

Woody Vasulka před videoinstalací.
Galerie Albright-Knox v Buffalu.

12 | Viz <<http://www.santafe.edu>>. Jak píše teoretik Charlie Gere, Santa Fe Institut sponzorovala mj. Citibank. Velká část zdejších výzkumů byla zaměřena na ekonomii, a banka tedy mohla doufat v porozumění tomu, jak zacházet s globalizovaným kapitálem. Vědy o komplexitě mohou posloužit i jako způsob vědecké legitimizace ideologie neoliberalismu. GERE, Charlie. *Digital Culture*. London: Reaktion Books, 2002, s. 143. ISBN-10 1861891431, ISBN-13 978-1861891433.

neustálého vznikání, je zjevně inspirovaný zkušeností s tvorbou digitálních, v reálném čase generovaných obrazů-prostředí. Soubor instalací *The Brotherhood* tvoří umělé, všesměrové prostory pro pozorování neustále vznikajících událostí v prostředí, které má v sobě naprogramované určité prvky náhodného chování, a tedy nepředvídatelnosti.

Další roviny zkoumání se Steině a Woodymu Vasulkovým otevřely, když se na přelomu let 1979–80 přestěhovali do Santa Fe, horami obklopeného města na jihozápadě Spojených států. Ocitli se v oblasti, kde se indiánské kultury střetávají s historií vynálezu atomové bomby, a na živné půdě pro spolupráci s vědci. Santa Fe Institute, multidisciplinární think-tank, výzkumné a vzdělávací centrum zaměřené na zkoumání přírodních, umělých a společenských systémů, zde roku 1984 spoluzaložil Murray Gell-Man: tento nositel Nobelovy ceny za fyziku za práci na teorii elementárních částic (a autor slova kvark, které převzal z knihy *Plačky nad Finneganem* Jamese Joyce) se zabývá, stejně jako další členové „rodiny“ institutu, především komplexními adaptivními systémy.¹²

Santa Fe: prostředí pro kontemplaci

Umění paměti

Od osmdesátých let dochází s nástupem Ronalda Raegana do prezidentského úřadu k radikálnímu útlumu podpory umění a k nástupu neoliberalismu. Vytvoření autonomního prostoru a způsobu fungování nezávislého na institucích získalo na naléhavosti. Vasulkovi si k tomu vybrali prostředí s bohatou uměleckou historií. V nedalekém Taosu fungovala v druhé půli šedesátých let hippie komunita, vábená sem zřejmě příznivým klimatem i přítomností domorodých kultur. V oblasti pobývali ve dvacátých a třicátých letech minulého století spisovatelé D. H. Lawrence či Aldous Huxley, malířka Georgia O'Keefeová či fotograf Ansel Adams; v poslední době je Santa Fe oblíbeným místem filmařů. Příznivé klima a odlehlá poloha rozhodly také pro výběr Los Alamos jako místa pro soustředění výzkumného týmu vědců, jejichž úkolem byl vynález atomové bomby. Národní laboratoř Los Alamos (LANL) je dosud zaměřená na výzkum týkající se národní obrany a ve zdejším Bradburyho vědeckém muzeu ještě stále promítají dokumenty o tom, jak dobře se mladým bystrým vědcům v Los Alamos žilo a jak nekonečně šťastní byli farmáři a indiáni, že mohli své pozemky poskytnout ve prospěch amerického boje proti nepříteli.¹ Jedná se tedy o nanejvýš příznivou oblast ke zkoumání antropologie války.

V samotném Santa Fe dnes působí celkem živá umělecká komunita. V době mé návštěvy v červenci 2008 byla v Centru pro současné umění výstava Thomase Ashcrafta Codices: Heliotown sestávající z modelů imaginárního kosmického města; umělec se zabývá také „elektrorecepční“ s využitím upravených rádiových teleskopů, pomocí nichž přijímá elektromagnetickou energii, vyzařující periodicky z Jupiteru.² V centru Santa Fe Complex³ se snaží o propojení umělců a vědců, pořádají výstavy, přednášky, koncerty, performance.

