

Články

ČÍST NÁSTROJE, PSÁT OBRAZ¹⁾

Maureen Turim – Scott Nygren

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

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

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

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

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

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

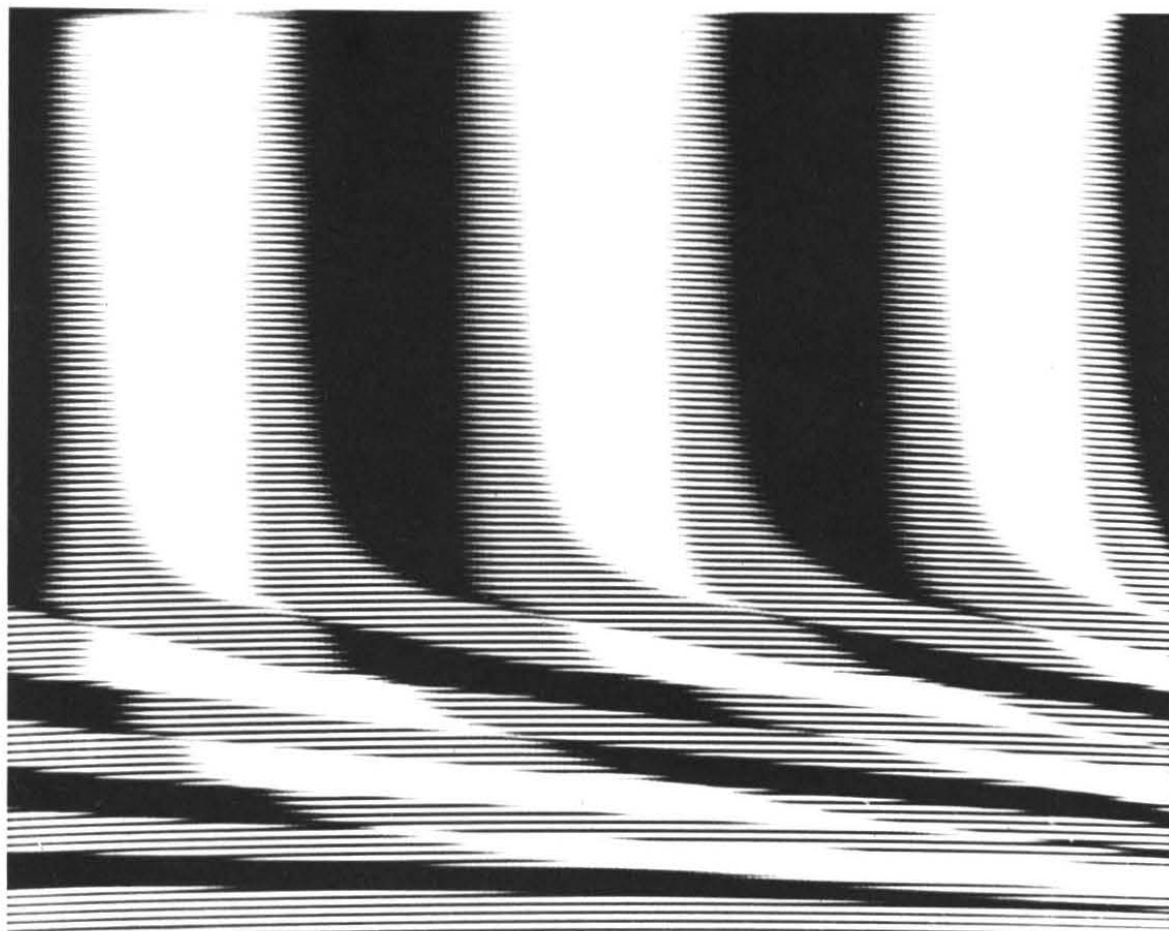
nepostižitelného tvůrčího procesu. Záznamy se pokládaly za něco dodatečného, podobně jako zápisky fyziků či antropologů prozkoumávajících neznámou oblast. Ústředním neviditelným zájmem zůstával průzkum elektronického pole, k němuž divák videokazet zákonitě neměl přístup. Rétorika procesu spojená s šedesátými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

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

Psát obraz

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

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



Záběr ze Soundgated Images (The Vasulkas, 1974)

Foto The Vasulka Archive

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

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

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

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

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

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

Číst nástroje

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

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

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

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

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

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

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

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

Znovu promýšlet logiku strojů

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

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

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

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

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

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

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

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

7) Tamtéž.

