# Santa Fe: prostředí pro kontemplaci

# Umění paměti

Od osmdesátých let dochází s nástupem Ronalda Raegana do prezidentského úřadu k radikálnímu útlumu podpory umění a k nástupu neoliberalismu. Vytvoření autonomního prostoru a způsobu fungování nezávislého na institucích získalo na naléhavosti. Vasulkovi si k tomu vybrali prostředí s bohatou uměleckou historií. V nedalekém Taosu fungovala v druhé půli šedesátých let hippie komunita, vábená sem zřejmě příznivým klimatem i přítomností domorodých kultur. V oblasti pobývali ve dvacátých a třicátých letech minulého století spisovatelé D. H. Lawrence či Aldous Huxley, malířka Georgia O'Keefeová či fotograf Ansel Adams; v poslední době je Santa Fe oblíbeným místem filmařů. Příznivé klima a odlehlá poloha rozhodly také pro výběr Los Alamos jako místa pro soustředění výzkumného týmu vědců, jejichž úkolem byl vynález atomové bomby. Národní laboratoř Los Alamos (LANL) je dosud zaměřená na výzkum týkající se národní obrany a ve zdejším Bradburyho vědeckém muzeu ještě stále promítají dokumenty o tom, jak dobře se mladým bystrým vědcům v Los Alamos žilo a jak nekonečně šťastní byli farmáři a indiáni, že mohli své pozemky poskytnout ve prospěch amerického boje proti nepříteli.[1] Jedná se tedy o nanejvýš příznivou oblast ke zkoumání antropologie války.

V samotném Santa Fe dnes působí celkem živá umělecká komunita. V době mé návštěvy v červenci 2008 byla v Centru pro současné umění výstava Thomase Ashcrafta Codices: Heliotown sestávající z modelů imaginárního kosmického města; umělec se zabývá také „elektrorecepcí" s využitím upravených rádiových teleskopů, pomocí nichž přijímá elektromagnetickou energii, vyzařující periodicky z Jupiteru.[2] V centru Santa Fe Complex[3] se snaží o propojení umělců a vědců, pořádají výstavy, přednášky, koncerty, performance.

Vasulkovi objevili v Santa Fe prostředí příznivě nakloněné kontemplativnímu životnímu stylu, „kreativní nečinnosti", jak se Woody svěřil 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."[4]

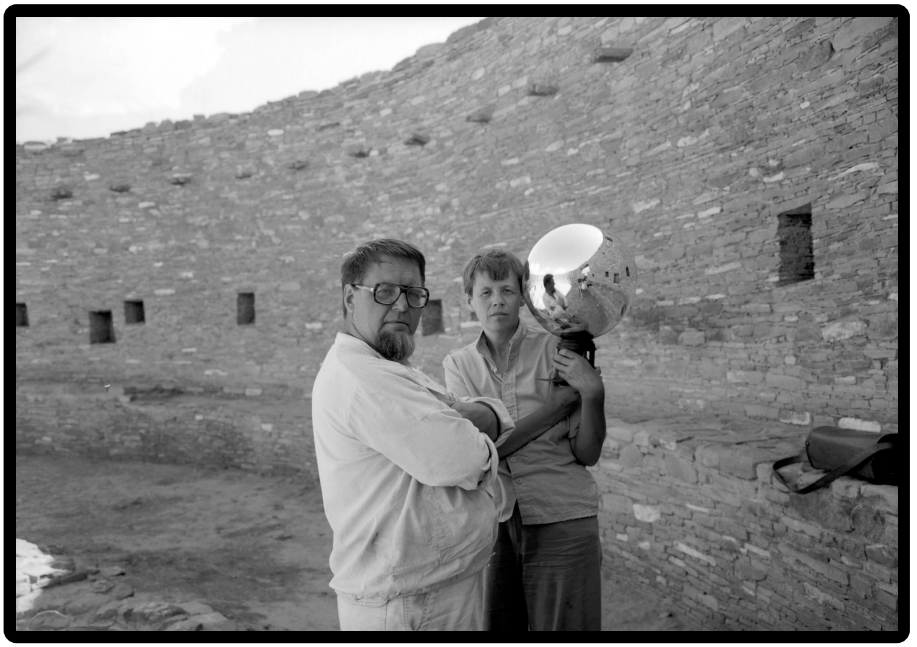
Vasulkovi v ateliéru na Agua Fria v Santa Fe, polovina 80. let.

1 | Viz <http://www.lanl.gov/> a muzeum <http://www.lanl.gov/museum/>. V oblasti okolo Los Alamos je také mimochodem hlášen největší výskyt UFO v celých Spojených státech.

2 | Více informací o instituci viz <http://ccasantafe.org/> a o dílu T. Ashcrafta viz <http://heliotown.com/>.

3 | Viz <http://sfcomplex.org/>.

4 | Ausubel, Ken. Woody Vasulka: Experimenting With Visual Alternatives. *News & Review*. 11. 5. 1983, s. 8–9.



Woody a Steina Vasulka v Novém Mexiku.

Stejně jako jejich předešlé ateliéry, jejichž podoba se zachovala na četných fotografiích a v popisech[5], také santafeský začali okamžitě sdílet se svými přístroji. Peter Cobel, spisovatel z Nového Mexika, popsal návštěvu u Vasulkových v roce 1981 takto:

> „Ateliér videoumělců Steiny a Woodyho Vasulkových může připomínat vědeckou laboratoř spíše než umělecký ateliér, kdyby tu nebyl nepořádek a zjevný zmatek, typičtější pro umělce. Vybavení pochází přímo z laboratoře: kamery a monitory, zvukové syntezátory, počítače pro zpracování obrazu.“[6]

Okouzlení vizuálními stimuly z pouštní krajiny se otisklo do děl vytvořených v prvních letech zdejšího pobytu. Dosavadní prostor ateliéru, v němž se odehrávala většina experimentů, se náhle rozšířil na celý prostor Nového Mexika. V díle *Summer Salt* (Letní sůl, 1982) jsou předchozí aspekty performance a strojového vidění dále rozvinuté uvnitř novomexické krajiny. Steina si proplétá kameru opatřenou skleněnou trubičkou s konvexním zrcadlem – takže poskytuje 360stupňový záběr – mezi nohama či ji přeskakuje (část nazvaná Somersault/Kotrmelec), v další části (Sky High/Obloha vysoko) je

5 | Anthony Bannon popsal návštěvu buffalského ateliéru ve Franklinově ulici jako místo, kde „visí kabely ze stěn namísto maleb a sady obvodů a monitorů jsou nakupené namísto nábytku“. Bannon, Anthony. Vasulkas: See Not Say. *Buffalo Evening News*. Buffalo, New York, 7. září 1974, s. 12.

6 | Kobel, Peter. Artist' Studio Achieves Look Of Science Lab. *Albuquerque Journal*. 15. března 1981, s. 1, sekce D. Autor pak pokračuje s mírným varováním, že se opravdu nejedná o to, na co jsme zvyklí: „V případě umění Vasulkových dichotomie dvou kultur C. P. Snowa, vědy a humanitních oborů neexistuje. Ovšem pro běžného člověka může být jejich ateliér se vší tou vyspělou technologií tak neurčitě zastrašující. Vasulkovi používají ve své práci počítačové mikročipy a videopásku spíš než tradiční materiály, jako je plátno a malba.“

kamera se zrcadlícím objektivem umístěna na střeše auta a zobrazuje horizont ubíhající oblohy, v části Low Ride (Nízká jízda) projíždí autorka pouští s kamerou na nárazníku, přičemž vestavěný mikrofon zaznamenává zvuky jízdy. V sekvenci nazvané Rest (Odpočinek) nechává kameru pohoupat se v houpací síti a zaznamenávané záběry stromů digitálně upravuje. Poslední část s názvem Photographic Memory (Fotografická paměť) je vrstvením různých krajinných záběrů a pracuje s kontrastem pohyblivých a zastavovaných analogových a digitálních obrazů.

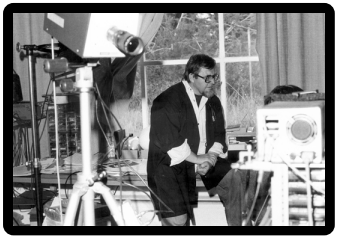
V multimonitorovém, dvoukanálovém Steinině díle *The West* (Západ, 1983), k němuž Woody vytvořil zvuk, se vyjevuje dvojakost novomexické krajiny: záběry rádiových teleskopických systémů astronomické observatoře Very Large Array (VLA)[7] se střetávají se sekvencemi skalních indiánských obydlí v Chaco Canyonu. Jsou navíc doplněné videonahrávkami vzniklými s využitím zrcadlové koule, motivu z předchozích instalací. Steina rozděluje obrazovky sériemi stíraček, porůznu vrství kolorované záběry a tím je činí ještě nereálnějšími. Obraznost dvou videokanálů je rytmicky prostřídávána, například do šachovnicového seskupení; proudění obrazů z monitoru na monitor je dovedené do vyšší roviny preciznosti než kdykoli předtím a předznamenává další díla Steiny, vynikající právě obrazovou rytmizací aplikovanou většinou na záběry krajin a přírodních procesů. Steina se s příchodem do Santa Fe začala věnovat vícemonitorovým kompozicím, které vytváří coby analogie kompozic hudebních, tedy pracuje s vizuálním materiálem podobným způsobem jako při komponování hudebního díla. Klíčovou roli u ní hraje proces natáčení; používá výhradně vlastní nahraný materiál, nicméně často již při natáčení modifikovaný používanými pomůckami či postupy. Následně s materiálem pracuje a činí z něj audiovizuální prostorové instalace, pracující se zrytmizovanými, zmnoženými a opakujícími se obrazy. Většinou využívá nahrávek přírodních procesů (proudy vody, láva, oheň) natáčených v Santa Fe a na rodném Islandu, které převrací, zrychluje či zpomaluje a nově tak organizuje audiovizuální materiál. Na přelomu osmdesátých a devadesátých let Steina vytváří množství multikanálových instalací, jejichž základem jsou přírodní záběry, různě rozmísťované v prostoru: mezi ně patří *Geomania* (Geománie, 1989), kombinující záběry vulkanických a oceánských procesů z Islandu s těmi z pouští Jihozápadu, *Borealis*[8] (1992-93), velkoformátová dvoukanálová instalace umísťovaná do ztemnělého prostoru a tvořená čtyřmi zavěšenými plátny s projekcemi (ze dvou projektorů, rozdvojených zrcadlovým zařízením) „digitálně přeorganizovaných“[9] záběrů vodních proudů, anebo dílo *Pyroglyphs* (Pyroglyfy, 1995), vy-

Summer Salt (Steina, 1982, 18:48 min., barva, zvuk).