Vasulkovi objevili v Santa Fe prostředí příznivě nakloněné kontemplativnímu životnímu stylu, „kreativní nečinnosti“, jak se Woody svěřil v rozhovoru s Kenem Ausubelem:

„Příchod do Santa Fe je ústupem ze světa povinností. Zjistil jsem, že to není komunita k soupeření, nýbrž spíše k zamýšlení se nad vlastním životem, avšak kontemplovat je obtížnější než jednoduše produkovat.“⁴



Vasulkovi v ateliéru na Agua Fria v Santa Fe, polovina 80. let.

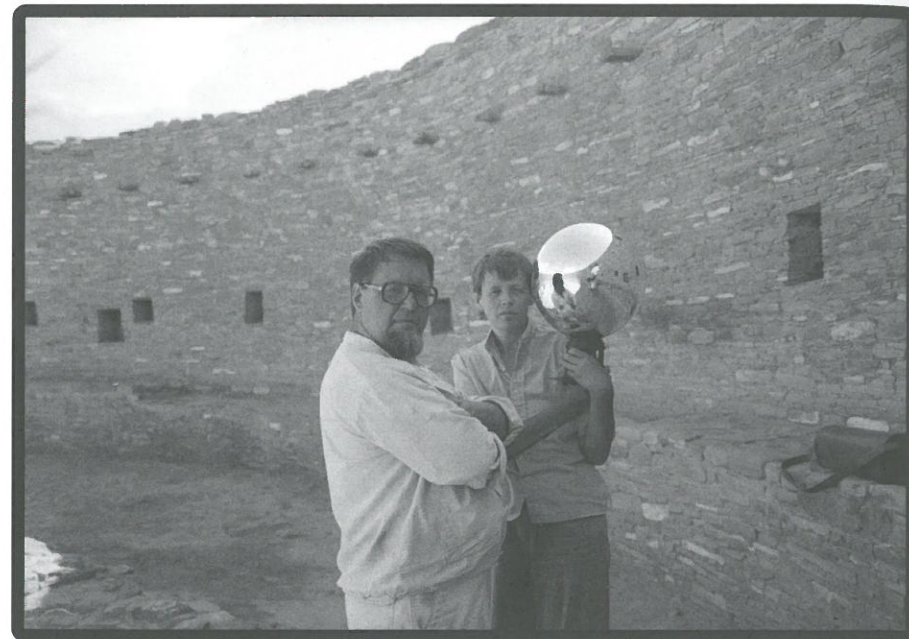
1 | Viz <<http://www.lanl.gov/>> a muzeum <<http://www.lanl.gov/museum/>>. V oblasti okolo Los Alamos je také mimochodem hlášen největší výskyt UFO v celých Spojených státech.

2 | Více informací o instituci viz <<http://ccasantafe.org/>> a o dílu T. Ashcrafta viz <<http://heliotown.com/>>.

3 | Viz <<http://sfcomplex.org/>>.

4 | AUSUBEL, Ken. Woody Vasulka: Experimenting With Visual Alternatives. *News & Review*. 11. 5. 1983, s. 8-9.

Woody a Steina Vasulka
v Novém Mexiku.



5 | Anthony Bannon popsal návštěvu buffalského ateliéru ve Franklinově ulici jako místo, kde „visí kabely ze stěn namísto maleb a sady obvodů a monitorů jsou nakupené namísto nábytku“. BANNON, Anthony. Vasulkas: See Not Say. *Buffalo Evening News*. Buffalo, New York, 7. září 1974, s. 12.

6 | KOBEL, Peter. Artist' Studio Achieves Look Of Science Lab. *Albuquerque Journal*. 15. března 1981, s. 1, sekce D. Autor pak pokračuje s mírným varováním, že se opravdu nejedná o to, na co jsme zvyklí: „V případě umění Vasulkových dichotomie dvou kultur C. P. Snowa, vědy a humanitních oborů neexistuje. Ovšem pro běžného člověka může být jejich ateliér se vši tou vyspělou technologií tak neurčitě zstrašující. Vasulkovi používají ve své práci počítačové mikročipy a video-pásku spíše než tradiční materiály, jako je plátno a malba.“

