leckdy spíše v implicitní formě. Už před druhou světovou válkou se začal rozvíjet – vedle nejběžnějšího zkoumání estetického působení filmů na diváka – výzkum zaměřený na psychologické či sociologické aspekty, a to v některých případech i za pomoci empirických metod (viz např. výzkumy Payneovy nadace). V období po druhé světové válce se na výzkum diváků začaly soustřeďovat celé jednotlivé vědecké směry a školy – od filmologického zkoumání psychologie diváků v 50. letech, přes ideologické, psychoanalytické a genderové zkoumání rozvíjející se intenzivně od konce 60. let, až po kupříkladu (sémio)pragmatiku, kulturální studia, recepční studia, sociální historii kinematografie, filmový kognitivismus atd. z období posledních pětadvaceti let.

Přestože o významu zkoumání fenoménu filmového diváctví nemůže být pochyb, na druhou stranu je právě ono, i navzdory mnoha badatelským snahám posledních desetiletí, jakousi slepou skvrnou filmových studií, jak se shodují různí odborníci, a to z prostého důvodu – nedostatku pramenů o skutečném chování a prožívání filmů diváky v jednotlivých obdobích a zemích. Tento problém je na druhou stranu do jisté míry průběžně řešen a překonáván – ať už pomocí dedukce a vlastní divácké introspekce badatele, tak pomocí zkoumání těch přeci jen dostupných svědectví, provádění empirických výzkumů využívajících ankety a dotazníky atp. Oblast filmového diváctví je každopádně z hlediska výzkumu velmi podnětná a otevřená díky možnosti využití různorodých badatelských přístupů – historického, sociologického, estetického, filosofického, psychologického, ideologicko-kritického atd. – a jejich následné interdisciplinární konfrontace, což je, jak doufáme, i ideální východisko pro připravovanou konferenci.