7 | Observatoř tvoří 27 diskových antén, které přijímají rádiové vlny z planet, hvězd a galaxií.

8 | Aurora borealis je v překladu severní polární záře. Boreas je řecký bůh ledového severního větru, k jehož označení se termín také používá.

9 | Dílo popisuje Marita Sturkenová v eseji *Exploring the Phenomenology of the Electronic Image.* Viz *Steina e Woody Vasulka* (s. 98 | 4), *op. cit.*, s. 40.



Steina a Woody v ateliéru na Old Pecos Trail v Santa Fe.

tvořené ve spolupráci s kovářem Tomem Joycem a zobrazující práci s ohněm, přičemž zpracované zvuky se staly vodítkem pro vizuální kompozici díla.[10]

Krajina se na nějakou dobu objeví i v dílech Woodyho, jenž používá krajinného prostředí pro zobrazení společenských traumat a konfliktů. Ze stejného roku jako *The West* pochází dílo *The Commission* (Zakázka), které je v kontextu Woodyho tvorby poněkud překvapující; narativní opus, vyprávějící o konfliktu dvou uměleckých individualit, houslového virtuosa Niccoly Paganiniho a skladatele Hectora Berlioze, týkající se zprostředkování zakázky na skladbu, jakoby protiřečil dosavadnímu odmítání filmové narativity a kamerové obraznosti a etické zásadě soustředění se na vnitřní vlastnosti média. Svědčí o touze vytvořit, za pomoci dosud vynalezených a vyzkoušených video postupů, narativní dílo jakožto alternativu klasickému vyprávění a předvést tak tyto postupy aplikované na „jiný" materiál. Zároveň vychází z okouzlení pouštní krajinou, podněcující k vyprávění konfliktních příběhů, jejichž témata, a to zejména v případě pozdějšího protiválečného opusu *Art of Memory*, vychází z Woodyho dětských válečných zkušeností.

Téma paměti a historie je ve Woodyho díle přítomné od počátku, i když se jedná o paměť nástrojů a historii vlastní práce s nimi. *The Commission* je také pojednáním o umělecké individualitě a vyrovnává se s tématem fungování umělce ve společnosti. Snad je i poctou vystudované houslistce Steině, která měla velký vliv na Woodyho hudební vzdělání a která v tomto případě stála za kamerou. Hlavní role v *The Commission* ztvárnili videoumělec Ernest Gusella (Paganini) a skladatel Robert Ashley (Berlioz), kteří si také sami napsali texty svých rolí. V díle se objevují postupy známé již z prací vytvořených pomocí Artikulátoru: začíná rychle přibližovanými zmnoženými záběry detailů rukou a těla Paganiniho na smrtelné posteli. Strojový hlas vypravěče recituje popis Paganiniho bizarního zjevu a zvyklostí. V další sekvenci se objevuje Paganini se svým synem, kterému šeptá nezřetelně do ucha poeticky šílené věty, které chlapec opakuje:

> „Viděl jsem bílého psa, jak ožvýkává měsíc. Měsíc. Viděl jsem dům uprostřed oceánu, uvnitř byly drobounké chobotničky, které ťukaly zobáčky na okna..."[11]

Po tomto preludiu následuje část věnovaná Berliozovi; ten stojí v bílém obleku a klobouku s šálkem kávy v rozpixelované krajině a hovoří o povahových typech. V následující části nazvané Paganini se virtuos nalézá v temném ateliéru, jeho vychrtlá postava je ozářená, teatrálně a beze zvuku

10 | O díle například v katalogu *Steina & Woody Vasulka, Video Works*. Katalog NTT InterCommunication Center (ICC) Theater, 17. července až 30. srpna 1998, s. 27.

11 | Český překlad libreta k *The Commission* byl publikován v časopise *Iluminace* (s. 9 | 1), s. 209-216 (překlad Ivan Vomáčka).

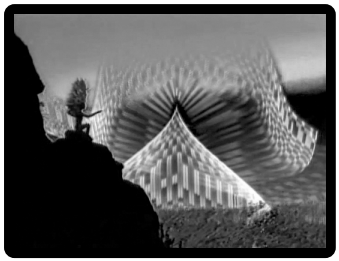
hraje na housle, přičemž vypravěč sděluje podrobnosti o jeho chorobě. Zde se objevuje přepínání dvou obrazových zdrojů a opět rozpixelovaná plocha.

V části nazvané stejně jako dílo samotné *The Commission* dochází k předání obálky (anonymní dárce si nepřál, aby se Berlioz dozvěděl, kým je, a pověřil Paganiniho jejím zprostředkováním), kamera se obtáčí okolo obou umělců, dochází k přepínání mezi záběry jejich rukou a obálkou, opatřenými ironickým komentářem o dvojznačnosti zakázky a moci peněz. Další sekvenci uvádějí stíračky, začínající uprostřed obrazovky a v obdélnících se rozšiřující do stran. Berlioz klepe holí na skálu, na záběr jsou navrstvené záběry mrtvého Paganiniho stoupajícího vzhůru. Ve scéně Paganiniho smrti se objevují typické obrazy z řádkovacího procesoru Rutt/Etra. Italsky mluvící zřízenec měří Paganiniho tělo a hovorově tuto svou činnost komentuje. Závěrečnou část tvoří rozpixelovaný záběr Berlioze, který střídavě hraje na harmoniku a vypráví banální věci o okolnostech vlastní snídaně. Dílo dále rozvíjí postupy, s nimiž Woody experimentoval v předchozích letech, zejména práci s přístrojem Rutt/Etra a Artikulátorem, které zde získávají nový význam svým využitím ve vztahu k dramatické struktuře díla.

Stejné nástroje použil Woody při tvorbě svého druhého rozsáhlejšího narativního díla, *Art of Memory* (Umění paměti, 1987). Název vychází ze stejnojmenné knihy historičky Frances A. Yatesové (1966) pojednávající o paměťových systémech od klasického starověku.[12] Umění paměti, ars memoriae, je technika memorování, mnemonický systém založený na vytváření imaginárních míst v paměti, většinou v podobě rozlehlých budov, do nichž si řečníci umísťovali jednotlivé „objekty" k zapamatování. Pak jen stačilo budovou procházet a uložené segmenty sbírat. Historická paměť se může podobat fluidnímu prostoru vzájemně propojených a proměnlivých obrazů-objektů, vznášejících se v pouštní krajině video opusu. Již úvodní titulky přijímají strukturu křivek a vlní se napříč obrazovkou. Dílo obsahuje historické záběry z válek, které se objevují na video objektech, vznášejících se v krajině Nového Mexika. Různé způsoby stíraček – v díle se neobjevují klasické střihy – proměňují záběry, se změnou krajiny se změní i tvar a „povlak" objektů, vytvořených pomocí řádkovacího procesoru (jedná se o objekty stejného rodu, jaké byly například ve videu *C-Trend*). Na začátku se objevuje postava anděla sedícího na skále (který se bude znovuobjevovat a seshora „pohlížet" na rotující válečné objekty) a postava „vypravěče". Při jejich prvním setkání vypravěč či snad alter ego (v podání Daniela Nagrina) metá po andělovi kameny, chechtá se mu a fotografuje ho; krajina se poté elektronicky „zatáhne", anděl prolétne okolo a vypravěč bezmocně padá do trávy.

Summer Salt (Steina, 1982, 18:48 min., barva, zvuk).

12 | Yates, Frances A. *The Art of Memory.* University of Chicago Press, 1966. ISBN-10 9780226950013, ISBN-13 978-0226950013.



Art of Memory (Woody, 1987, 36:34 min., barva, zvuk)

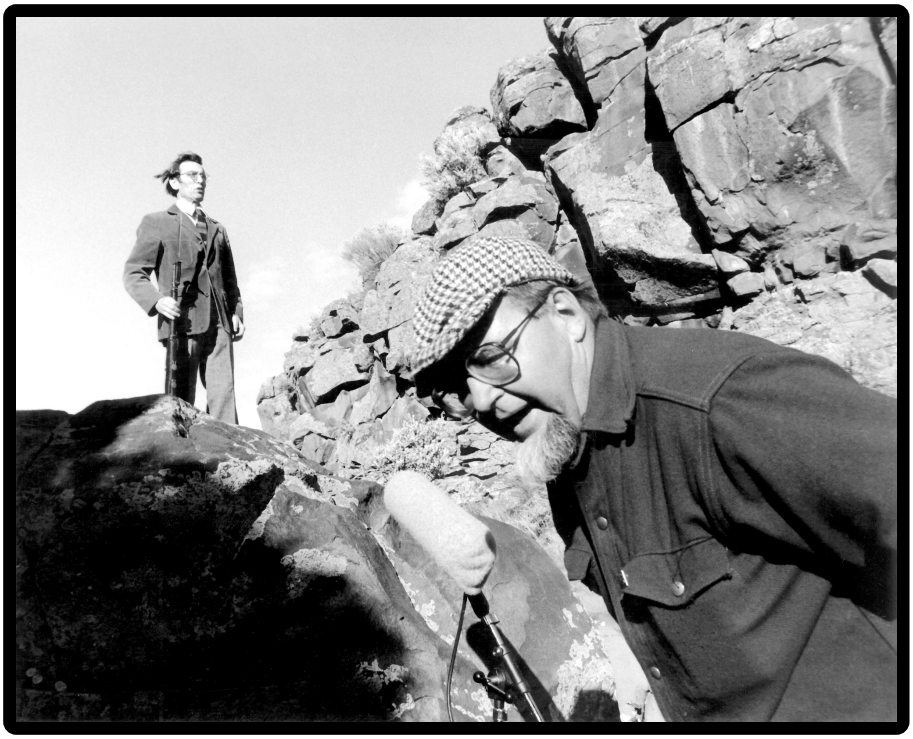
Klíčovými archivními záběry jsou ty dokumentující projekt Manhattan, sestrojení atomové bomby. Los Alamos, kde se sešli nejlepší světoví vědci, aby na projektu pracovali, se nachází pouze dvacet mil od Santa Fe. Ve videu se objevuje rozřádkovaná tvář „otce atomové bomby" Roberta Oppenheimera, který pronáší svůj slavný výrok o tom, že první atomový výbuch jej přiměl k citování Bhagavadgíty: „Nyní jsem se stal Smrtí, ničitelem světů." Za detailním záběrem Oppenheimera se objevují nahrávky výbuchu, které anděl sleduje ze skály. Opakované výbuchy se promítají jakoby na plátno zavěšené v krajině. Vypravěč získává podobu rozpixelované masky.