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

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

Percepčně-kognitivní cykly

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

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

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

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

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

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

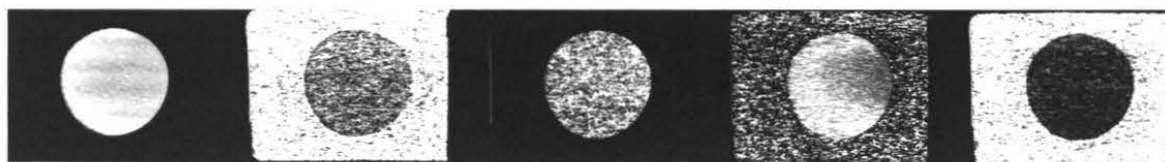
Záběry z *Noisefields* (*The Vasulkas*, 1974)

Foto The Vasulka Archive

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

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

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

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

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

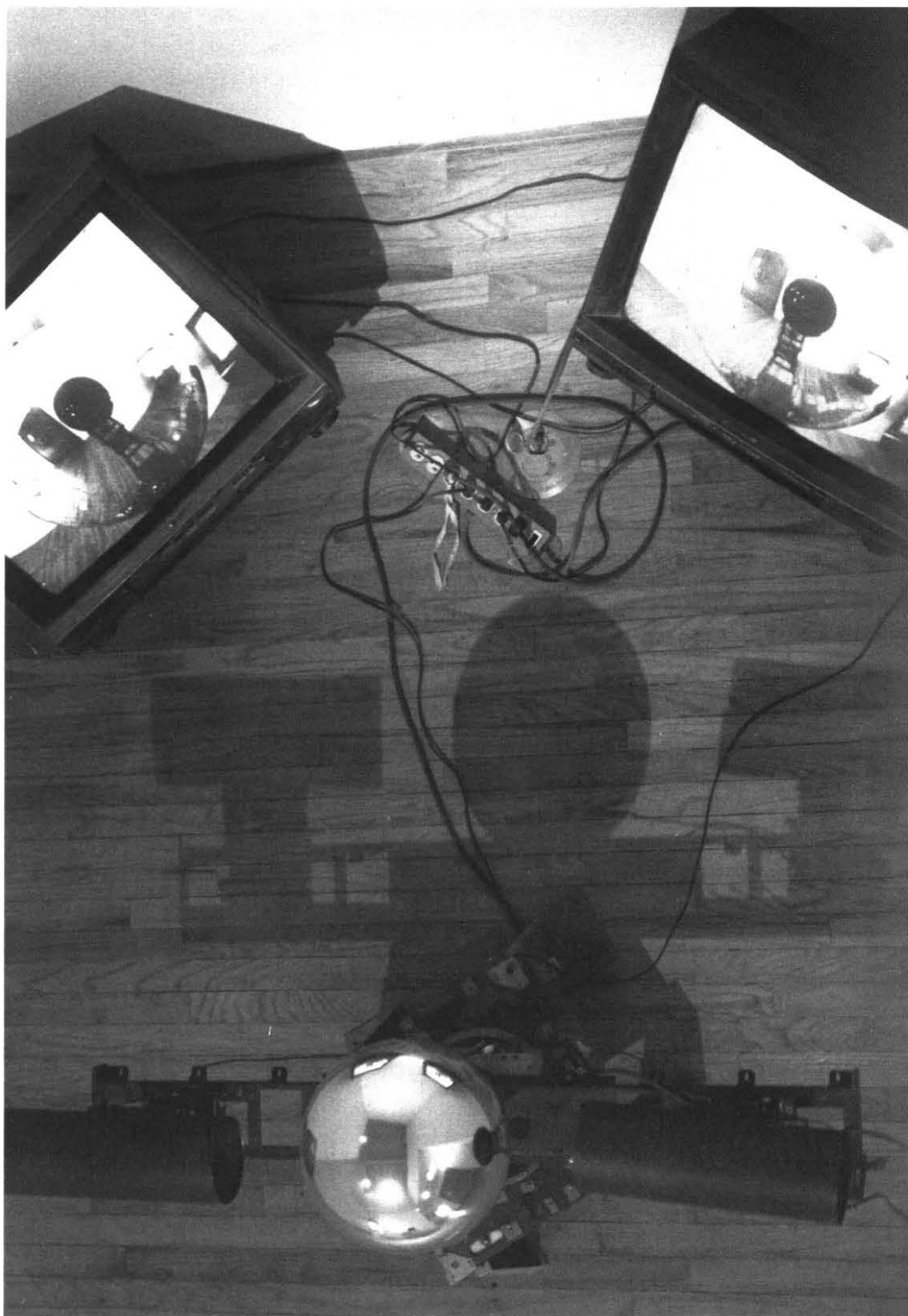
Zrcadlo, panoptikon a multiplicita

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

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

ILUMINACE

Maureen Turimová – Scott Nygren: Čist nástroje, psát obraz



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

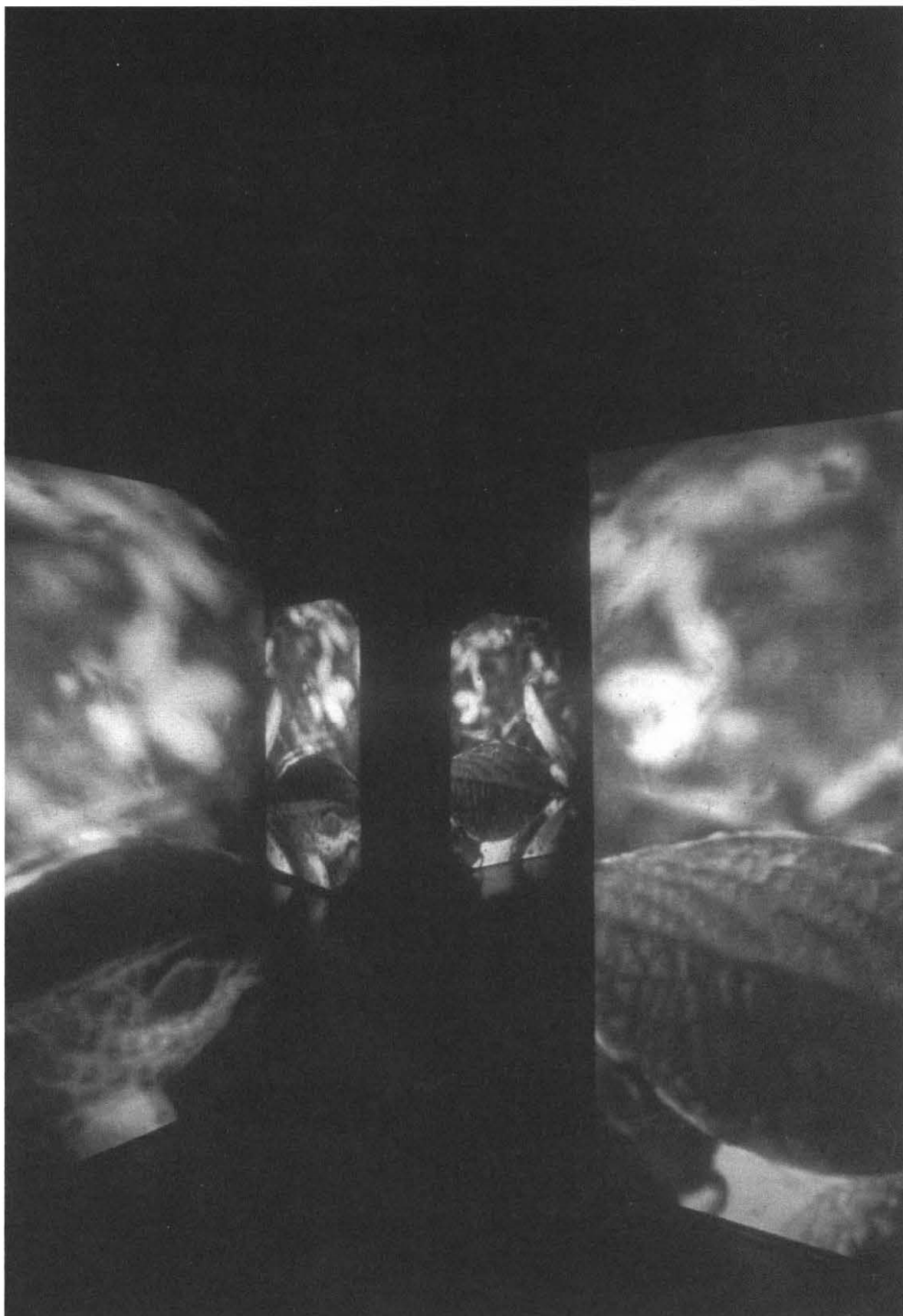
O to při videoinstalaci konceptuálně vždy šlo – o umístění v prostoru sledování, o prostorové zahrnutí subjektu do procesu předvádění textu. Divák se reálně pohybuje kolem tohoto textu i skrze něj, ví, že reprezentační iluze textu se prezentují v kombinaci s prostorem, který není iluzorní, ale skutečný.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