## Z MOŽNÝCH TEMATICKÝCH OKRUHŮ:

- ❑ **Divák jako cíl rétorických strategií:** Jaké rétorické postupy používají filmy, ale i reklamní kampaně apod. k ovlivnění, k „získání“ diváka? Jakým způsobem a za jakými (ekonomickými, ideologickými, estetickými atd.) účely je na diváka působeno už před filmem, v rámci projekce a po jejím skončení? Nakolik záměrné (anebo naopak nezáměrné) a nakolik účinné bývají tyto rétorické strategie?
- ❑ **Místo diváka:** Jaké je místo diváka ve vztahu k filmu a jaký má toto specifické místo význam, jakou má funkci – ať už pod místem diváka myslíme (v návaznosti především na psychoanalytické, pragmatické či kognitivistické zkoumání) jeho pozici „ve“ filmu, způsob, jak je „umístován“ dílem, „vsíván“ do něj atp., anebo – doslovněji – jeho místo v konkrétním prostoru recepce (v multikině, doma, ve festivalovém kině atd.)? První linie uvažování vede k otázkám po divácké participaci, po způsobech, jimiž je divák přímo či nepřímo adresován filmem atp. Druhý přístup zkoumající místo, kde divák sleduje film, vyzývá ke zkoumání vlivu různých institucí v obecnějším slova smyslu (festival, škola atd.), ale též například k průzkumu vztahu mezi měnící se architekturou kinosálu a diváckým zážitkem.
- ❑ **Divák jako aktivní anebo pasivní činitel:** Nakolik je divák aktivním spolu-tvůrcem filmu v rámci procesu jeho vnímání a interpretování? Co přesně je míněno aktivitou a pasivitou v dlouholetých teoretických sporech o aktivitu diváka? Nakolik je diváková aktivita (od dotváření významu filmu, zaplňování „míst nedourčenosti“ atp. přes zaujímání hodnotícího postoje v průběhu projekce až po vyjadřování se k filmu v rámci např. internetových diskusí, jeho veřejnou propagaci či naopak odsuzování atd.) vědomou a záměrnou? Jak velká je diváková svoboda ve vztahu k dílu z hlediska interpretace (viz tzv. podinterpretace a nadinterpretace)?
- ❑ **Ideologická negociace mezi kinematografií a filmovými diváky:** Jakým způsobem a do jaké míry jsou diváci ideologicky ovlivňováni kinematografií? Jak silným přenašečem dominantních, ale i minoritních či subverzivních ideologií je kinematografie (a to jak ve smyslu své přesvědčivosti a intenzity v působení na diváky, tak v rámci porovnání s jinými druhy šíření ideologických poselství)? Nakolik mají diváci možnost negociovat výsledné významy v interakci s jednotlivými díly, vzpírat se vnucovaným významům anebo zpětně ovlivňovat svými hodnotami a zájmy filmový průmysl?
- ❑ **Měnicí se podoby diváctví:** Jakým historicky podmíněným proměnám podléhají způsoby a „metody“ diváctví, stejně jako jevy, které jej doprovázejí (viz například fenomén cinefilie typický pro 50. a 60. léta ve Francii apod.)? Jaký konkrétní sociální (např. emancipační) význam kinematografie sehrávala a sehrává pro různé skupiny diváků v různých konkrétních historických obdobích a místech?
- ❑ **Diferenciace diváckých skupin a typů:** Podle jakých aspektů je možné (a funkční) rozdělovat diváky na jednotlivé typy a skupiny (viz například dělení genderové, podle věku, podle politických názorů, podle sociální třídy, podle příslušnosti k minoritám té které společnosti, k zájmovým skupinám atd.)? Jakým způsobem by bylo možné dělení diváků na různé typy z hlediska jejich estetických preferencí, diváckých zkušeností a dovedností (jinak řečeno kompetencí) atd.? Jak rozdílným způsobem vnímají film – a jak rozdílným způsobem jsou filmy ovlivňováni – diváci z oněch odlišných diváckých skupin? Jak velký vliv má skutečně příslušnost k určité sociální atp. skupině diváků a nakolik vstupují do vnímání a hodnocení díla zcela individuální faktory? Jak jsou utvářeny a v čem jsou specifické fanouškovské komunity diváků?

- ❑ **Psychologie diváka:** Jaké emocionální a intelektuální reakce v nás filmy probouzejí a za jakými účely? Jaké mentální procesy (vzpomínání, pozornost, imaginace atd.) jsou zapojovány při a po sledování filmu a jakou mají funkci? V čem (pokud vůbec) jsou tyto procesy modifikovány v rámci estetické situace vnímání díla (oproti situaci všednodenní, ne-estetické)? Jakým způsobem dochází k mentální participaci diváka na filmu, k jeho „identifikaci“ s postavami atp.? Jakou úlohu sehrává kinematografie při definování vlastní genderové a obecněji sociální identity, při dospívání, při řešení anebo naopak utváření psychologických problémů, při navazování a utužování sociálních vazeb atp.?
- ❑ **Divácké praktiky a projevy:** Jaké praktiky (od specifických podmínek sledování filmů přes vytváření fan-fiction až po nakupování reklamních předmětů atp.) s sebou přináší filmové diváctví a jaký mají sociální, estetický atd. význam? Co můžeme vyvodit o aktivitě diváctví na základě analýzy diváckých projevů prezentovaných např. v dopisech do médií anebo třeba v internetových diskusích? Nakolik specifická názorově, ideologicky a rétoricky je v tomto ohledu skupina diváků privilegovaných s ohledem na možnost veřejné reakce na kinematografii, tj. filmových kritiků?
- ❑ **Důvody divácké obliby či neobliby filmů a důvody filmového diváctví obecně:** Proč se diváci dívají na filmy? Jaký užitek, jaká potěšení, jaké významy jim jejich sledování přináší? Nakolik jsou si vědomi svých důvodů pro sledování filmů a nakolik jsou ona divácká potěšení a důvody obliby jednotlivých filmů i kinematografie obecně podvědomé? Podle jakých kritérií hodnotí diváci filmy?