Objekty v průběhu „vyprávění" získávají rozmanité tvary: diagonálních pásů vinoucích se přes obrazovku, zavíjejících se do ruličky, plujících krajinou jakoby se jednalo o stránky knihy. Krajinné sekvence, pokrývané záběry z různých válek, jsou „roztrhávané" stíračkami počínajícími uprostřed či na stranách rámu. Postava-vypravěč se náhle objevuje na objektech, mluví bez hlasu, zmnožená a rozřádkovaná, s děsivým šklebem. V závěrečných scénách se pozadím stává záběr oceánu a objekt s vypravěčem doplňují další vznášející se objekty, z nichž některé „nesou" rozřádkované tančící postavy, pocházející ze starších dokumentárních nahrávek Vasulkových z newyorského období. Zlatý anděl se tyčí za stále zoufalejší postavou, propukající v pláč.

*Art of Memory*, dílo natočené na formát U-matic a kromě závěrečných šestikanálových zvukových mixů celé vytvořené ve vasulkovském ateliéru, je snad Woodyho nejdiskutovanější videopáska, které si jako jedné z mála povšimli také filmoví historici; asi proto, že se jedná o delší (36 minut dlouhé) a dá se říci, že narativní dílo – i když se samozřejmě nedá tvrdit, že obsahuje nějaké klasicky rozvíjené vyprávění. Spíše fragmenty historie odkazující k mnemotechnice, v tomto případě válečné záběry, které do značné míry ovlivnily Woodyho dětství trávené sledováním válečných týdeníků. Kromě záběrů z druhé světové války (filmy z německé produkční společnosti UFA) se jedná také o filmová zpracování ruské revoluce či týdeníky ze španělské občanské války. Detailní analýzu videa provedl filmový teoretik Raymond Bellour v článku The Images of the World, kde mimo jiné píše:

> „Obrazy světa se vrátily, každý z nich. Ty Historie i ty legendy. Stejně jako ty stroje-těla, která je přijímají a vysílají. Přicházejí s násilím, které zvyšuje náš smysl pro naléhavost. Potřebujeme vědět, čím se tyto obrazy staly a jak k nám přicházejí – dnes, kdy svět zmizel, vytratil se a byl pohlcen – „uvnitř" sebe sama a sežrán svou vlastní expanzí."[13]

13 | Bellour, Raymond. The Images of the World. In Renov, Michael; Suderburg, Erika. *Resolutions: Contemporary Video Practices*. University of Minnesota Press, 1995, s. 149. ISBN 0816623309.



Woody Vasulka s Danem Nagrinem v průběhu natáčení Art of Memory, 1986.

V díle rozlišuje čtyři roviny paměti: 1) umělce-dítěte, navracejícího se do dětství díky paměti filmu; 2) dospělého umělce, meditujícího o síle válečných strojů; 3) performera-postavy (alter-ega), která vyzývá bytost (nabízí různé výklady jejího významu: anděl, ďábel, Duch historie, Ikaros, Superman-dvojník); 4) a konečně pozorovatele, který je nucen zaujmout aktivnější postoj. Námětem díla je podle Belloura jeho vlastní způsob zpracování. Zatímco film je svědkem válek, video je nástrojem snažícím se tuto paměť rozšířit a obnovit. Dílo naznačuje přechod od filmu jakožto rozhraní mezi starým a novým způsobem zaznamenávání válečných konfliktů k videu a počítačovému zobrazování. „Stíračky", kterými se mění jeden obraz v jiný, považuje Bellour za alternativu filmového střihu. Video zde tedy naznačuje možnost nového vztahu k paměti:

> „Síla tohoto díla spočívá v jeho schopnosti obnovit pro nás, *v reálném čase*, podmínky paměti, právě v ten okamžik, kdy letmo spatřujeme abstraktní

Steina a Woody Vasulka. Při natáčení Art of Memory. Las Vegas, Nové Mexiko, 1985.

čas zbavený veškerého spojení s dříve existující fotografií, je paměť dosud látkou pro historii a film je stále chycen v průběhu svého vývoje.“[14]

Také Marita Sturkenová na díle zdůrazňuje nový způsob zacházení s archivními obrazy:

„V těchto páskách není na paměť pohlíženo jako na depozitář obrazů, jež mají být odkryty, nýbrž jako na amorfní, neustále proměnlivé pole obrazů. Tato paměť se netýká tolik znovunabytí jako spíš převyprávění a rekonstrukce.“[15]

Video je snad posledním Vasulkovým pokusem, jak pro sebe ještě pro jednou objevit víru ve svět obrazů prostřednictvím postupů, jimž se naučil při zkoumání média videa. Při jeho vytváření vycházel z detailní „partitury“, vizuálního kódovacího systému pro stříhání obrazů a zvuku, k čemuž používal podomácku sestrojený videosynchronizér.[16] Zvuková stopa využívá samplů a smyček, přičemž neustálé opakování dotváří celkové nostalgické vyznění. Toto dílo souzní s postmoderním uměním, pro něž je charakteristické využívání převzaté historické obraznosti. Craig Owens se v eseji Alegorický impuls: k teorii postmodernismu[17] z roku 1980 pokouší oživit modernou zapovězený koncept alegorie, který používá jako model pro současné umělecké přístupy. K hlavním impulsům alegorie patří touha vysvobodit vzdálenou minulost a učinit ji součástí přítomnosti. Alegorický modus přirovnává k palimpsestu (rukopis napsaný přes starší zmizelý text), neboť ruší význam přejaté obraznosti a nahrazuje jej významem novým:

„Alegorická obraznost je převzatou obrazností; alegorik nevynalézá obrazy, ale konfiskuje je. Vždy si činí nárok na to být kulturně signifikantním, pasuje se do pozice interpreta. A v jeho rukou se obraz stává něčím jiným (*allos* = jiný + *agoreuei* = mluvit). Nerestauruje původní význam, který může být ztracen či zatemněn: alegorie není hermeneutika. Spíše přidává obrazu další význam. Pokud něco přidává, činí to však jen proto, aby nahradila: alegorický význam vytlačuje ten předešlý; je náhražkou.“[18]

Alegorickou metodu apropriace (přivlastnění) využívají tvůrci videoinstalací zejména od devadesátých let, kdy již technologie umožňuje zacházet s převzatými obrazy se značnou volností.

14 | Tamtéž.

15 | Sturken, Marita. Steina and Woody Vasulka: In Dialogue with the Machine. In *Steina and Woody Vasulka: Machine Media.* Katalog výstavy organizované Robertem R. Rileym a Maritou Sturkenovou pro San Francisco Museum of Modern Art (2. února – 31. března 1996), s. 40–41.

16 | Woody Vasulka v rozhovoru s Chrisem Meigh-Andrewsem ze září 2000, citovaném v článku The Vasulka Tapes. In Baig-Clifford, Yasmeen (ed.). *Vasulka Lab 1969–2005: Live Archive.* VIVID, 2006, s. 27. ISBN-13 9780955248306 ISBN-10 0955248302.

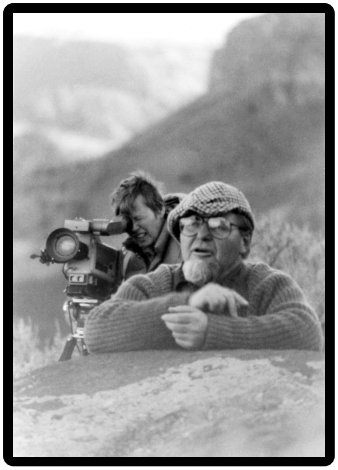
17 | Původně otištěn v časopise *October* roku 1980. Znovu potom v souboru Owensových esejů *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture.* Berkley and Los Angeles, 1992, s. 52n. ISBN-10 0520077407, ISBN-13 978-0520077409.

18 | Tamtéž, s. 54.

Steina Vasulka, 1985.

V roce 1981, tedy pár let před těmito video opusy a krátce po přestěhování do Nového Mexika, vzniklo ve spolupráci Woodyho a Steiny jiné pozoruhodné dílo využívající stejných postupů a možná předjímající příklon k vyprávění. Již zmíněné video *In Search of the Castle* (Při hledání hradu) je svým způsobem originální road movie tvořená záběry natočenými z auta objektivem rybí oko. Městská krajina je kontinuálně stále víc a víc deformovaná a video může ve své jednoduchosti sloužit jako shromaždiště postupů narušujících video obraz: objevuje se tu zmnožený přibližovaný a oddalovaný záběr, rozpixelované části obrazu, přepínání mezi dvěma zdroji. Obrazy, ale i zvuk hučení motoru jsou stále více deformované, až je téměř celá plocha pokrytá abstraktní strukturou. Pixelace je zde použitá jako svébytný grafický prvek, je aplikovaná na různé části obrazu, až připomíná animaci. Závěrečné noční záběry ukazují objekt, který vskutku připomíná jakýsi hrad. Název je zřejmě ironický, odkazuje k hledání uměleckému a současně jako jistá rekapitulace souvisí s faktem přestěhování se do Nového Mexika, odkud záběry pocházejí.

Woody Vasulka při natáčení v oblasti Galisteo v Santa Fe.



Vasulkovi při natáčení Art of Memory, 1986.

