

Aspekty elektronické avantgardy: Steina a Woody Vasulkovi

Steina a Woody Vasulkovi jakožto pionýři videoartu již od šedesátých let významně přispívají k utváření teoretického a institucionálního rámce elektronického umění. Pokoušejí se objevit takový přístup k technologii, který by propojil technologickou a kulturní sféru přenášením interpretace z nitra technologie do oblasti kulturního zhodnocení. Tato touha přispět k „akulturaci“ mediálních systémů vyžaduje účast umělců nikoliv pouze na zacházení s technologií, ale také na jejím samotném zrodu/přetváření. Na jejich nezvykle mnohotvárném a komplexním díle lze výborně sledovat proměny, kterým umění videa procházelo. Proto chci použít jejich tvorbu pro předvedení klíčových aspektů rané historie videoartu coby určitého specifického období, které je na jedné straně pouze určitou krátce trvající *vyknutou* periodou elektronické avantgardní tvorby (ve svých neopakovatelných komunitních techno-utopických aspektech přístupu k nové technologii), na druhé straně však předjímá současný vývoj v oblasti elektronických médií (ať již v oblasti hudebně-vizuálních performancí, či například v internetovém hnutí „open software“).¹⁾ Jejich dílo se pokusím zhodnotit ve vztahu k současným filozofickým konceptům pohybu, s přihlédnutím ke zkoumání forem intermediality, a v souvislosti s rozšiřováním možností pohyblivého obrazu, souvisejících s konceptem *expanded cinema*.

Jednou z klíčových oblastí, na niž se chci soustředit, je téma *archivnictví*. Zdánlivé popření narativity se v díle Vasulkových vrací v tom smyslu, že jako celek jej lze vnímat jako vytváření příběhu o soužití se strojem. Od raných dokumentů avantgardního dění plynule přecházejí k dokumentování média a vlastního zacházení s technologií, ať již v samotných videopáskách, nebo také prostřednictvím soustavného sběru materiálu vztahujícího se k historii elektronického umění. Nikoliv nepodstatná je pak jejich současná aktivita v oblasti vyvíjení nových forem archivace pohyblivého obrazu.

Vasulkovské vytváření příběhu o spolupráci se stroji ve spojení se snahou o precizní definování vlastností média tvoří komplexní model, propojující dokumentárně-reflexivní a analyticko-formalistický přístup k technologii. Vasulkovi pokračují v linii chápání tvorby jakožto praktikované filozofie, zaměřené v tomto případě na zkoumání času a energie. Patří do skupiny raných tvůrců, kteří se snažili vytvořit nový jazyk, kterým by bylo možné vznikající tvorbu teoreticky uchopit. Jednou z klíčových problematik se stalo promýšlení široce chápaného pojmu *rámec (frame)* a forem jeho (ne)existence ve videu. Rámec ve smyslu percepčního či zobrazujícího systému je podmínkou vnímání, které je vždy závislé na zděděných konceptech. „Rámec“ (ve smyslu „obrazu“ či „políčka“) ve videu je dynamickou událostí, což naznačuje zcela odlišný vztah k času, neboť kompozice obrazu je vepisovaná do časové struktury. Fenomenologii elektronické obraznosti vznikající z neustále se proměňujícího *elektronického materiálu* nelze fixovat, je možné ji pouze různými způsoby dočasně *zviditelňovat* či na ní odkazovat. V průběhu dialogu se strojem se však

1) O současném vývoji v oblasti nových médií a jeho „revolučním“, společensko-kritickým potenciálu hovoří například Howard Rheingold v knize *Smart Mobs. The Next Social Revolution* (Cambridge : Basic Books 2002).

také subjektivita tvůrce stává entitou v pohybu, v důsledku čehož je samotný tvůrčí proces podmíněn paralelně probíhajícím přetvářením vlastní subjektivity.

