

Články

NĚKOLIK POZNÁMEK
K VIDEOTVORBĚ VASULKOVÝCH
V LETECH 1973–1974

John Minkowsky

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

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

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

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

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

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

* * *

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

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

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

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

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



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

Foto Jane Hartney

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

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

Videosyntezátor – je obecný termín označující systém elektronických modulů, jež umožňují v reálném čase vytvářet či/a upravovat videoobrazy. Existují různé typy syntezátorů, s více či méně všeobecným využitím z hlediska možností manipulace obrazu. Některé videosyntezátory, jako slavný Paik-Abe, jsou „obrazovými procesory“ (*image processors*) (obr. 6a, 6b), závisejí na vložených datech z živě běžící kamery nebo předem zaznamenaných obrazů, které následně transformují. Syntezátory zpracovávající obraz obvykle plní i funkci kolorizérů a klíčovačů (viz níže) a dokáží mixovat mnoho vstupních dat složitými způsoby a dokonce abstrahovat a deformovat znázorňující obrazy. Dalším typem je „Direct Video Synthesizer“ (obr. 7a, 7b), který popsal umělec Stephen Beck (na jehož práci toto kategoriální rozlišení jednotlivých typů syntezátorů navazuje⁴⁾).

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

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

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

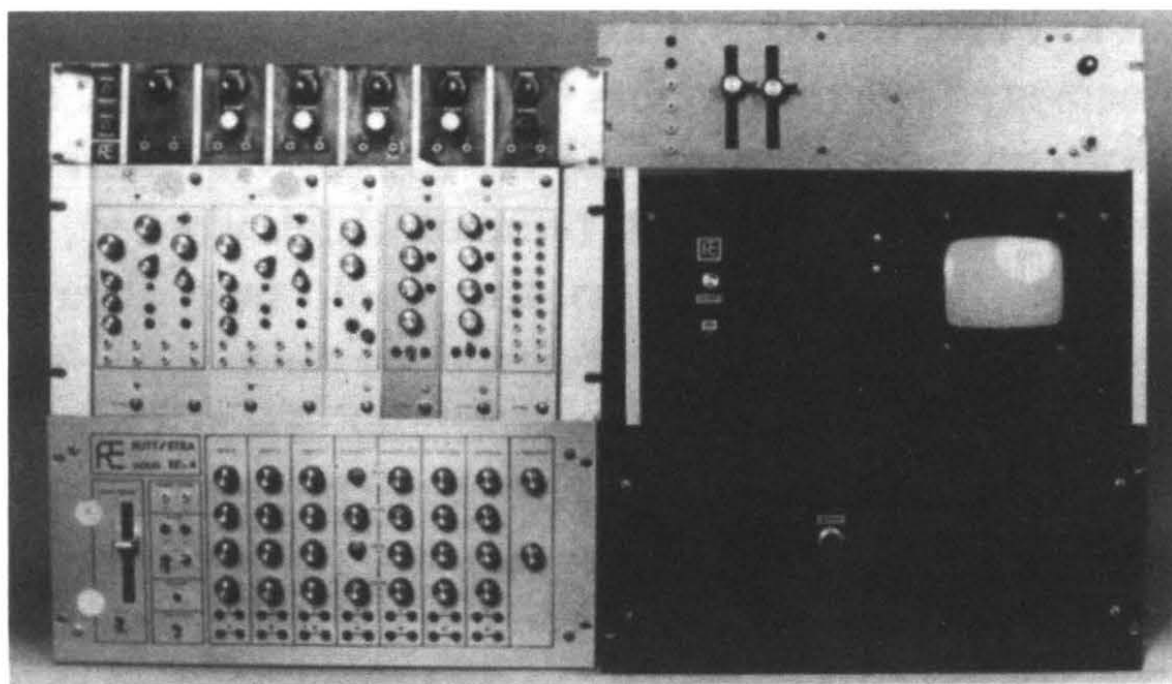
Vasulkovi tento Ruttův a Etrův *scan processor* používali i při tvorbě děl VOCABULARY (obr. 10) a REMINISCENCE (obr. 11), byť velmi odlišnými způsoby. V druhém z nich byl záznam natočený malou přenosnou kamerou na jednom moravském dvorku, místě vzpomínek z Woodyho mládí, zobrazen na *scan processoru*.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

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

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

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

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



Rutt-Etra scan processor

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

Ars Electronica, Linz 1992, s. 137)

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

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

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

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

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

Horizontální traveling neboli posun (*drift*) – je výsledkem 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 neobyčejně rychlého elektronového děla bývají za „normálních“ okolností usměrňovány horizontálními a vertikálními kontrolními signály, které zajišťují stabilní, nevychylující se obraz.) Horizontální posun je technika specifická pro rané dílo Vasulkových, která se dále objevuje ve Steinině pozdějších instalacích ze série MACHINE VISION.

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

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

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

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

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

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

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

8) Tamtéž.



Eric Siegel

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

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

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

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

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

(1978–1979/2006)

Informace o výše jmenovaných osobách

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu:

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

Poznámka o autorovi:

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

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

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