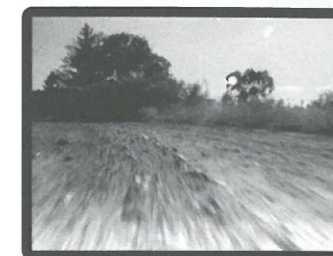
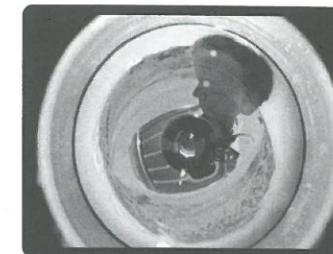
Stejně jako jejich předešlé ateliéry, jejichž podoba se zachovala na četných fotografiích a v popisech⁵, také santafeský začali okamžitě sdílet se svými přístroji. Peter Cobel, spisovatel z Nového Mexika, popsal návštěvu u Vasulkových v roce 1981 takto:

„Ateliér videoumělců Steiny a Woodyho Vasulkových může připomínat vědeckou laboratoř spíše než umělecký ateliér, kdyby tu nebyl nepořádek a zjevný zmatek, typičtější pro umělce. Vybavení pochází přímo z laboratoře: kamery a monitory, zvukové syntezátory, počítače pro zpracování obrazu.“⁶

Okouzlení vizuálními stimuly z pouštní krajiny se otisklo do děl vytvořených v prvních letech zdejšího pobytu. Dosavadní prostor ateliéru, v němž se odehrávala většina experimentů, se náhle rozšířil na celý prostor Nového Mexika. V díle *Summer Salt* (Letní sůl, 1982) jsou předchozí aspekty performance a strojového vidění dále rozvinuté uvnitř novomexické krajiny. Steina si proplétá kameru opatřenou skleněnou trubičkou s konvexním zrcadlem – takže poskytuje 360stupňový záběr – mezi nohama či ji přeskakuje (část nazvaná Somersault/Kotrmelec), v další části (Sky High/Obloha vysoko) je

kamera se zrcadlícím objektivem umístěna na střeše auta a zobrazuje horizont ubíhající oblohy, v části Low Ride (Nízká jízda) projíždí autorka pouští s kamerou na nárazníku, přičemž vestavěný mikrofon zaznamenává zvuky jízdy. V sekvenci nazvané Rest (Odpočinek) nechává kameru pohoupat se v houpací síti a zaznamenávané záběry stromů digitálně upravuje. Poslední část s názvem Photographic Memory (Fotografická paměť) je vrstvením různých krajinných záběrů a pracuje s kontrastem pohyblivých a zastavovaných analogových a digitálních obrazů.

V multimonitorovém, dvoukanálovém Steinině díle *The West* (Západ, 1983), k němuž Woody vytvořil zvuk, se vyjevuje dvojakost novomexické krajiny: záběry rádiových teleskopických systémů astronomické observatoře Very Large Array (VLA)⁷ se střetávají se sekvencemi skalních indiánských obydlí v Chaco Canyonu. Jsou navíc doplněny videonahrávkami vzniklými s využitím zrcadlové koule, motivu z předchozích instalací. Steina rozděluje obrazovky sériemi stíraček, porůznu vrství kolorované záběry a tím je činí ještě nereálnějšími. Obraznost dvou videokanálu je rytmicky prostrídávána, například do šachovnicového seskupení; proudění obrazů z monitoru na monitor je dovedené do vyšší roviny preciznosti než kdykoli předtím a předznamenává další díla Steiny, vynikající právě obrazovou rytmizací aplikovanou většinou na záběry krajiny a přírodních procesů. Steina se s příchodem do Santa Fe začala věnovat vícemonitorovým kompozicím, které vytváří coby analogie kompozic hudebních, tedy pracuje s vizuálním materiálem podobným způsobem jako při komponování hudebního díla. Klíčovou roli u ní hraje proces natáčení; používá výhradně vlastní nahraný materiál, nicméně často již při natáčení modifikovaný používanými pomůckami či postupy. Následně s materiálem pracuje a činí z něj audiovizuální prostorové instalace, pracující se zrytmizovanými, zmnoženými a opakujícími se obrazy. Většinou využívá nahrávek přírodních procesů (proudy vody, láva, oheň) natáčených v Santa Fe a na rodném Islandu, které převrací, zrychluje či zpomaluje a nově tak organizuje audiovizuální materiál. Na přelomu osmdesátých a devadesátých let Steina vytváří množství multikanálových instalací, jejichž základem jsou přírodní záběry, různě rozmístované v prostoru: mezi ně patří *Geomania* (Geománie, 1989), kombinující záběry vulkanických a oceánských procesů z Islandu s těmi z pouští Jihozápadu, *Borealis*⁸ (1992–93), velkoformátová dvoukanálová instalace umístovaná do ztemnělého prostoru a tvořená čtyřmi zavěšenými plátny s projekcemi (ze dvou projektorů, rozdělených zrcadlovým zařízením) „digitálně přeorganizovaných“⁹ záběrů vodních proudů, anebo dílo *Pyroglyphs* (Pyroglyfy, 1995), vy-



Summer Salt (Steina, 1982, 18:48 min., barva, zvuk).