Připravila: Helena Bendová



Pro jednotlivé příspěvky je vyhrazen čas 20 minut (cca 7 normostran, resp. 12 600 znaků s mezerami). Příspěvky budou publikovány ve sborníku a jejich písemná verze může být samozřejmě delší. Naše pozvání k vystoupení adresujeme tímto nejen již „zavedeným“ konferenčním „veteránům“ z oboru i jiných spřízněných disciplín, ale také doktorandům a studentům, které tímto zveme k aktivní účasti.

Příhlášku zašlete buď poštou na adresu Národního filmového archivu (Národní filmový archiv, Bartolomějská 11, Praha 1, 110 00), či mailem ([ivan.klimes@nfa.cz](mailto:ivan.klimes@nfa.cz), [petra.hanakova@ff.cuni.cz](mailto:petra.hanakova@ff.cuni.cz), [hbendova@centrum.cz](mailto:hbendova@centrum.cz)), a to

**nejpozději do 30. září 2006.**

Příhlášku nechť zašlou i ti, kteří plánují účast bez konferenčního příspěvku, ubytovací kapacita Poněšic je limitovaná. Čtvrtek 19. 10. 2006 je den příjezdový, neděle 22. 10. 2006 den odjezdový, vlastní konferenční jednání proběhne v pátek 20. a v sobotu 21. 10. 2006.

Na setkání s kolegy se těší

PhDr. Ivan Klimeš  
NFA / KFS FF UK

PhDr. Petra Hanáková, Ph. D.  
KFS FF UK

Mgr. Helena Bendová  
CAS FAMU



Adalbert Stifter Verein, München  
Národní filmový archiv  
Ústav slovansko-germánských studií UJEP  
Katedra filmových studií FF UK  
CineGraph, e. V., Hamburg

pořádají  
ve dnech 30. 11. – 2. 12. 2006  
v Ústí nad Labem

konferenci

## **Kinematografie v Protektorátu Čechy a Morava a její říšskoněmecké souvislosti**

### **Kinematographie im Protektorat Böhmen und Mähren und ihre reichsdeutschen Zusammenhänge**

#### CALL FOR PAPERS

Období Protektorátu Čechy a Morava představuje v mnoha ohledech velice specifickou historickou etapu, a to i v oblasti kinematografie, na jejíž půdě se střetávají a prolínají aspekty kulturní, hospodářské i politické. Dosavadní výzkum sice již řadu otázek otevřel (vztah kinematografie a státu, arizace, filmová cenzura, působení Prag-Filmu, filmové zpravodajství, role filmu v národně obranném hnutí ad.), ale jen výjimečně lze hovořit o skutečné zpracovanosti těchto témat a řada dalších témat zůstává stále nedotčena. Přispět ke změně této situace má i dvojice konferencí iniciovaná ze strany Adalbert Stifter Verein. První se pod názvem „Film a filmová politika v Protektorátu Čechy a Morava“ konala 22. – 25. června 2005 v Regensburgu. K účasti na druhé vás tímto srdečně zveme. Její tematický záběr opět není záměrně blíže specifikován, název jen upozorňuje na zájem pořadatelů rozkrývat i spletité vztahy mezi protektorátní a říšskoněmeckou kinematografií, jak se rozvíjely v politické, ekonomické, kulturní i personální rovině. Následující výčet možných tematických okruhů nabízíme jen pro inspiraci.

- ◆ *filmová politika* německé okupační moci v protektorátu; filmová politika protektorátní vlády, případně postoje a kinematografické aktivity jednotlivých resortů; vztahy mezi říšskoněmeckými orgány (státními, stranickými i kinematografickými) a orgány i institucemi protektorátními v oblasti kinematografie (českými i německými); modelové srovnání se situací filmového průmyslu v jiných Němci okupovaných zemích
- ◆ *právní rámec* kinematografie a její institucionální vývoj; funkce a působení jednotlivých institucí; příprava poválečného uspořádání oboru