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

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

ILUMINACE

Maureen Turimová – Scott Nygren: Čist nástroje, psát obraz



Záběr z instalace Borealis (Steina Vasulka, 1993; MoMA, San Francisco)

Foto Ben Blackwell, The Vasulka Archive

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

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

Metaumělecké projekty

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

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

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

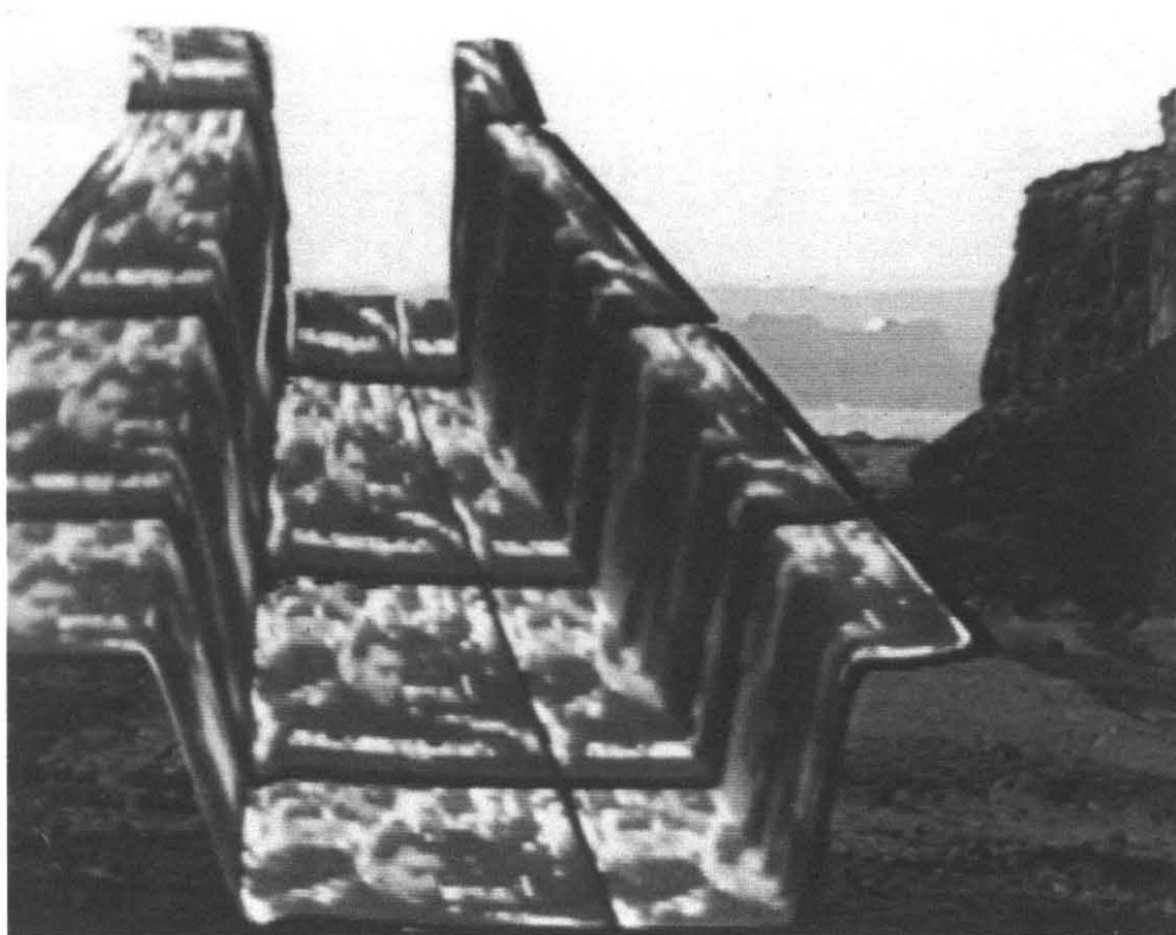
tak, že vystupuje z plochy obrazu ven na způsob Donatellova basreliéfu; rychlé přepínání (*switching*) dokáže napodobit kubistickou mnohost hledisek. Stala-li se fotografie důležitou etapou v dějinách umění částečně díky svým schopnostem reprodukce, video se ukazuje být stejně významným prostředkem díky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