7 | Observatoř tvoří 27 diskových antén, které přijímají rádiové vlny z planet, hvězd a galaxií.

8 | Aurora borealis je v překladu severní polární záře. Boreas je řecký bůh ledového severního větru, k jehož označení se termín také používá.

9 | Dílo popisuje Marita Sturkenová v eseji *Exploring the Phenomenology of the Electronic Image. Viz Steina e Woody Vasulka* (s. 98 | 4), *op. cit.*, s. 40.



Steina a Woody v ateliéru na Old Pecos Trail v Santa Fe.

tvorěné ve spolupráci s kovářem Tomem Joycem a zobrazující práci s ohněm, přičemž zpracované zvuky se staly vodítkem pro vizuální kompozici díla.¹⁰

Krajina se na nějakou dobu objeví i v dílech Woodyho, jenž používá krajinného prostředí pro zobrazení společenských traumat a konfliktů. Ze stejného roku jako *The West* pochází dílo *The Commission* (Zakázka), které je v kontextu Woodyho tvorby poněkud překvapující; narativní opus, vyprávějí o konfliktu dvou uměleckých individualit, houslového virtuosa Niccolò Paganiniho a skladatele Hectora Berlioze, týkající se zprostředkování zakázky na skladbu, jakoby protiřečil dosavadnímu odmítání filmové narativity a kamerové obraznosti a etické zásadě soustředění se na vnitřní vlastnosti média. Svědčí o touze vytvořit, za pomoci dosud vynalezených a vyzkoušených video postupů, narativní dílo jakožto alternativu klasickému vyprávění a předvést tak tyto postupy aplikované na „jiný“ materiál. Zároveň vychází z okouzlení pouštní krajinou, podněcující k vyprávění konfliktních příběhů, jejichž témata, a to zejména v případě pozdějšího protiválečného opusu *Art of Memory*, vychází z Woodyho dětských válečných zkušeností.

Téma paměti a historie je ve Woodyho díle přítomné od počátku, i když se jedná o paměť nástrojů a historii vlastní práce s nimi. *The Commission* je také pojednáním o umělecké individualitě a vyrovnává se s tématem fungování umělce ve společnosti. Snad je i poctou vystudované houslistce Steině, která měla velký vliv na Woodyho hudební vzdělání a která v tomto případě stála za kamerou. Hlavní role v *The Commission* ztvárnili videoumělec Ernest Gusella (Paganini) a skladatel Robert Ashley (Berlioz), kteří si také sami napsali texty svých rolí. V díle se objevují postupy známé již z prací vytvořených pomocí Artikulátoru: začíná rychle přibližovanými zmoženými záběry detailů rukou a těla Paganiniho na smrtelné posteli. Strojový hlas vypravěče recituje popis Paganiniho bizarního zjevu a zvyklostí. V další sekvenci se objevuje Paganini se svým synem, kterému šeptá nezřetelně do ucha poeticky šílené věty, které chlapec opakuje:

„Viděl jsem bílého psa, jak ožvívá měsíc. Měsíc. Viděl jsem dům uprostřed oceánu, uvnitř byly drobné chobotničky, které tukaly zobáčky na okna...“¹¹

Po tomto preludiu následuje část věnovaná Berliozovi; ten stojí v bílém obleku a klobouku s šálkem kávy v rozpixelované krajině a hovoří o povahových typech. V následující části nazvané Paganini se virtuos nalézá v temném ateliéru, jeho vychrtlá postava je ozářená, teatrálně a beze zvuku

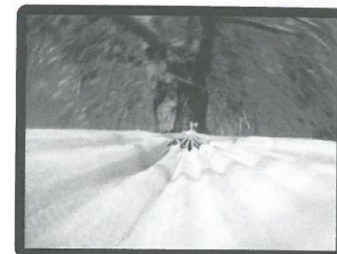
10 | O díle například v katalogu *Steina & Woody Vasulka, Video Works*. Katalog NTT InterCommunication Center (ICC) Theater, 17. července až 30. srpna 1998, s. 27.