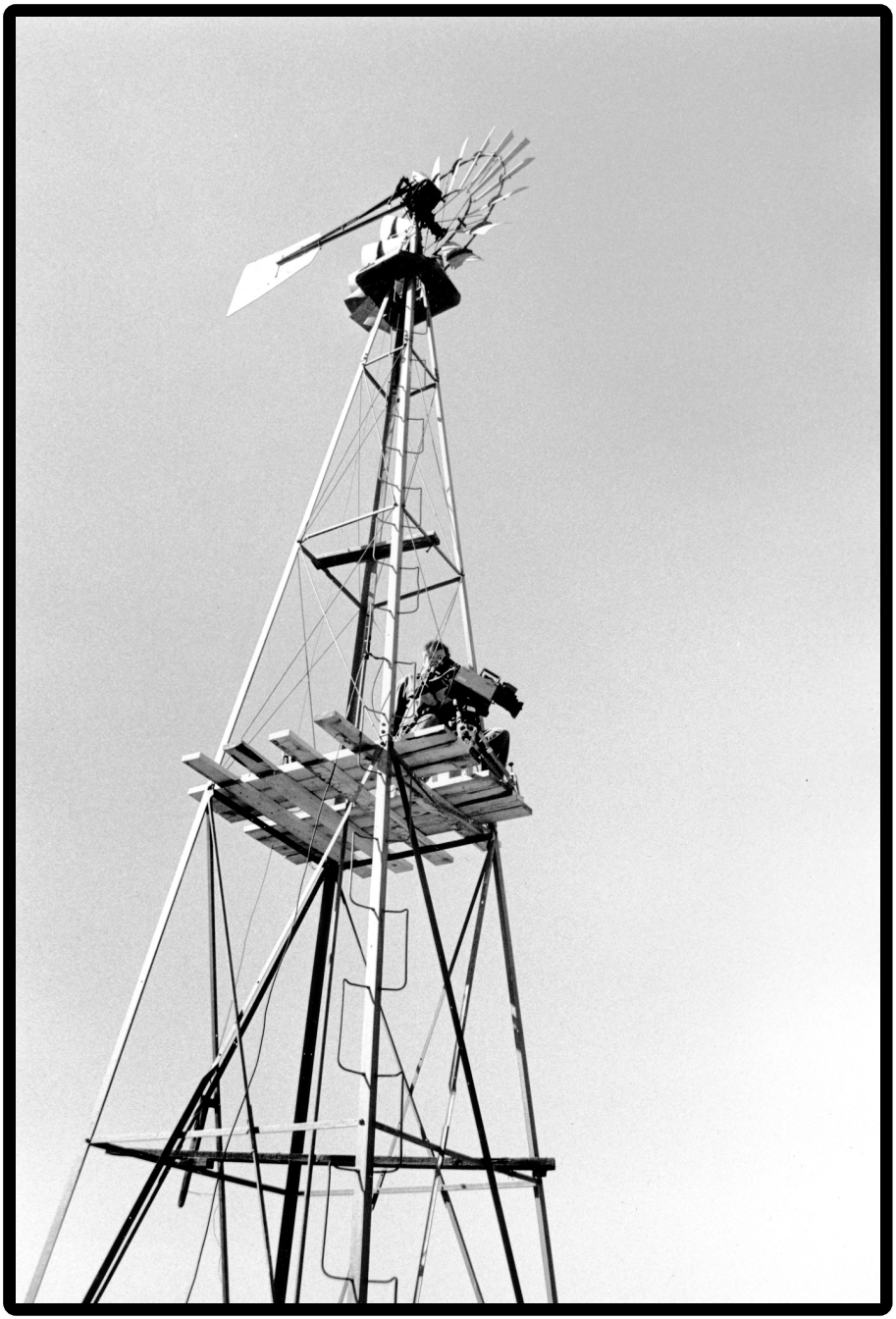
V následujícím díle *The Brotherhood*, již v oblasti robotických instalací, rozvíjí Woody další varianty svého osobního „archeologického" přístupu, zhodnocuje odlišnými způsoby vlastní válečné vzpomínky, využívá sběratelské nutkání a jistým způsobem se navrací k tradici „ruční práce". Jeho inspirační zdroje v tomto případě sahají od ruských konstruktivistů přes tradici sci-fi až po teorie komplexity. V textu Digital Space: A Summary (Digitální prostor: shrnutí), sepsaném společně s Davidem Dunnem, autoři naznačují možnost propojení „digitální synestezie" s vědou o komplexitě:

> „Je zjevné, že z tohoto percepčního prostředí by mohl povstat nějaký druh digitální synestezie, který by mohl poskytnout zkušenost konceptu nelineární komplexity, jež byla tak hluboce zásadní pro vědy obecně."[19]

Tvrdí, že kreativita a filozofické vize umělců ovlivňují koncepty počítačové interaktivity, ovšem vývoji dominují vědecké předpoklady o výzkumu umělé inteligence. Vědecký ideál spočívá v tom, optimalizovat nějaký druh autonomního spárování mezi člověkem a strojem prostřednictvím simulace lidské inteligence a behaviorální komplexity. V novém percepčním prostředí poskytovaném počítačem již organizace není výhradní doménou autora; vzniká zde tak zcela nová syntax. Role umělců je podle nich v tomto procesu zásadní. Koncept počítačové interaktivity obsahuje „potenciál hluboké strukturální interakce mezi různými smyslovými mody lidského vnímání". Události jsou nelineární, „vyprávění obrazu a zvuku" může být „polychronické a polytopické".[20] Autoři však tvrdí, že aktuální implementace interaktivity mají většinou podobu pouze rozšíření uživatelských možností v rámci tradičních konceptů systémové kontroly. Komplexní systém instalací *The Brotherhood* měl mimo jiné naznačit i neběžné způsoby zapojování interaktivních systémů v oblasti umění.

19 | Dunn, David; Vasulka, Woody. *Digital Space: A Summary*. [Strojopis]. [online]. Dostupný z <http://vasulka.org/>.

20 | Tamtéž.



Steina Vasulka v oblasti Galisteo
v Santa Fe, 1985.

# Od dialogu s nástrojem k *Bratrství*

Po narativních video dílech osmdesátých let *The Commission* a *Art of Memory*, shrnujících jistým způsobem vynalezené analogové a digitální postupy, dochází Woody k pokusům o propojení virtuálního a aktuálního prostoru. Začáná konstruovat instalace využívající 3D projekce ve vztahu k fyzické, „divadelní" instalaci. Od zájmu o rámec obrazu přechází k „bezrámcovému", „vše-směrovému" prostoru, propojujícímu fyzické a imateriální. Ačkoliv se instalace objevují ve Woodyho díle zdánlivě náhle, vycházejí z experimentů šedesátých let a přímo navazují na cykly „strojového vidění" vytvářené ve spoluprácí se Steinou v letech sedmdesátých. Rozvíjejí také od dětství praktikované sbírání součástí letadel; nyní se pouze sběratelská vášeň posouvá k vyřazené válečné technologii. Mezi (možnými) inspiracemi lze zmínit tradici české sci-fi literatury, považujeme-li za její předchůdce díla Karla Čapka, která obsahují charakteristické znaky žánru, i když vznikala předtím, než sci-fi v Čechách zdomácnělo. Čapek se proslavil slovem robot (ze slova robota, ve významu práce poddaných), které použil v divadelní hře R. U. R. (Rossumovi univerzální roboti, 1920) ve významu samostatně fungujícího stroje, který vykonává určité úkoly. Oživil tak dávné téma stroje-androida, který je vynalezen, aby nahrazoval lidskou práci, ale nakonec se proti lidem vzbouří; ve zdánlivě bezduchých strojích se pak nečekaně objeví náznak citu.[1] Pobývání v oblasti poblíž vynálezu atomové bomby mohlo snad představu čapkovských zkázonosných vynálezů evokovat. V americkém prostředí je také víc než zřejmé propojení počátků počítačové kultury a reálněčasových interaktivních technologií s vojenským kontextem, a využívání vojenského odpadu a jeho přeorientování na kulturní účely tak získává nový rozměr. Miloš Vojtěchovský navrhuje propojení divadla Woodyho Vasulky s evropskou tradicí patafyziky, zejména dílem jejího zakladatele Alfreda Jarryho. Instalace *Brotherhood* mu evokuje ambivalentní myšlenky spojené nejen s vojenskými aspekty technické inovace, nýbrž také s tradicí tajných (pseudo)vědeckých společenství.[2]

Část věcí, použitých k instalaci, si Vasulka přivezl z Buffala, další dokoupil na různých aukcích. Některé součásti pocházejí z Černé díry, bazaru s válečnou a jinou technologií, ležící v samotném srdci Los Alamos. Celý cyklus byl dohromady vystaven pouze jednou, na expozici v NTT (Nipponese

1 | Čapek, Karel. *R. U. R. (Rossum's Universal Robots): Kolektivní drama o vstupní komedii a 3 aktech.* Štorch-Marien, 1920. Woody se k tématu Čapkovy hry vrátil později, v roce 2004, kdy se zúčastnil přípravy díla *R. U. R., opera pro orchestr, počítač a elektronické nástroje,* v rodném Brně. Premiéra opery, kterou produkoval Media Archiv Praha Petra Vrány, se uskutečnila v Mahenově divadle 30. 9. 2004. Viz <http://www.r-u-r.eu>.

2 | Vojtěchovský, Miloš. *Woody Vasulka.* [Nepublikované, nedatované].

Woody Vasulka při práci na instalaci The Brotherhood.

Telephone and Telegraph) InterCommunication Center (ICC) v japonském Tokiu v roce 1998.[3] Když přišla zakázka z Japonska, Woody již měl základ tří instalací, které objednal Peter Weibel pro festival Ars Electronica v Linci, takže začal rychle vyvíjet další tři stoly. Uvědomil si, že se nechce pustit do oblasti softwarového programování, ačkoliv vytváření 3D grafiky by bylo v jistém smyslu logickým vyústěním jeho předchozích pokusů. Přiznává však, že k tomu neměl ani nástroje ani potřebnou znalost. Ve videu *Binary Lives* mluví o tom, že se opět rozhodl zapojit do fyzického konstruování a instalaci doplnit 3D programem, který je vsazený do fyzického prostředí s vírou, že bude možné obě sféry propojit. Zároveň chtěl zkoumat novou interakti-

3 | *The Brotherhood: A Series of Six Interactive Media Constructions*. Katalog výstavy. NTT InterCommunication Center, Tokyo, Fall 1998. Obsahuje texty v anglické verzi a japonském překladu. V Čechách bylo vystaveno *Divadlo hybridních automatů* na výstavě Český obraz elektronický v Galerii Mánes roku 1994.

vitu obrazu. Digitální oblast poskytuje novou reprezentaci prostoru, prostor všesměrový a potenciálně necentrický, sahající za filmový či elektronický rámec.[4]

V cyklu šesti instalací (zvaných „Tables", Stoly[5]) *The Brotherhood* používá Woody přístroje z vojenských a vědeckých smetišť, ze „hřbitovů letadel" pocházejících často z okolí Los Alamos. Tyto nástroje, které „zahálejí na smetištích Jihozápadu, jejich nervové systémy, hydraulické a pneumatické sítě, potrhané, krvácející"[6], se rozhodl vykuchat a jejich strukturální záměry upravit tak, aby byl jejich „duch" využitý pro kulturní navigování v prostoru. Instalace využívají hybridní optické, mechanické, robotické, pneumatické systémy ve spojení s digitální technologií a jejich základem je rozpor mezi tradičním kinematografickým prostorem a tím novým, digitálním. Woody zde zkoumá možnost autonomního strojového chování, kdy díky využití několika zpětnovazebných mechanismů zároveň vzniká určitý druh komplexity. V cyklu *The Brotherhood* se poprvé objevuje zájem o sítě: zatímco předtím se, například v systémech uzavřeného okruhu, jednalo o kontrolu jediného, „lokálního" díla, v tomto případě je celá instalace internetově propojená, takže umožňuje přístup z externí lokace. Softwarový inženýr Russ Gritzo v průběhu japonské výstavy sledoval chování systému z Nového Mexika: v noci, kdy byl v Japonsku den, objevoval chyby, které pak ráno opravoval. Woody uvedl, že téměř zázrakem došlo v průběhu výstavy jen asi ke dvaceti či třiceti minutám výpadku.[7]

