

Články

SFÉRICKÉ POZNÁNÍ
WOODYHO VASULKY

Od dírkové kamery k otvorům v pinballu¹⁾

Gerald O'Grady

Věnováno Magdě Cordell McHaleové²⁾

Review/overview/inter-view

V předslovu 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 Zámcích v tehdejším 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 pálcovém 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.³⁾

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).⁴⁾ Jelikož čtveřici numerických „herců“ tvořily různé 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). Prací 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 heterodynového 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 rámec (*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 rámec, 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.⁵⁾

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 Gill, *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 obskurní a definovanou organizačním principem dírkové kamery. Tato tradice ovlivnila naše vizuální vnímání, nejen prostřednictvím kamery obskurní, nýbrž byla posílena i filmem a zejména televizí. Je to diktatura efektu dírkové kamery, jakkoli to může znít ironicky a hloupě.⁶⁾

Zjistil, že jediným důvodem toho, že video jako by mělo rámeček, je skutečnost, že elektroinženýři sestavili 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.

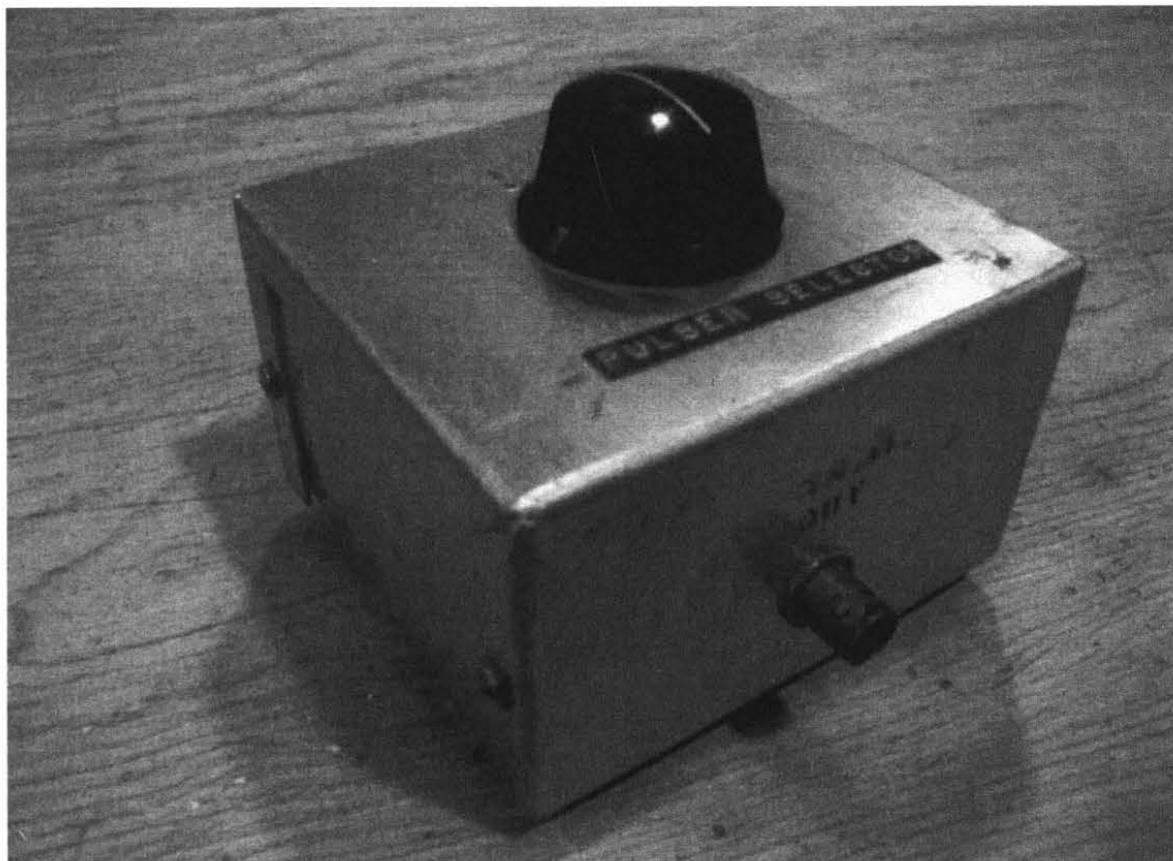
Nejdůležitějším rysem díla 1-2-3-4 bylo horizontální proudění jeho obrazových prvků, dosahované propojením kamery s variabilními hodinami pro horizontální posun (*horizontal drift variable clock*), jež pro Vasulkovy sestavil George Brown (obr. 3). John Minkowsky, jeden z mála kurátorů činných v oblasti 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 přecházení (*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 usměrňovány horizontálními a vertikálními kontrolními signály, které zajišťují stabilní, nevychylující se obraz.) Horizontální posun je technika specifická pro rané dílo Vasulkových...⁷⁾