11 | Český překlad libreta k *The Commission* byl publikován v časopise *Illuminace* (s. 9 | 1), s. 209-216 (překlad Ivan Vomáčka).

hraje na housle, přičemž vypravěč sděluje podrobnosti o jeho chorobě. Zde se objevuje přepínání dvou obrazových zdrojů a opět rozpixelovaná plocha.

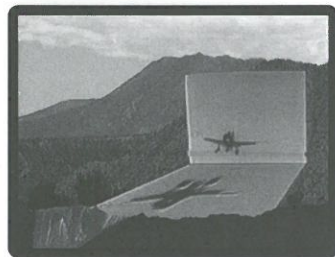
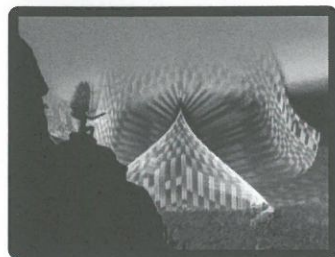
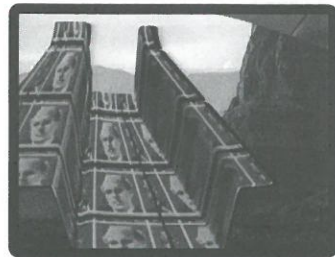
V části nazvané stejně jako dílo samotné *The Commission* dochází k předání obálky (anonymní dárce si nepřál, aby se Berlioz dozvěděl, kým je, a pověřil Paganiniho jejím zprostředkováním), kamera se obtáčí okolo obou umělců, dochází k přepínání mezi záběry jejich rukou a obálkou, opatřenými ironickým komentářem o dvojznačnosti zakázky a moci peněz. Další sekvenci uvádějí stíračky, začínající uprostřed obrazovky a v obdélnících se rozšiřující do stran. Berlioz klepe holí na skálu, na záběr jsou navrstvené záběry mrtvého Paganiniho stoupajícího vzhůru. Ve scéně Paganiniho smrti se objevují typické obrazy z řádkovacího procesoru Rutt/Etra. Italsky mluvící zřízenec měří Paganiniho tělo a hovorově tuto svou činnost komentuje. Závěrečnou část tvoří rozpixelovaný záběr Berlioze, který střídavě hraje na harmoniku a vypráví banální věci o okolnostech vlastní snídani. Dílo dále rozvíjí postupy, s nimiž Woody experimentoval v předchozích letech, zejména práci s přístrojem Rutt/Etra a Artikulátorem, které zde získávají nový význam svým využitím ve vztahu k dramatické struktuře díla.

Stejně nástroje použil Woody při tvorbě svého druhého rozsáhlejšího narativního díla, *Art of Memory* (Umění paměti, 1987). Název vychází ze stejnojmenné knihy historičky Frances A. Yatesové (1966) pojednávající o paměťových systémech od klasického starověku.¹² Umění paměti, ars memoriae, je technika memorování, mnemonický systém založený na vytváření imaginárních míst v paměti, většinou v podobě rozlehlých budov, do nichž si řečníci umísťovali jednotlivé „objekty“ k zapamatování. Pak jen stačilo budovou procházet a uložené segmenty sbírat. Historická paměť se může podobat fluidnímu prostoru vzájemně propojených a proměnlivých obrazů-objektů, vznášejících se v pouštní krajině video opusu. Již úvodní titulky přijímají strukturu křivek a vlní se napříč obrazovkou. Dílo obsahuje historické záběry z válek, které se objevují na video objektech, vznášejících se v krajině Nového Mexika. Různé způsoby stíraček - v díle se neobjevují klasické střihy - proměňují záběry, se změnou krajiny se změní i tvar a „povlak“ objektů, vytvořených pomocí řádkovacího procesoru (jedná se o objekty stejného rodu, jaké byly například ve videu *C-Trend*). Na začátku se objevuje postava anděla sedícího na skále (který se bude znovuobjevovat a seshora „pohlížet“ na rotující válečné objekty) a postava „vypravěče“. Při jejich prvním setkání vypravěč či snad alter ego (v podání Daniela Negrina) metá po andělovi kameny, chechtá se mu a fotografuje ho; krajina se poté elektro-nicky „zatáhne“, anděl prolétne okolo a vypravěč bezmocně padá do trávy.