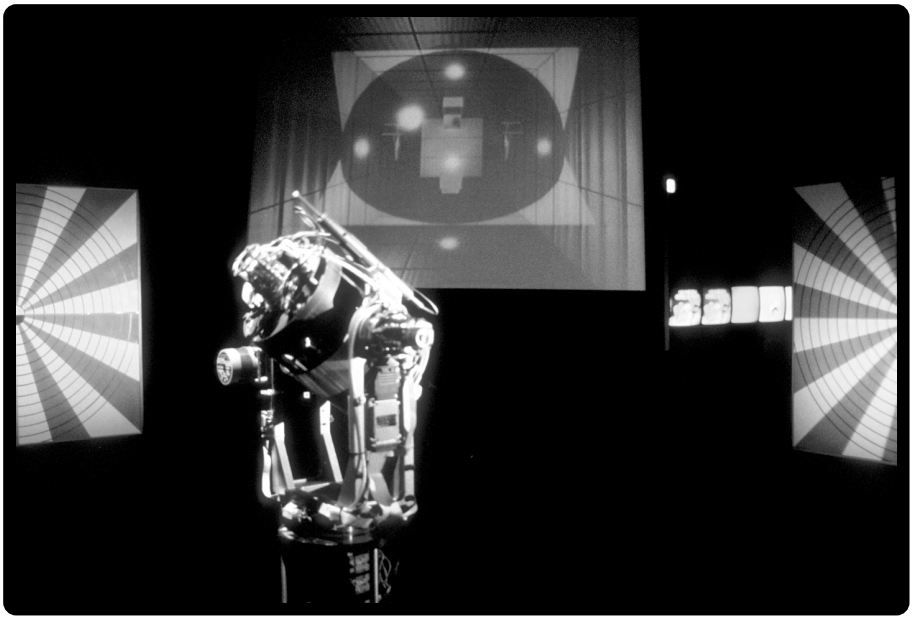
První částí cyklu je instalace *Theatre of Hybrid Automata* (Divadlo hybridních automatů), pět dalších následovalo v letech 1990–1996. Komponenty prvního Stolu tvoří vojenský hardware, jehož součástí je „astronavigátor", který ovládal řízené střely. Instalace orientuje sama sebe pomocí rotujícího kamerového zařízení uprostřed (robotický gyroskop, používaný k navádění raketových střel na cíle), jež zabírá okolní prostor ve 360 stupních a pohybuje se v prostoru tvořeném čtyřmi terči-plátny. Aktuální fyzická konstrukce prostoru je přímo provázaná s jeho virtuální počítačovou reprezentací v podobě promítaného 3D modelu. Syntetizovaný hlas označuje pozici hlavice a videokamera vysílá obraz rozfázovaného sledování instalace do videoprojektoru; v projekci se prolínají nahrané obrazy, které střídají trojrozměrné, počítačem generované modely. Jakmile se počítačově orientovaný prostor přeorientuje na prostor fyzikální, posune se gyroskopická hlavice do jiné pozice. Woody uvádí, že *Automata* jsou vlastně básní, esejem o navigaci, například o navigačním systému raket, které letí vzduchem s cílem nalézt nějakou destinaci. Jejich součástí je hudební systém *Lightning* Dona Buchly,

4 | Vasulka, Woody. Notes on Installations: From Printed Matter to Noncentric Space. In *Steina and Woody Vasulka, Machine Media.* Katalog výstavy. San Francisco Museum of Modern Art, 1996, s. 65–72.

5 | Gerald O'Grady ve své analýze souboru instalací rozšiřuje možný význam slova „Table" na „zákony", počítačově naprogramované „platformy" či „tableaux". O'Grady (s. 114 | 3).

6 | Vasulka, Woody (s. 162 | 4), *op. cit.*, s. 65.

7 | Z rozhovoru autorky s Woodym Vasulkou. Dolanová, Lenka (s. 49 | 5).



Divadlo hybridních automatů. První část instalace The Brotherhood.

jenž pomocí fotosenzorů sleduje a přenáší informace o různých aspektech instalace interpretovaných následně v podobě tónů a slov.[8]

Na výstavě v ZKM v Karlsruhe byl kromě *Divadla* vystaven také *Scribe*, Table 5, což je model čtecího stroje, tvořící analogii lidského procesu čtení a psaní a zabývající se tématem gramotnosti a hranicí „mezi strojovou a lidskou interpretací psaného textu“.[9] Základem instalace je pneumaticky ovládané rameno, které postupně otáčí jednotlivé stránky fyzické knihy sledované videokamerou. Získávané informace interpretuje software pro optické rozpoznávání znaků, převádějící text na digitální kód. Následně jsou kamerou „přečtené“ stránky vypisovány „světelným perem“, což je přetvořený souřadnicový zapisovač, který využívá bodové světlo a kreslí jednotlivá písmena na fotoelektrickou tabulku. Písmena neustále mizí a jsou nahrazována dalšími „stránkami knihy“. Doprovodná videoprojekce zobrazuje sekvence násilného ničení knih.[10] Software pro rozpoznání slov (OCR) zároveň vysílá instrukce hlasovému syntezátoru, který je vyslovuje. Woody zmínil, že v původní instalaci *Scribe* aspekt mluvy chyběl, doplnil jej až pro tuto výstavu. *Scribe*, přezdívaný „stroj gramotnosti“, může číst, psát, mluvit a pamatovat si údaje; chybí již jen, aby byl schopen tyto aspekty interpretovat. Jediná interpretace, kterou disponuje, je ta mechanická, prováděná okem kamery.[11]

8 | Tamtéž.

9 | *The Brotherhood: A Series of Six Interactive Media Constructions* (s. 161 | 3).

10 | Tamtéž.

11 | Z rozhovoru autorky s Woodym Vasulkou. Dolanová, Lenka (s. 49 | 5). Instalaci v ZKM z Nového Mexika na dálku sledoval a vylaďoval Bruce Howard.

Woody Vasulka s The Maiden.

*The Brotherhood* je interaktivní instalací, ovšem pouze v rámci svého vlastního prostoru. Woody běžný koncept interaktivity ostatně kritizoval jako příliš primitivní. Interaktivní umění jako žánr se v umění objevuje v devadesátých letech, i když samozřejmě jeho předobrazy lze stopovat daleko dál do historie – například již ve dvacátých letech v prostředí avantgardy měla některá díla možnost divácké participace (příkladem mohou být kinetické instalace Marcela Duchampa), v sedmdesátých letech potom s využitím videa a satelitového přenosu měli účastníci přímo možnost vytvářet propojené performance, jako v díle Sherrie Rabinowitzové a Kita Gallowaye, tvůrců Mezinárodní elektronické kavárny a předchůdců internetového umění. S možností uložení obrazu a zvuku na pevném disku či videodisku vznikají díla využívající nelineárního přehrávání: jedním z prvních interaktivních děl byla *Lorna* (1979-1984) Lynn Hershman Neesonové a další rychle následovala. Interaktivní díla poskytují návštěvníkům možnost nějakým způsobem – většinou fyzicky – participovat. Chápání interaktivity jako pouhého jednosměrného zasahování diváka, následujícího (umělcem) předem vytvořeného schématu, je poněkud zjednodušující. O rozlišení stupňů interaktivity se pokusil teoretik médií Lev Manovich, podle nějž je nejjednodušším typem interaktivita větvového typu (neboli *uzavřená interaktivita*), kdy uživatel pouze určuje pořadí, ve kterém budou předem vytvořené prvky zpřístupněny. Na druhé straně existuje *interaktivita otevřená*, která nepracuje s předem danými prvky, kdy se uživatel stává skutečným spolutvůrcem.[12]

Návštěvníci Vasulkovy instalace však mohou jen bezúčelně putovat v jim vymezeném prostoru, narážejí na nepřístupnost těchto strojů a jsou v jejich prostoru ztraceni. Pouze Stůl č. 3 nabízí jistou interaktivitu, je možné použít buben a volit mezi různými programy rychlost či směr přehrávání. „Je to maximum, co můžu svému publiku poskytnout," sděluje Woody, „nejsem z toho šťastný, jelikož oni se dostanou do svých křečovitých modů, což dílo zničí. To se ale zotaví a vrátí zpátky do svého vlastního cyklu."[13]

Poslední ze Stolů, Table 6, ten s nejvíce antropomorfní strukturou, zvaný *Maiden* (Panna), lze ovládat zvukem. Woody často při performancích spolupracuje se Steinou, která na *Maiden* hraje s využitím digitálních houslí, upravených s využitím MIDI systému tak, že každá ze strun ovládá určitý parametr instalace a doprovodného promítaného videa. To zobrazuje člověka recitujícího báseň novomexické básnířky a spisovatelky Melody Sumner Carnahanové. Základem elektro-pneumatické konstrukce *Maiden* – Ruth Lopezová ji v článku pro New York Times nazvala „křížencem mezi ohrom-

12 | Manovich, Lev. Principy nových médií. *Teorie vědy.* 2002, XI/XXIV, č. 2, s. 55n. ISSN 1210-0250.

13 | *Binary Lives* (s. 8 | 1). Woody zde také sděluje, že své dílo nechce dát napospas destruktivním instinktům dalších lidí, i když cítí, že cosi jako odstranění autora z centrální pozice „je ve vzduchu".

nou kudlankou a dinosauří kostrou“[14] – je nalezený operační stůl. Její struktura je po stranách doplněná dvěma vějíři. Na zvuky, ať již pocházející z hudebního nástroje či například zpěv, recitaci nebo pískání (instalace obsahuje mikrofon), reaguje zvláštním strojovým vlnivým tancem. Soukolí *The Brotherhood* tvoří pozůstatky válečných strojů a je možné je chápat jako protiválečnou kritiku; *Maiden* je zároveň poctou ženám, které se staraly o zchromlé vojáky. Zastřešující téma *The Brotherhood* je tedy obsažené v názvu, jelikož řeči o „bratrství“ mohou sloužit jako zastírací kamufláž pro nutnost vést válku. Protiválečný aspekt instalace obsahuje kritiku absurdní touhy po válce za každou cenu, maskované ušlechtilými cíly. Z válečných strojů se stávají vykostěné konstrukce, jejichž směry byly převrácené, zacyklené, zmatené, obrácené zpět k sobě.[15]

14 | Lopez, Ruth. Art That's Alive With the Meanings Of Military Junk. *The New York Times*. 26. 7. 1998.