Ve své práci se chci soustředit zejména na rané období elektronického umění od počátku šedesátých let 20. století, konkrétně na skupinu tvůrců, zabývajících se zpracováním elektronické obraznosti (*image processing*), do níž kromě Steiny a Woodyho Vasulkových patří například Eric Siegel, Dan Sandin, Steven Beck či Nam June Paik, kteří byli všichni zároveň (spolu)autory prvních nástrojů zpracování této obraznosti. Teoretické poznání videotvorby, a zejména v této její „formalistické“ variantě, které je dosud na velice základní úrovni, vyžaduje zhodnocení jejího technologického podmínění ve vztahu k jejímu společensko-kritickému potenciálu.

V první části se proto chci soustředit na analýzu kulturního kontextu vzniku této tvorby, její jedinečné politické a institucionální milieu, na jehož základě je nutné vysvětlit utopický diskurs spojený s komunitními aspekty této tvorby. Společně se Seanem Cubitem se domnívám, že video není autonomním médiem, nýbrž že je závislé na dalších formách komunikace, vstupuje do plurality vztahů, a proto je nutné je zkoumat jakožto aspekt širšího kulturního pole, jako společenský symptom a nástroj společenského vývoje.²⁾ Je třeba zohlednit způsoby, jakými dochází k odhalování kulturně-estetického potenciálu nového média, kterýžto proces se stává hlavní linií tvorby tvůrců tohoto okruhu. Důležitou „politikou“ této tvorby bylo objevování alternativních způsobů zacházení s technologií, nezávisle na jejím průmyslovém využití, s čímž souvisela nutnost upravit/vynalézání vlastních nástrojů produkce. Určitá vědecká či technologická gramotnost se zde stává samotnou podmínkou tvorby.

Elektronické umění je nutné zbavit jeho izolace, pramenící z jeho okrajové institucionální pozice a dosud panujícího „ostychu“ humanitních věd ve vztahu k technologicky vytvářenému umění. Tato tvorba v mnoha ohledech navazuje na avantgardu počátku století (filmovou a malířskou), a to například ve zkoumání vztahů mezi obrazem a zvukem či v inspirování se současnými vědeckými objevy.³⁾ Přímou také navazuje na experimentální film, zejména jeho strukturální či materialistický proud, s nímž sdílí zejména touhu analyzovat jedinečné vlastnosti média. Navíc vznikala v úzké symbióze s dalšími uměleckými druhy, zejména hudbou, a ve svém „živém“ předvádění se stává druhem happeningu či performance. V druhé části se tedy budu snažit vysledovat tato širší umělecká propojení a inspirace.

Zacházení s elektronickým materiálem je analogické vědeckému výzkumu, od něhož se liší pouze svou praktickou neužitečností. Tvorba se stává přetvářením virtuálního v aktuální tím, že dochází k *osvětlování*, tedy vytváření nové viditelné reality, které ve svých výsledcích navíc odráží samotný proces tvorby. Sféry technologie a humanitních věd jsou od sebe většinou neprostupně odděleny, přičemž právě umění je oblastí, která – jak rozpoznal Martin Heidegger – může nejspíše naznačit způsoby jejich propojení.⁴⁾ Má práce si klade za cíl popis konkrétních způsobů reflektování této trhliny v těch technologicky nejkomplexnějších dílech elektronické umělecké avantgardy.

Lenka Dolanová

(Vedoucí práce: Prof. PhDr. Petr Wittlich, CSc.; Ústav dějin umění FF UK v Praze, 2. rok řešení)

2) Sean Cubitt, *Videography. Video Media as Art and Culture*. New York : St. Martin's Press 1993.

3) O vědeckých a technologických inspiracích v díle Marcela Duchampa a jeho okruhu výborně hovoří Linda Hendersonová v knize *Duchamp in Context. Science and Technology in the Large Glass and Related Works* (Princeton UP 1998). Toto a další díla L. Hendersonové jsou inspirativní detailním zkoumáním kulturního dopadu vědeckého a technologického vývoje.

4) Martin Heidegger, *Věda, technika a zamyšlení*. Praha : Oikoymenth 2004.