Summer Salt (Steina, 1982, 18:48 min., barva, zvuk).

12 | YATES, Frances A. *The Art of Memory*. University of Chicago Press, 1966. ISBN-10 0780226950013, ISBN-13 978-0226950013.



Art of Memory (Woody, 1987, 36:34 min., barva, zvuk)

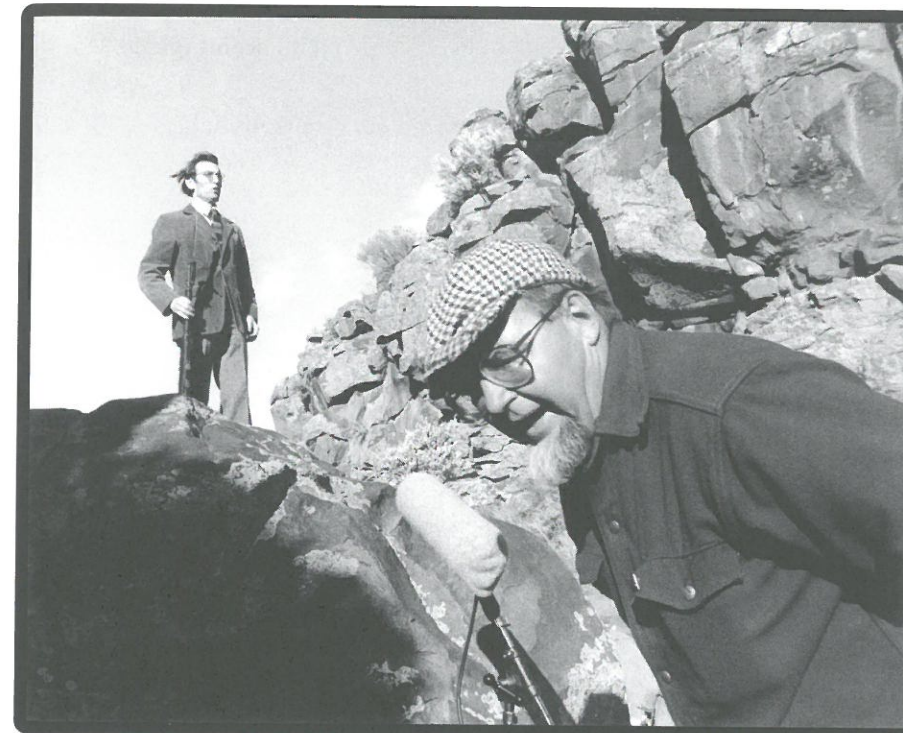
13 | BELLOUR, Raymond. The Images of the World. In RENOV, Michael; SUDERBURG, Erika. *Resolutions: Contemporary Video Practices*. University of Minnesota Press, 1995, s. 149. ISBN 0816623309.

Klíčovými archivními záběry jsou ty dokumentující projekt Manhattan, sestavení atomové bomby. Los Alamos, kde se sešli nejlepší světoví vědci, aby na projektu pracovali, se nachází pouze dvacet mil od Santa Fe. Ve videu se objevuje rozřádkovaná tvář „otce atomové bomby“ Roberta Oppenheimera, který pronáší svůj slavný výrok o tom, že první atomový výbuch jej přiměl k citování Bhagavadgity: „Nyní jsem se stal Smrtí, ničitelem světů.“ Za detailním záběrem Oppenheimera se objevují nahrávky výbuchu, které anděl sleduje ze skály. Opakované výbuchy se promítají jakoby na plátno zavěšené v krajině. Vypravěč získává podobu rozpixelované masky.

Objekty v průběhu „vyprávění“ získávají rozmanité tvary: diagonálních pásů vinoucích se přes obrazovku, zavíjejících se do ruličky, plujících krajinou jakoby se jednalo o stránky knihy. Krajinné sekvence, pokrývané záběry z různých válek, jsou „roztrhávané“ stíračkami počínajícími uprostřed či na stranách rámu. Postava-vypravěč se náhle objevuje na objektech, mluví bez hlasu, zmnožená a rozřádkovaná, s děsivým šklebem. V závěrečných scénách se pozadím stává záběr oceánu a objekt s vypravěčem doplňují další vznášející se objekty, z nichž některé „nesou“ rozřádkované tančící postavy, pocházející ze starších dokumentárních nahrávek Vasulkových z newyorského období. Zlatý anděl se tyčí za stále zoufalejší postavou, propukající v pláč.