- ◆ *filmový průmysl* a obchod v širších kontextech protektorátního hospodářství
- ◆ *arizace* a osudy Židů, arizátorů i arizovaného majetku; film v Terezíně; antisemitská propaganda ve filmu
- ◆ *filmová produkce*: ateliéry, jejich provoz a vybavení, technologie, produkční společnosti, fenomén úzkého filmu; produkční historie jednotlivých filmových projektů
- ◆ *distribuce*: půjčovny – jejich provoz a obchodní strategie; kina – jejich vlastníci / provozovatelé a jejich provoz; distribuční nabídka – proměny její struktury; dovoz a vývoz
- ◆ *recepce*: návštěvnost, skladba a chování publika; Němci v protektorátu jako publikum; hvězdný systém a jeho fungování; filmová kritika a psaní o filmu; filmová periodika a knihy o filmu
- ◆ *filmová propaganda*: zpravodajství (české i německé), krátké filmy, propaganda v hraných filmech
- ◆ *filmové školství*: vize a plány, semináře, kurzy
- ◆ *filmové akce*: Filmové žně ve Zlíně, ceny, návštěvy významných osobností
- ◆ *filmová tvorba*: témata, motivy, styl, proměny narace
- ◆ *animovaný film*
- ◆ *amatérský a rodinný film*
- ◆ *lidé od filmu*: Češi i Němci, umělci, producenti, významní úředníci
- ◆ *kulturněhistorické a mediální kontexty filmu*: film v kontextu protektorátní kultury, vztah filmu k ostatním uměleckým oborům, ke knižní produkci, ke gramofonovému průmyslu, film a rozhlas
- ◆ *protektorát a ostatní části bývalého Československa*: situace na Slovensku a v Sudetech, kinematografické kontakty s protektorátem

V odůvodněných případech jsou časové hranice našeho tématu prostupné jak zpět do třicátých let před březen 1939, tak do období po osvobození. Doprovodný program budou tvořit tři filmová představení.

Referující nechť koncipují svá vystoupení na 20 minut (cca sedm normostran čteného textu, tj. 12 600 znaků s mezerami). K dispozici bude standardní technické vybavení (videodataprojektor, VHS, DVD), o případných zvláštních technických požadavcích nás, prosím, informujte s předstihem. Jednací jazyky jsou čeština a němčina, referáty i diskuse budou tlumočeny. Příspěvky z obou konferencí budou publikovány ve společném sborníku. Čtvrtek 13. 11. je den příjezdový s večerní projekcí, v pátek a v sobotu 1. a 2. 12. jsou konferenční dny s večerními projekcemi.

Návrhy svých příspěvků s krátkou anotací zasílejte na jednu z následujících adres:

[ivan.klimes@nfa.cz](mailto:ivan.klimes@nfa.cz)

[tereza.dvorakova@ff.cuni.cz](mailto:tereza.dvorakova@ff.cuni.cz)

Na setkání a plodnou diskusi se těší

Dr. Peter Becher  
Adalbert Stifter Verein

PhDr. Ivan Klimeš  
Národní filmový archiv / KFS FF UK

# ILUMINACE

ČASOPIS PRO TEORII, HISTORII  
A ESTETIKU FILMU  
THE JOURNAL OF FILM THEORY,  
HISTORY, AND AESTHETICS

*Redakce / Editorial board:*

IVAN KLIMEŠ

VÁCLAV KOFROŇ

PETR SZCZEPANIK

(Šéfredaktor / Editor-in-chief)

*Vydává:* NÁRODNÍ FILMOVÝ ARCHIV

Malešická 12, 130 00 Praha 3

tel. 271 770 509, fax 271 770 501

*Sazba:* FORMICA – Alena Tejnická

*Tisk:* Marten, s. r. o.

