

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 rozprostřené 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 odlehlých 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 leccem nepřekonaný a zásadní. Zmiňuje se například o zvláštním významu, který má v jejich díle zpětná

vezba: 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 *Vládců 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: píšou, 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“ navrhuje 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 svěří, 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 nejrůznějším 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 Berlioze 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 překladu 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 „rámcích“, přičemž v každém médiu dochází k „umisťování do rámce“, tedy k vymezování 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, odhalujícímu 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 *Illuminace*, odpověděl následujícími 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