Art of Memory, dílo natočené na formát U-matic a kromě závěrečných šestikanálových zvukových mixů celé vytvořené ve vasulkovském ateliéru, je snad Woodyho nejdiskutovanější videopáska, které si jako jedné z mála povšimli také filmoví historici; asi proto, že se jedná o delší (36 minut dlouhé) a dá se říci, že narativní dílo – i když se samozřejmě nedá tvrdit, že obsahuje nějaké klasicky rozvíjené vyprávění. Spíše fragmenty historie odkazující k mnemotechnice, v tomto případě válečné záběry, které do značné míry ovlivnily Woodyho dětství trávené sledováním válečných týdeníků. Kromě záběrů z druhé světové války (filmy z německé produkční společnosti UFA) se jedná také o filmová zpracování ruské revoluce či týdeníky ze španělské občanské války. Detailní analýzu videa provedl filmový teoretik Raymond Bellour v článku *The Images of the World*, kde mimo jiné píše:

„Obrazy světa se vrátily, každý z nich. Ty Historie i ty legendy. Stejně jako ty stroje-těla, která je přijímají a vysílají. Přicházejí s násilím, které zvyšuje náš smysl pro naléhavost. Potřebujeme vědět, čím se tyto obrazy staly a jak k nám přicházejí – dnes, kdy svět zmizel, vytratil se a byl pohlcen – „uvnitř“ sebe sama a sežrán svou vlastní expanzí.“¹⁵



Woody Vasulka s Danem Nagrinem v průběhu natáčení *Art of Memory*, 1986.

V díle rozlišuje čtyři roviny paměti: 1) umělce-dítěte, navracejícího se do dětství díky paměti filmu; 2) dospělého umělce, meditujícího o síle válečných strojů; 3) performeru-postavy (alter-ega), která vyzývá bytost (nabízí různé výklady jejího významu: anděl, ďábel, Duch historie, Ikaros, Superman-dvojník); 4) a konečně pozorovatele, který je nucen zaujmout aktivnější postoj. Námětem díla je podle Belloura jeho vlastní způsob zpracování. Zatímco film je svědkem válek, video je nástrojem snažícím se tuto paměť rozšířit a obnovit. Dílo naznačuje přechod od filmu jakožto rozhraní mezi starým a novým způsobem zaznamenávání válečných konfliktů k videu a počítačovému zobrazování. „Stíračky“, kterými se mění jeden obraz v jiný, považuje Bellour za alternativu filmového střihu. Video zde tedy naznačuje možnost nového vztahu k paměti:

„Síla tohoto díla spočívá v jeho schopnosti obnovit pro nás, *v reálném čase*, podmínky paměti, právě v ten okamžik, kdy letmo spatřujeme abstraktní



Steina a Woody Vasulka. Při natáčení *Art of Memory*. Las Vegas, Nové Mexiko, 1985.

čas zbavený veškerého spojení s dříve existující fotografií, je paměť dosud látkou pro historii a film je stále chycen v průběhu svého vývoje.¹⁴