Rukopis byl odevzdán do výroby v červenci 2006

*Okruh Iluminace / Circle of Iluminace:*

HELENA BENDOVÁ

MICHAL BREGANT

MÁRIA FERENČUHOVÁ

PETRA HANÁKOVÁ

MARTIN KAŇUCH

MIROSLAV MARCELLI

PETR MAREŠ, PETR MÁLEK

PETER MICHALOVIČ

MIROSLAV PETŘÍČEK

LUBOŠ PTÁČEK, PAVEL SKOPAL

KAREL THEIN, VLASTIMIL ZUSKA

Podávání novinových zásilek povoleno

Ředitelstvím poštovní přepravy Praha

č. j. 3154/92 ze dne 23. listopadu 1992

Podávání novinových zásilek povoleno

Českou poštou, s. p., OZSeč Ústí nad Labem,

dne 26. 1. 1998, j. zn. P – 324/98

Vychází 4x ročně. Cena jednoho čísla 60,- Kč

Cena tohoto čísla s příloženým DVD 150,- Kč

MK ČR E 55255; MIČ 47285

*Grafická úprava / Graphic layout:*

Ivan Exner

*Předplatné zajišťuje /*

*Subscription information*

*Tajemnice redakce / Editorial assistant:*

Ivana Lukešová

Roční předplatné pro tuzemsko

180,- Kč + 40,- Kč poštovné

*Adresa redakce / Address:*

Národní filmový archiv

oddělení teorie a dějin filmu

Bartolomějská 11

110 01 Praha 1

tel. ++420/2/2423 1988

fax ++420/2/2423 1948

*Adresa / Adress:*

A.L.L. Production, s. r. o.

P. O. Box 732, 111 21 Praha 1

tel. ++420/2/340 928 51

++420/2/340 928 30

fax ++420/2/340 928 13

e-mail: allpro@mbox.vol.cz

http: www.allpro.cz

ISSN 0862-397X

Annual subscription for Europe

*Institutional:* US\$ 46,- / € 49,-      *Individual:* US\$ 32,- / € 34,-

Annual subscription for other countries

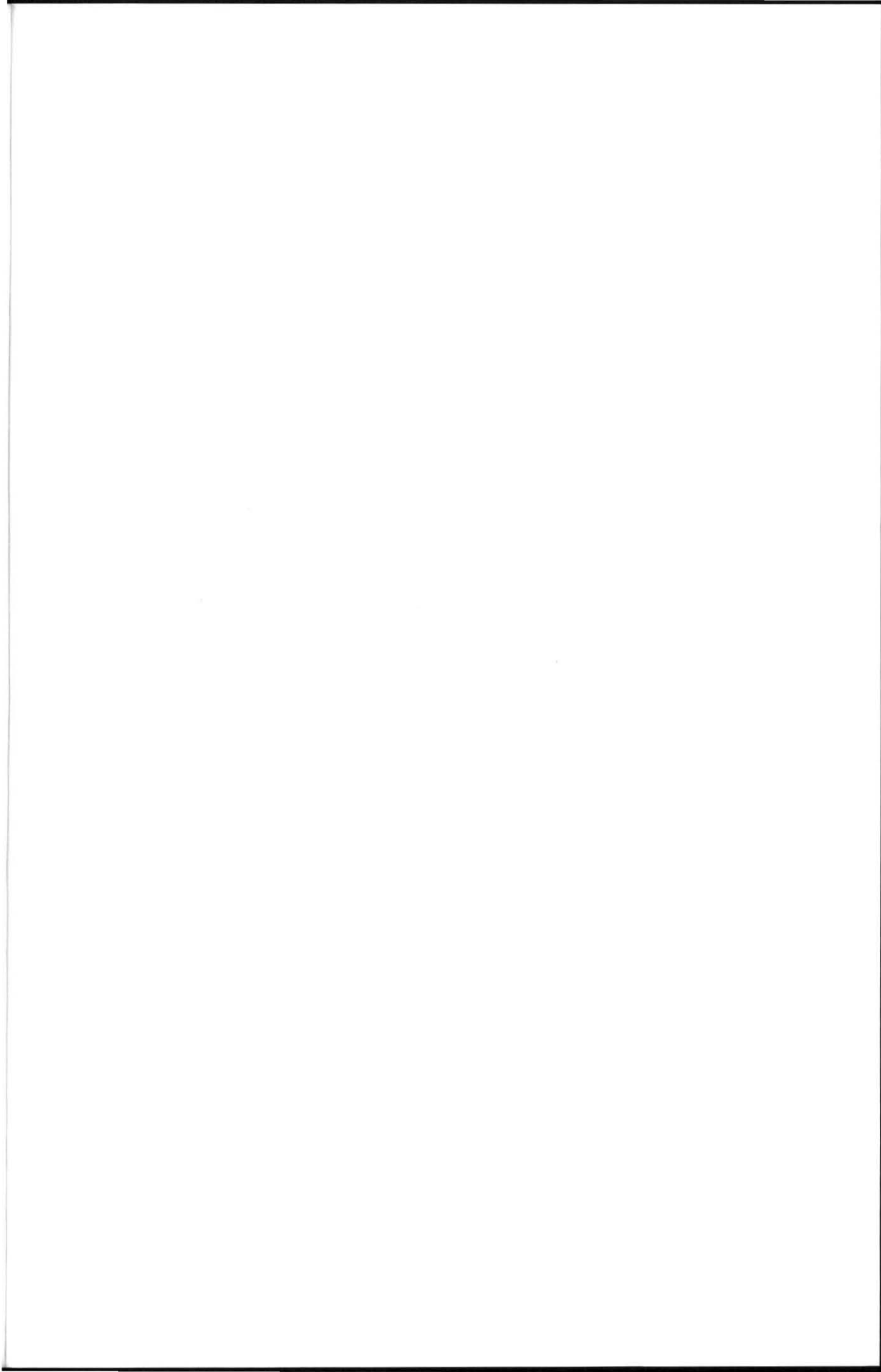
*Institutional:* US\$ 68,-      *Individual:* US\$ 44,-