15 | Excerpt from a discussion between Woody Vasulka and David Dunn. [Strojopis, nedatovaný]. [online]. Dostupný z <http://vasulka.org/>.

# K digitální performanci

Steinino „účinkování“ v rámci instalace *Maiden* je pokračováním její série performancí s houslemi, rozvíjené již od druhé půlky 70. let v cyklu *Violin Power*. Na něj od roku 1992 navazuje dalším souborem performancí využívajících houslí digitálních. Steina nejprve housle zkusmo propojila s přehrávačem videokazet, u nějž bylo možné ovládat rychlost přehrávání. Poté si zakoupila „MIDI housle“[1] a propojila je s přehrávačem videodisků, čímž získala možnost detailnější kontroly:

> „Propojením těchto nástrojů s počítačem jsem získala okamžitý přístup k jakémukoliv snímku videa na disku, stejně jako přístup ke zrychlování/zpomalování a pohybům tam/ zpět.“[2]

Autorem původního softwaru byl již výše zmíněný Russ Gritzo a dále jej vyvíjel Bill Heckel. Poprvé si Steina živou digitální „hru na video“ vyzkoušela v roce 1992 na festivalu Ars Electronica v Linci, při společné performanci s německým umělcem Michaelem Saupem *Hyena Days* (Dny hyeny). Jednalo se o jeden z prvních pokusů o digitální hraní na video. Michael Saup hrál na kytaru a Steina na housle a společně prostřednictvím MIDI signálů ovládali přehrávání obrazů a počítačové grafické znázornění promítané na plátna, stejně jako zvukové parametry, například hlasitost, rytmus a výšku.[3]

Pětistrunné digitální housle s MIDI výstupem umožňují analýzu akustických výstupních signálů (výška tónů, hlasitost atd.), které jsou převáděné na MIDI impulzy, ovládající různé zvuk zpracovávající přístroje (samplery, procesory efektů, mixovací desky). Z pěti používaných videodisků může volit jednotlivé videosnímky a měnit směr a rychlost jejich přehrávání. Zastavení na struně A a E volí z umístění snímku na disku, struny D a G ovlivňují rychlost a směr, struna C řídí výběr jednotlivých segmentů; v jiném programovacím schématu struna C rozhoduje o přiřazení funkcí dalším strunám.

Do jiné roviny se Steinino živé audiovizuální experimentování dostalo v průběhu jejího rezidenčního pobytu v amsterdamském centrum STEIM[4] v druhé půlce 90. let. Steina působila ve STEIMu jako umělecká spoluředitelka, společně s Michelem Waisviszem, od něhož vzešel první impulz

1 | MIDI (Musical Instrument Digital Interface) je protokol, který umožňuje komunikaci a ovládání elektronických hudebních nástrojů a dalších přístrojů a jejich vzájemnou synchronizaci a výměnu dat.

2 | Citace z webových stránek. Dostupná z <http://vasulka.org/Steina/Steina_ViolinPower/ViolinPower.html>. [cit. 21. 6. 2011].

3 | Tamtéž.

4 | STEIM je centrum zabývající se výzkumem a vývojem nástrojů pro performance v elektronickém umění. Více na <http://www.steim.org/steim/>.

Steina Vasulka, Auckland, Nový Zéland, 1998 nebo 99.

pro vznik softwaru Image/ine. Steina poté na vývoji spolupracovala s inženýrem Tomem Demayerem. Sama tvrdí, že její role spočívala pouze v poskytování inspirací, návrhů a dohledu nad vývojem, ovšem bezesporu její přístup i předešlá tvorba ovlivnily výsledek zásadním způsobem. Na otázku, jak se v tomto případě lišil přístup programátora a umělce, Tom Demayer odpověděl:

> „Programátoři zjevně přemýšlejí většinou z perspektivy technických možností, umělci s přihlédnutím k uměleckému potenciálu. Často to končí tak, že umělci musí programátory krotit – alespoň ti dobří; ti další chtějí víc a víc, myslí si, že jim to poskytne větší svobodu vyjádření, ačkoliv ve skutečnosti je pak stále obtížnější tyto nástroje dobře využít.“[5]

5 | Informace o vývoji softwaru Image/ine čerpám z emailového rozhovoru s Tomem Demayerem a Steinou z jara 2009, kteří v současnosti pracují na nové verzi softwaru, zvané ImX. Steina se domnívá, že zatímco audiovizuální softwary, jako jsou Isadora, MAX/MSP/Jitter či pd, jsou vhodné pro hudebníky, ImX budou používat vizuální umělci.

Záběr z videa Bent Scans, 2002.

Image/ine, vyvíjený od roku 1997, byl první software fungující na běžném počítači, který umožnil manipulaci s nezkomprimovaným videem v reálném čase. Softwarový nástroj, určený pro reálněčasové performance a instalace, do jisté míry rozvíjí efekty, které umožňuje práce s řádkovacím procesorem Rutt/Etra, kterým se Demayer inspiroval. Woody přirovnal software také ke slow-scan systému[6], který vyvinul v 70. letech Glen Southworth, vývojář nástrojů experimentující s různým způsobem využití paměti videa pro zaznamenávání průběhu děje.

Základní vývoj softwaru probíhal asi rok, další rok či dva docházelo k dalším úpravám, rozšiřování a vylepšování jeho funkčnosti. Zpočátku jej bylo možné použít pouze při práci s obrazovým materiálem v malém rozlišení (160 × 120 pixelů při 15 fps [snímků za vteřinu], později 320 × 240 pixelů při 10 fps). Tom také postupně přepracoval grafické rozhraní. Z původních pěti až deseti se komunita uživatelů v průběhu pár let rozšířila na sto až dvě stě lidí.[7] Když Tom v roce 2000 STEIM opouštěl, zájem o software již upadal, také proto, že audiovizuálních softwarů určených pro umělecké experimentování už existovalo více: některé z nich, jako například Isadora, kterou napsal mediální umělec a programátor Mark Coniglio, který byl ve STEIMu na rezidenci v té době, kdy tam byla Steina, se přímo inspirovaly Image/inem. Po pár letech se software přejmenoval na ImX a stal se freewarem, což pro software často znamená – jak tvrdí Steina – rozsudek smrti. Steina s Image/inem pracuje například v živém interaktivním prostředí *Bent Scans* (Ohýbané snímky, 2002), využívajícím čtyři počítače a čtveřici obrazových projekcí, předvádějících reálněčasové deformování video obrazů ve „zborceném čase". Kamera zaznamenává aktivity návštěvníků v prostoru a výsledkem je několik variant řádkově zdeformovaných výstupů. Pro práci se softwarem jsou charakteristické pásovitě či jakoby ve vlnách plynoucí obrazy vznikající ohýbáním a roztahováním jednotlivých obrazových řádků, a tedy zvláštní vizuální tvarování plynoucího času.[8]

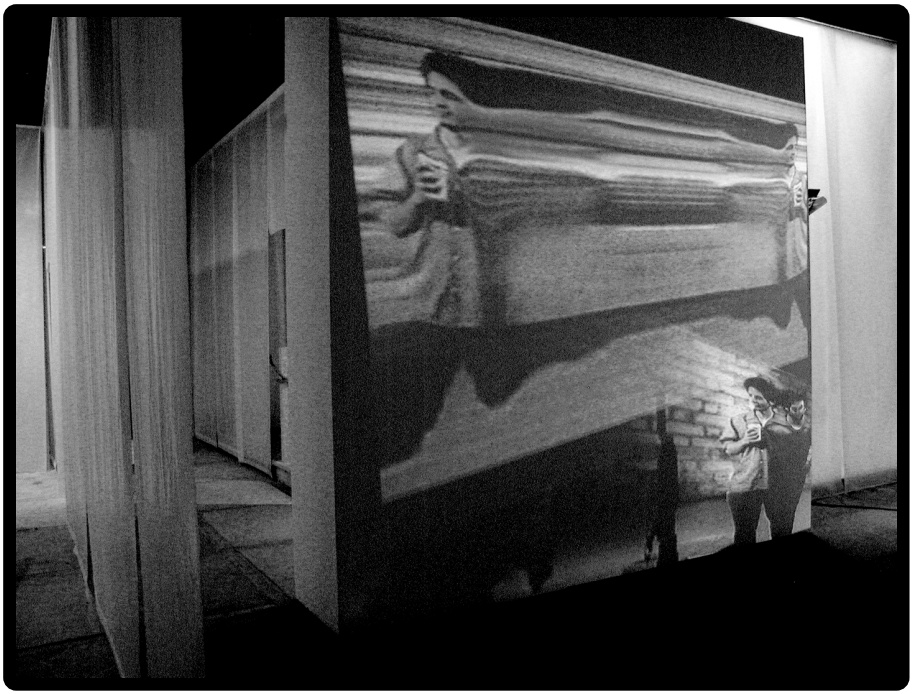
V Santa Fe se Vasulkovi aktivně zapojili do organizování uměleckého života komunity. Společně se skladatelem elektronické hudby Davidem Dunnem a Jamesem Crutchfieldem, fyzikem zabývajícím se mimo jiné teorií chaosu, založili centrum The Art and Science Laboratory (Laboratoř umění a vědy)[9], které mělo propojovat umělce s techniky a vědci ze Santa Fe Institute, zkoumat vztah mezi vědeckými a uměleckými metaforami a způsob, jakým technologie ovlivňuje koncept prostoru a vztah mezi tělem a technologií. David Dunn, který se ve svém elektroakustickém díle zaobíral i možností aplikování teorie chaosu na hudební kompozici, shrnul aktivity centra takto:

6 | Slow-scan, pomaloběžný systém, je metoda přenosu, která byla používaná pro přenos statické obrazové informace na krátkých vlnách na velkou vzdálenost.

7 | Nějakou dobu existoval uživatelský blog softwaru nazvaný LEV. Steina uvádí, že se stal cílem útoku autora/ky či skupiny působící pod jménem Netochka Nezvanova.

8 | Více informací na <http://vasulka.org/Steina/Steina_BentScans/BentScans.html>. Online katalog děl zahrnujících slit scan proces, tedy vyřezávání pásků (slit) ze sekvence snímků s využitím různých postupů, vytváří Golan Levin. Viz <http://www.flong.com/texts/lists/slit_scan/>. [cit. 21. 6. 2011].

9 | Susanna Carlisleová uvádí název Techne and Eros: Art and Science Laboratory v článku pro časopis *NY Arts*. V sekci News from Santa Fe, s. 84. In Vasulka Archive.



Obraz ze Steininy instalace Imag(ine), Currents at the Center for Contemporary Arts, Santa Fe, 2002.