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

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

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

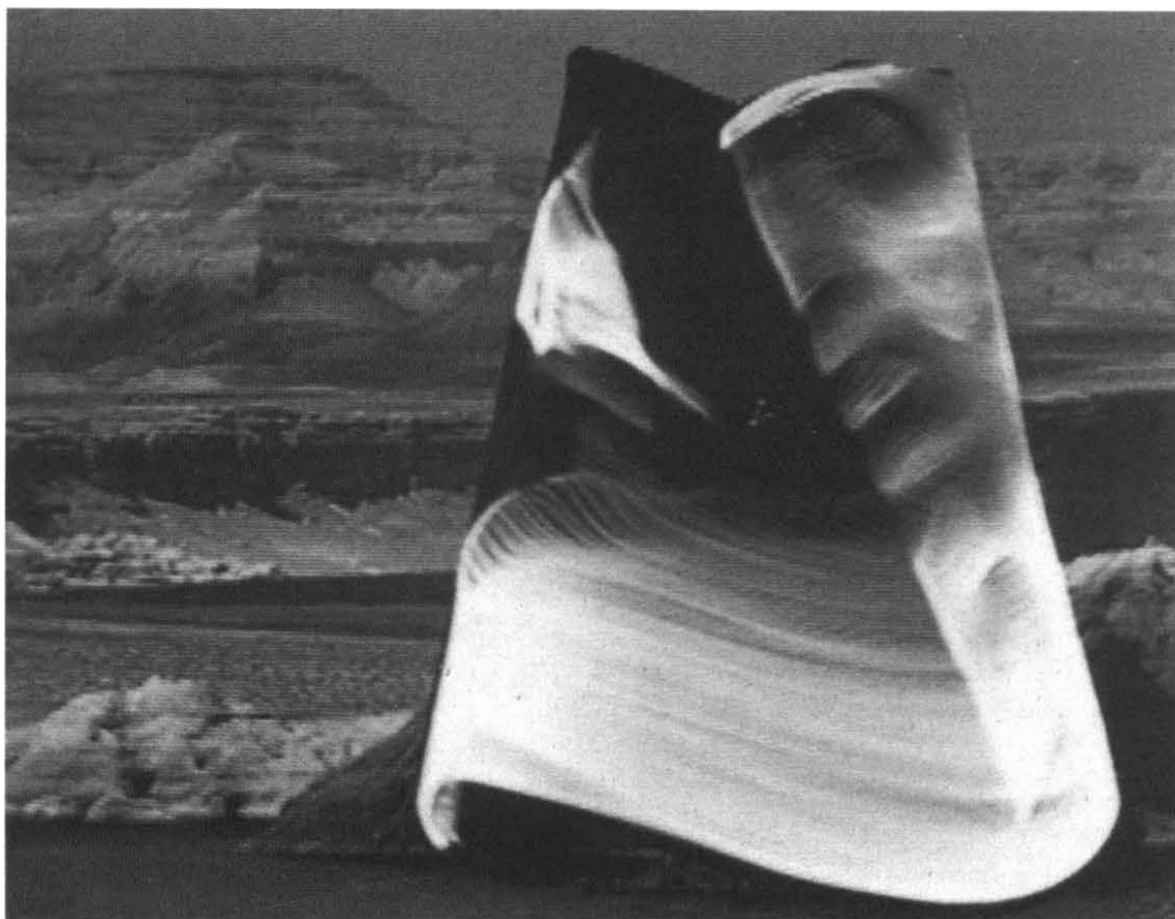
17) Jean Baudrillard, *Amerika*. Praha : Dauphin 2000.



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

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

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



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

Strojový gender (Machine gender)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

* * *

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

Přeložil Jakub Kučera

Přeloženo z anglického originálu:

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

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

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

katalog publikovaný u příležitosti stejnojmenné výstavy

v San Francisco Museum of Modern Art,

2. 2. – 31. 3. 1996.