Iluminace is published four times a year

Prices include postage

*Na obálce je ukázka z cyklu R-E Faces*

*(Woody Vasulka, 70. léta)*



35029/2006/23



10098811 Národní filmový archiv

#### ILUMINACE

*Podobně jako většina důležitých pojmů nacházíme i „iluminaci“ již u Platóna: Popisuje tímto termínem zážitek – pro něho zjevně častý – náhlého porozumění, prozření, záplavy světla, které zalévá mysl dosud tápající v tmách. Platón se přidržuje analogie se světlem a klade korespondenci mezi viděním a věděním, světlem fyzikálním a světlem logu. Vyžaduje-li oko a předměty, které vidí, světlo, pak porozumění světu, mysl i řád věcí vyžadují světlo intelektu – iluminaci. Vyzdvižení ducha i skutečnosti do jasu, nutnost nasazení celku ve světle rozumu, iluminace, bez níž nelze poznat pravdu, zá-  
hř z pochodně velkého Řeka dějinami. Životodárnou energii přijímají Augustin i Pseudo-Dionýsios, kteří chápou, že jen díky osvícení, jen viděním věcí i sebe samých ve světle sto-  
jících může bytost nadaná rozumem pochopit řád universa  
i své místo v něm.*

*Iluminace, vzhled do podstaty věcí, není záležitostí chladného rozumu. Náhlé prozření zachvacuje celou bytost vidoucího jež se hrouží v bezbřehý oceán veškerenstva.*

*Světlo je katem stínu, ale současně i jeho matkou. Hra světla a stínu, pravdy a klamu, poznání a zla – co víc je život? A co víc je film? Je film jen iluze, mihotavé chvění falše a ploché zábavy, nebo jde analogie dále? Může být film iluminací v prapůvodním smyslu – odhalováním krásy, pravdy a dobra v podstatě lidské i v podstatě světa? ILUMINACE proto obrací kritický paprsek reflexe na film a jeho roli, na jeho historii, teorii i společenské souřadnice v přesvědčení, že v podstatě filmu je potence světelné síly – iluminace.*