„Cílem je poskytnout tvůrčí prostředí, kde je možné spatřit budoucí redefinování běžných hranic mezi lidskou smyslovou zkušeností a tou strojovou. Doufáme, že podpoříme strategie pro zkoumání nového druhu lidského percepčního prostředí a prostoru pro kreativní imaginaci.“[10]

V rámci činnosti centra byla v roce 1999 ve spolupráci se skladatelem Mortonem Subotnikem a hlasovou performerkou Joan La Barbarou uspořádána šestitýdenní série dílen Techne and Eros: Human Space and the Machine (Techne a eros: lidský prostor a stroj), jíž se zúčastnili umělci a vědci z celého světa. Woody zde pronesl shrnující přednášku o nástrojích, které předcházely experimentům videoumělců: od počátků 3D animace s využitím programu Animac Lee Harrisona, přes Paikovo narušování obrazu magnety, „vskutku etický způsob videosyntézy“ Stephena Becka, práci s audiosyntezátorem Dona Buchly až k nástrojům George Browna a obrazovému procesoru Vasulkových.[11] Na konci diskusí o historii digitálních médií Woody prohlásil, že stroje se staly zdroji poezie díky tomu, jakým způsobem dospívají k poznání mysli.[12]

10 | Tamtéž.

11 | Z přednášky se zachoval videozáznam označený Techne/Eros. In Vasulka Archive.

12 | Armitage, Diane. Techne and Eros: Human Space and The Machine. *THE magazine*. Září 1999, s. 49.

Woody a Steina Vasulka (a neznámý) před domem v Santa Fe.

Steina hovořila o vztahu umění a vědy ve výše zmíněném rozhovoru s jistým Danem D.[13] Uvedla, že radikální umělci nečtou umělecké, nýbrž daleko více vědecké časopisy. Zmínila vzájemnou přitažlivost mezi umělci a jednotlivci ze santafeského institutu: podle ní přitom nešlo přímo o spolupráci, nýbrž spíš o volnou výměnu idejí. Umění může pomoci vědcům dívat se na svět odlišně a poodkrýt klapky na očích vědeckých disciplín, neboť zatímco vědci musí své dílo vpasovat do souboru vědeckých teorií, pro umělce je typický určitý kritický stav mysli. Jejich cílem prý bylo dovést centrum dál, k práci „vskutku napříč disciplínami". Nakonec si posteskla, že umění se stalo okrajovou aktivitou, vyloučenou z většiny školních osnov, která není v tržně řízené společnosti považovaná za nezbytnou:

> „Také umělci jsou nyní velmi tišší. Takže ke vzájemnému rozhovoru nepřicházíme z rovnoměrné platformy. Je to tragédie."[14]

V posledních letech se Vasulkovi účastní aktivit již zmíněného centra Santa Fe Complex, kde rozvíjejí interdisciplinární spolupráci napříč uměním, vědou a technologií. Zabývá se zejména vědou o komplexitě, a to v oblasti

13 | Confidential (s. 56 | 1).

14 | Tamtéž.

vzdělávání i praktické aplikace v oblastech, jako je problematika požárů, veřejné zdraví, modely evakuace či farmaceutický výzkum a vývoj. Konají se zde také hudební a videoperformance či diskuse.[15]

15 | V červenci roku 2009 se zde například promítalo Steinino nové dílo *Projected Light* (Promítané světlo).

# Woodyho herci: k živým strojům

Instalace *The Brotherhood* využívá autonomního samohybného systému sestávajícího ze souboru programů, tzv. „ACTORů“: zatímco každý jednotlivý mechanismus zpětné vazby je diskrétní a předvídatelný, jejich množina provádí jistý druh „organické“ činnosti, komplexní a chaotické chování. Odtud pramení jeho označování instalace za živoucí organismus či biologický analog. Programátor Russ Gritzo původně nazval první programovací systém *The Brotherhood* „Intercom“. Jelikož Woody v následujících diskusích neustále hovořil o „protagonistech“, kteří by měli instalaci ovládat, pro další z naprogramovaných systémů zvolil Gritzo označení ACTOR, herec:

> „Účelem architektury ACTOR je vznik média, v němž bude software hrát, podobně jako postava v divadelní hře, jedinou předvídatelnou úlohu.“[1]

Základem byla představa určitého protagonisty neboli kurýra, který by do veškerého souboru činností všech strojů vnášel určité zprávy. Na základě této původní ideje navrhl Gritzo systém ACTORů. Jejich úkolem je doručit informaci a poté, co tak provedou, „umírají“. Woody dodal, že „někteří neumřeli a začali plnit síť, takže každých pár dní jsme je museli zabít...“[2] Pro každou součást instalace byla vynalezena určitá forma cyklického fungování. Počátečním stavem je nečinnost, až v okamžiku nějaké aktivity dojde k aktivaci jednoho z ACTORů, který pro danou akci najde správné místo v systému. Každý ACTOR obsahuje konkrétní naprogramované instrukce (scénář), které jsou vysílané ovládacím prvkům (přehrávač videodisků, pneumatické válce a další). Ty pak předávají podněty dalšímu ACTORu či jejich sérii a právě tato „komunikace“ mezi ACTORy způsobuje, že instalace funguje do značné míry nepředvídatelně.[3]

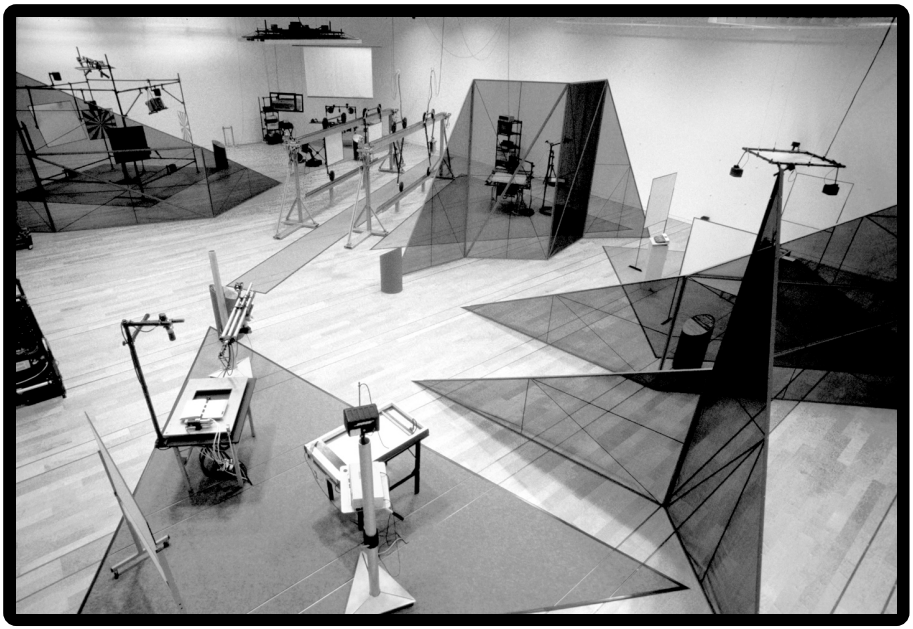
Woody tvrdí, že instalace vytvořil pro vlastní „laboratorní“ použití jako prostředek ke zkoumání dramatického prostoru. Snažil se odhalit „kódovací strukturu ve 3D prostoru“ v jisté divadelní situaci.[4] Při jejím konstruování byl stanoven princip, že všechny nástroje budou interaktivní, ať již ve sféře „fungování“ návštěvníků a/nebo stroje. Druhá rovina spočívala v tom, nalézt veškeré základní modality v rámci systému. Instalace jsou záměrně „hrubé“, v tradici konstruktivismu nechávají veškeré své strojové aspekty odkryté.

1 | Russ Gritzo svůj systém popisuje v katalogovém textu *The Evolution of the Soul in the Machine. The Brotherhood* (s. 161 | 3), *op. cit.*, s. 113.

2 | Rozhovor autorky s Woodym Vasulkou. Dolanová, Lenka (s. 49 | 5).

3 | *The Brotherhood* (s. 161 | 3).

4 | Baig-Clifford, Yasmeen (s. 156 | 16), *op. cit.*, s. 88. Woody také uvádí, že chtěl nalézt spisovatele, kteří by byli schopni experimentálního přístupu k nové strojové poezii a mohli by spolupracovat na výsledné strojové divadelní performanci.



Celkový pohled na instalaci The Brotherhood.

Woody nicméně tvrdí, že pro odhalení „kódů instalace“ je nutné sestoupit až do jisté roviny intimity, kde lze za pomoci instinktu pochopit skutečnou úlohu a význam těchto objektů. Poznání přichází spíš podvědomě, takže i když většina návštěvníků není schopná dekódovat všechny roviny v díle obsažené, je možné k jejich pochopení dospět intuitivně.[5] Zde se již (s přihlédnutím k nepopiratelné ironii Woodyho interpretací vlastních děl) dostáváme téměř do oblasti magie. Tradice alchymistických a magických vynálezů byla ovšem inspirací pro mnoho tvůrců z oblasti umění nových médií.[6] Instalace jsou určené pro voyeury, tedy ty, kdo stojí vně a instalaci a její návštěvníky sledují z jistého odstupu. Největším voyeurem je pak jejich tvůrce, který své instalace konstruuje proto, že se chce dozvědět, jak mohou fungovat jako součást kontinuální životní laboratoře, chce zjistit, jakou zkušenost z nich může extrahovat.[7] Prostředí-laboratoř obsahuje stroje v interakci s lidmi a konstruktéra samotného coby jeho součást a herce vlastního divadla. Sám sebe přitom zároveň situuje do zvláštního teritoria pozorovatele-komentátora, interpreta a překladatele z jednoho kódu do druhého:

> „To je, co jsem vždy chtěl, mít pro sebe určité teritorium, které nemusím moc sdílet. Je to pravděpodobně jistý druh arogance, to musím přiznat.“[8]

5 | Rozhovor autorky s Woodym Vasulkou. Dolanová, Lenka (s. 49 | 5).

6 | O umění kódu ve vztahu k magii pojednává například kniha Floriana Cramera *Words Made Flesh: Code, Culture, Imagination.* Piet Zwart Institute, 2005. ISBN N/a. Zde jsou magické praktiky zmíněny jako historický předpoklad současné softwarové kultury a elektronických umění. Kniha je ke stažení na <www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf>.

7 | Dolanová, Lenka (s. 49 | 5).

8 | Tamtéž.