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.)



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.⁸⁾

Než však opustíme téma 1-2-3-4, rád bych čtenáře požádal o cosi, co jako autor textu vyžaduji 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.⁹⁾ 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 jaksi 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*.¹⁰⁾ 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 Ashleym, 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. Sprádá 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, zdrobnělině výrazu „table“, stůl, kus nábytku s plochou deskou na vrchu, 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 těží 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.¹¹⁾ 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),¹²⁾ 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.¹³⁾

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.¹⁴⁾

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.¹⁵⁾

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.¹⁶⁾

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.

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.¹⁷⁾

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 hlavici 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 lodi, 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 efektivy 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 dělící 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 kresby) 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 zvýrazňují 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.¹⁸⁾

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 spojení také to, co fyziologové nazývají našimi autotelickými soustavami.¹⁹⁾ 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 esejů 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.²⁰⁾

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 Gritzo, 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 MIDI²¹⁾. Gritzo 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.²²⁾

Actor dokáže vyslat podnět nebo reakci směrem k nějakému jinému Actoru či celé sérii Actorů, v souvislosti s čímž Gritzo 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.²³⁾

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 Gritzo, The Evolution of the Soul in the Machine. In: Woody Vasulka: *The Brotherhood*, s. 113.

23) Melody Sumner, Interview with Woody Vasulka. *Crosswinds* 1992 (listopad), s. 23.

rozpoznávání znaků (*optical character recognition*) kreslí souřadnicový zapisovač pomocí bodového světla na fotoelektrickou tabulku písma, která se průběžně ztrácí, 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.²⁴⁾

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 zpěvrácená... Myslím, že všechny jeho slavné výroky pocházely z nějakého takového imaginárního lingvistického stroje.²⁵⁾

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 takřikajíc 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.“²⁶⁾ Woody často hovořil o tom, že se nedokáže zabývat tradiční, staromódní psychologií filmu a divadla.²⁷⁾ 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.²⁸⁾

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.²⁹⁾

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 dráteníků 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.³⁰⁾

O díle *THEATER OF HYBRID AUTOMATA* uvažuje jako o „shluku osvětlených nástrojů“³¹⁾, 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.³²⁾

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 zapracování do průběžně se rozrůstajícího dramatického souhrnu parametrů a pravidel (*protocol*) divadelního umění v jeho komplexnosti.³³⁾

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 divákovu 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*³⁴⁾ 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:

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.³⁵⁾

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

Zjišťuji 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



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.)

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 mokašiny 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.³⁶⁾

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*,³⁷⁾ 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 záměrem 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.³⁸⁾ 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 sestrojených 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.“³⁹⁾ 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.⁴⁰⁾

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:

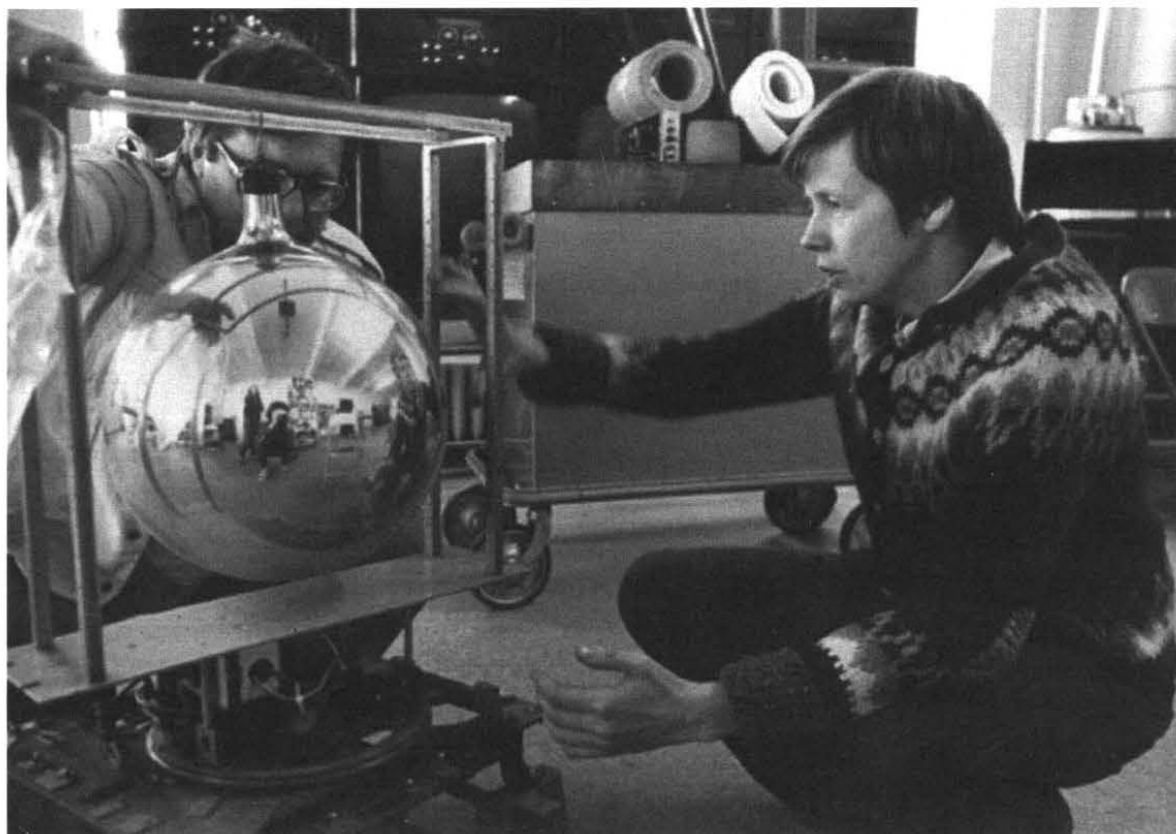
Co je ale událost? Událost je *nyní*. Pozorně poslouvejte: každý bod v prostoru generuje nějaké nyní. Toto nyní je sférickou událostí, rozpíná se a šíří, jelikož je vyzařováno z každého bodu v prostoru. Je to kontinuální proces. Neustále existuje nějaké nové nyní. Prostor je napěchovaný věčně se rozpínajícími 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!⁴¹⁾

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-Bessereta, *From Tokens to Tablets: A Re-evaluation of the So-Called Numerical Tablets*. *Visible Language* 15, 1981; T ý ž, *Clay Symbols for Data Storage in the VII Millenium 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 G a z z a n o (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 Lloyda, 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).⁴²⁾

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.⁴³⁾

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.⁴⁴⁾

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, 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.

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,⁴⁵⁾ 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.

Zařazuji-li sem portréty Komenského a Rosselliniho (obr. 17, 18), zobrazující je v jejich studovnách, 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“, zařazuji tím i Vasulkovy 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.

Heideggerovský⁴⁶⁾ „dům“/laboratoř/ateliér Vasulkových v Santa Fe v Novém Mexiku stojí ve stínu kostela, *Iglesia Isidore* (obr. 18), zasvěceného svatému Isidoru Sevilskému (*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.⁴⁷⁾

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.⁴⁸⁾

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/Buffalo, 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.).