Inspirací *The Brotherhood* bylo mimo jiné dílo ruského režiséra, herce a pedagoga V. E. Mejercholda, jehož divadelní biomechanika vychází z myšlenky globálního divadelního systému zahrnujícího veškeré interakce probíhající v okolním prostředí. Woody na ní oceňoval snahu opustit psychologii a obnovit „základní elementy" dramatické akce. Mejerchold činí hlavním mechanismem divadelního vyjádření herce, který by měl pozorovatele stavět do pozice ozvučné desky reagující na každou z probíhajících akcí. Biomechanika vyžaduje, aby se herec přiblížil stroji hrajícímu na jevišti-továrně.[9] Cílem herce je mechanizace pohybového ústrojí vlastního organismu, přičemž by měl být schopen svou vlastní hereckou aktivitu zároveň pozorovat a reflektovat:

> „V herci je organizátor a organizovaný (to znamená umělec a materiál). Definicí herce bude vzorec X = A1 + A2, kde X = herec, A1 konstruktér, který vymýšlí a dává příkaz k realizaci záměru, A2 tělo herce, vykonavatel příkazu konstruktéra A1."[10]

Potenciální další rozvoj instalace by měl probíhat v dramatickém prostoru, v němž by docházelo ke konfrontaci lidí a strojů, v návaznosti na experimentátory z počátku minulého století a jejich úsilí depsychologizovat divadlo. Toto úsilí by propojilo spisovatele, hudebníky a konstruktéry robotických instalací. Živí herci by se však museli přiblížit stroji, stát se kyborgy, schopnými se strojem komunikovat na patřičné úrovni.

Technologie a věda jsou pro umělce přirozeným zdrojem inspirace a „poetického materiálu". V úvodní citaci této práce mluví Woody, zřejmě opět s jistou dávkou ironie, o démonech osídlujících stroje, kteří se chovají stále víc a víc jako lidé a jsou stále démoničtějšími a bohatějšími zdroji imaginace. Možná můžeme připomenout myšlenku Pandemonia „otce strojové percepce" Olivera Gordona Selfridge, kterou cituje ve své knize filozof Daniel C. Dennett. Ten popisuje vědomí jakožto virtuální stroj a kritizuje karteziánskou představu „jeviště" v mozku, určitého centrálního místa, kde „se to všechno spojuje".[11] Jako alternativu navrhuje právě model vícenásobných konceptů (multiple drafts): mozek zpracovává informace paralelně, různé narativní drafty existují v libovolném bodě a čase, v různých stadiích zpracování. V mozku tedy není karteziánské divadlo ani centrální zpracovací jednotka (Central Processing Unit), kde by byly vykonávané veškeré příkazy, ani nějaký divák. Podobně jako v Pandemoniu, „prvním propojovacím programu", zápasí paralelně o nadvládu vícero „démonů":

9 | Mejerchold při vytváření scénografií svých instalací často spolupracoval s konstruktivisty.

10 | Mejerchold, V. E. *Rekonštrukcia divadla.* Tatran, 1978, s. 245.

11 | Dennet, Daniel C. *Consciousness Explained.* Back Bay Books, 1992. ISBN-10 9780316180665, ISBN-13 978-0316180665.

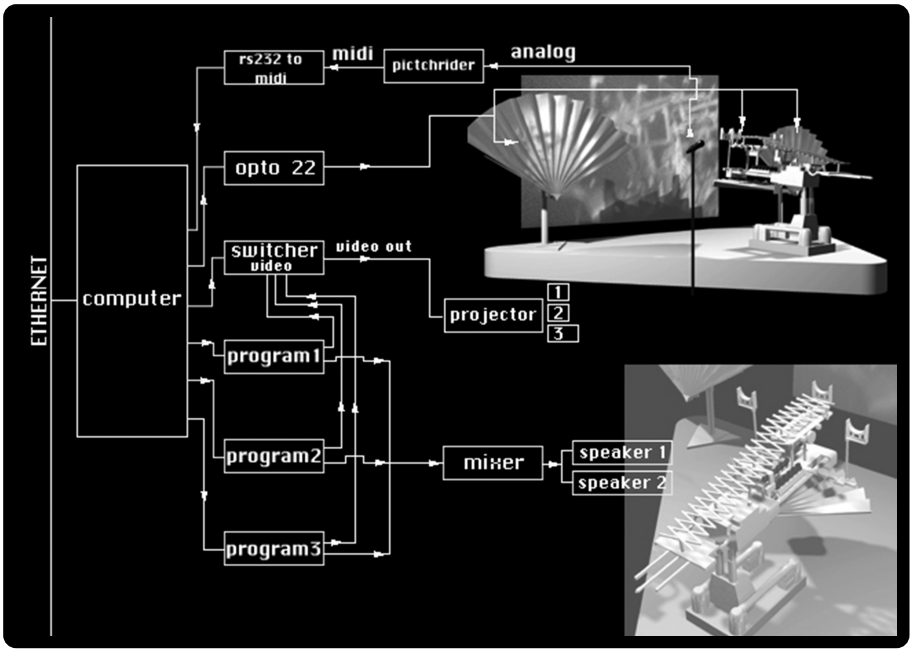



Schéma stolu č. 6 – The Maiden.

„V jeho systému bylo množství napůl nezávislých démonů, a když se objevil problém, všichni vlastně vyskočili nahoru a dolů a prohlásili: „Já! Já! Já! Já to udělám! Já to umím udělat!“ Pak došlo ke krátké hádce a jeden z nich vyhrál a pustil se do problému. Pokud mu to nešlo, pak se ho chopili další démoni.“[12]

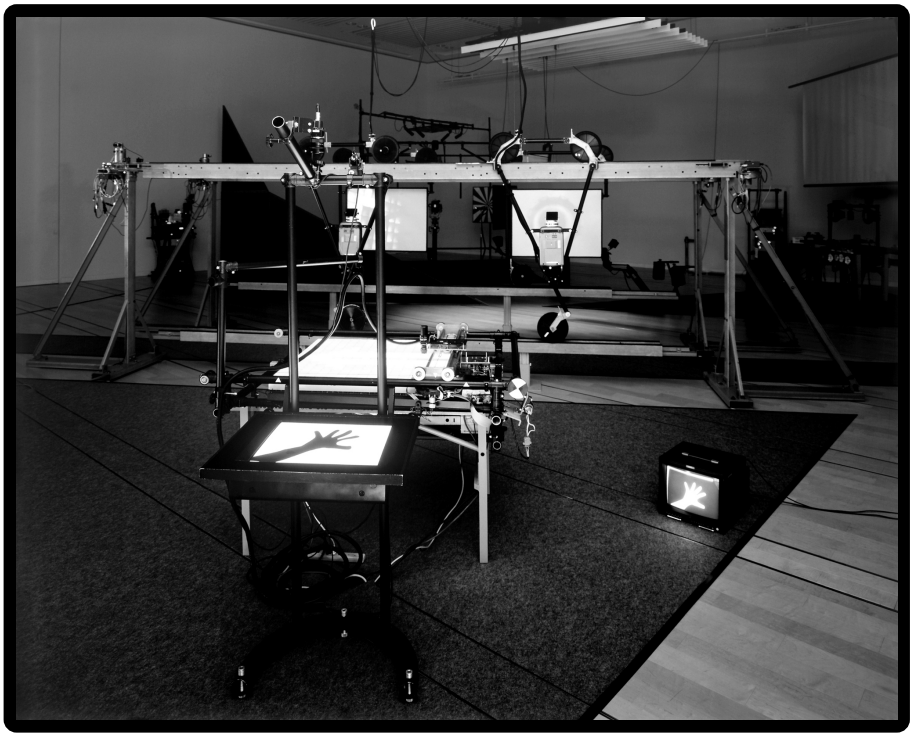
Neexistuje žádný jediný a definitivní „proud vědomí“, protože neexistuje žádné centrální velitelství: místo toho je zde vícero kanálů, v nichž se specializované okruhy, v paralelních pandemoniích, snaží provádět různé věci a vytvářejí přitom vícenásobné koncepty.[13]

Metafora démona ve stroji tedy může odkazovat k dialogu tvůrce se sebou samým. Dotýká se však také strachu, že se technologie vymkne kontrole, stane se příliš komplexní a neovladatelnou. O tom, kolik ze života vložíme do technologických struktur, se nyní rozhoduje v oblasti biotechnologického výzkumu.[14] Zatímco tuto práci uváděla citace o tom, že stroje nás potřebují k životu, vznikají zároveň pochyby, zdali nás stroje budou potřebovat i nadále, či nikoliv:

12 | Tamtéž.

13 | Tamtéž, s. 253–4.

14 | Například Martyn Amos v knize *Genesis Machines* z roku 2006 (česky: Amos, Martyn. *Na úsvitu živých strojů*. Mladá Fronta, 2007. ISBN 978-80-204-1674-2) vysvětluje: „Jádrem experimentálních počítačů je DNA, kód života. Živé buňky jsou vpravovány do křemíkových nanotrubek a tvoří tak hybridní stroje. Rutinně se s nimi manipuluje, čímž získávají úplně nové schopnosti. Mozkové buňky jsou používány ke stavbě skutečných, *vlhkých* neuronových sítí.“



Záběr do prostředí The Brotherhood.

„Vlastně jsem docela zmatený z role, kterou technologie hraje. Protože v dlouhodobé perspektivě můžu vidět, že technologie bude velice komplexní a velice podnětná. Jestli nás bude potřebovat, to nevím.“[15]

Mechanik Woody Vasulka neopouští dílnu a nevstupuje do laboratoře, zůstává v suchu hardwaru a softwaru, a tudíž mimo oblast biologie a vlhký wetware.[16] Jeho antropomorfizace stroje je v něčem velmi melancholická, protože vyjevuje jistou hranici mechanického, robotiky, hardwarových a softwarových kódů. Budoucí „živé stroje“, vznikající s využitím genetického kódu, mají v *Divadle hybridních automatů* vznešeného předchůdce, jehož biologickým osudem může být však pouze zrezivění.[17] Jeho kulturní osud – jehož půdu Vasulkovi kypří svou archivační činností, která do značné míry utvářela a inspirovala psaní této práce – bude záviset na následujících generacích výzkumníků.

15 | *Binary Lives* (s. 8 | 1).

16 | Termín, doplňující pojmy hardware a software, odkazuje k centrálnímu nervovému systému a lidské mysli a k procesu vzniku vědomí.

17 | Umělec Robert Smithson se zabýval vztahem přírodního a technického, geologie a lidmi vytvořených (ná)strojů, k jejichž osudu poznamenal: „Nástroje technologie se při svém ponoru do původního stavu stávají součástí geologie země. Stroje se jako dinosauři musejí obrátit v prach anebo zreznout.“ Ze studie A Sedimentation of the Mind: Earth Projects (1968). In Flam, Jack (ed.). *Robert Smithson: The Collected Writings*. University of California Press, 1996, s. 100n.