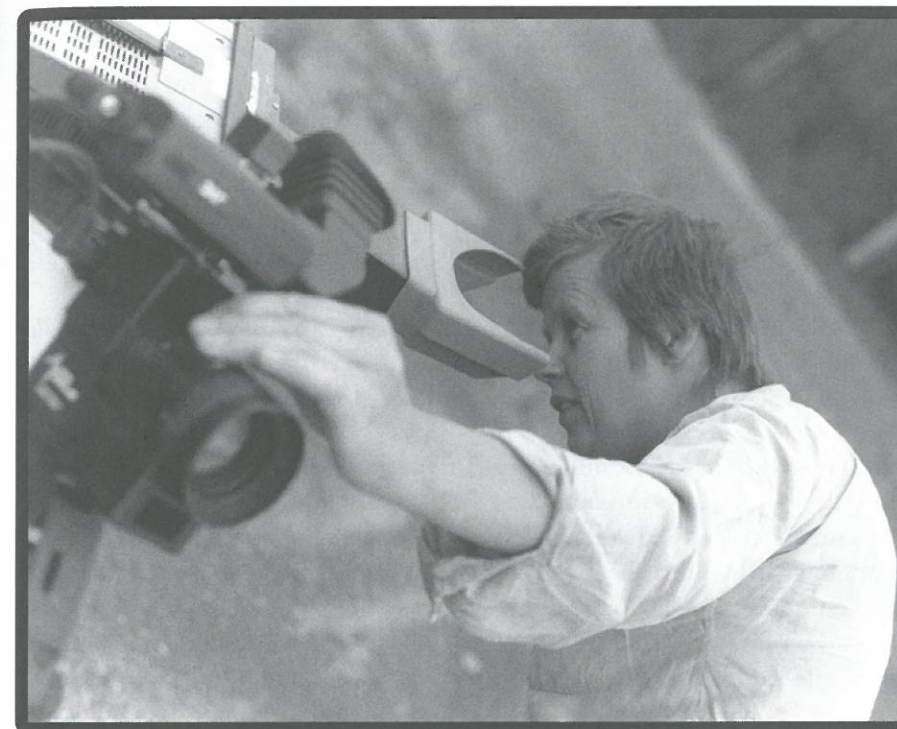
Také Marita Sturkenová na díle zdůrazňuje nový způsob zacházení s archivními obrazy:

„V těchto páskách není na paměť pohlíženo jako na depozitář obrazů, jež mají být odkryty, nýbrž jako na amorfní, neustále proměnlivé pole obrazů. Tato paměť se netýká tolik znovunabytí jako spíše převyprávění a rekonstrukce.“¹⁵

Video je snad posledním Vasulkovým pokusem, jak pro sebe ještě pro jednu objevit víru ve svět obrazů prostřednictvím postupů, jimž se naučil při zkoumání média videa. Při jeho vytváření vycházel z detailní „partitury“, vizuálního kódovacího systému pro střihání obrazů a zvuku, k čemuž používal podomácku sestrojený videosynchronizér.¹⁶ Zvuková stopa využívá samplů a smyček, přičemž neustálé opakování dotváří celkové nostalgické vyznění. Toto dílo souzní s postmoderním uměním, pro něž je charakteristické využívání převzaté historické obraznosti. Craig Owens se v esejí *Alegorický impuls: k teorii postmodernismu*¹⁷ z roku 1980 pokouší oživit modernou zapovězený koncept alegorie, který používá jako model pro současné umělecké přístupy. K hlavním impulsům alegorie patří touha vysvobodit vzdálenou minulost a učinit ji součástí přítomnosti. Alegorický modus přirovnává k palimpsestu (rukopis napsaný přes starší zmizelý text), neboť ruší význam přejaté obraznosti a nahrazuje jej významem novým:

„Alegorická obraznost je převzatou obrazností; alegorik nevynalézá obrazy, ale konfiskuje je. Vždy si činí nárok na to být kulturně signifikantním, pasuje se do pozice interpreta. A v jeho ruce se obraz stává něčím jiným (*allos* = jiný + *agoreuei* = mluvit). Nerestauruje původní význam, který může být ztracen či zatemněn: alegorie není hermeneutika. Spíše přidává obrazu další význam. Pokud něco přidává, činí to však jen proto, aby nahradila: alegorický význam vytlačuje ten předešlý; je náhražkou.“¹⁸

Alegorickou metodu *apropriace* (přivlastnění) využívají tvůrci videoinstalací zejména od devadesátých let, kdy již technologie umožňuje zacházet s převzatými obrazy se značnou volností.



Steina Vasulka, 1985.

V roce 1981, tedy pár let před těmito video opusy a krátce po přestěhování do Nového Mexika, vzniklo ve spolupráci Woodyho a Steiny jiné pozoruhodné dílo využívající stejných postupů a možná předjímací příklon k vyprávění. Již zmíněné video *In Search of the Castle* (Při hledání hradu) je svým způsobem originální road movie tvořená záběry natočenými z auta objektivem rybií oko. Městská krajina je kontinuálně stále víc a víc deformovaná a video může ve své jednoduchosti sloužit jako shromaždiště postupů narušujících video obraz: objevuje se tu zmnožený přibližovaný a oddalovaný záběr, rozpixelované části obrazu, přepínání mezi dvěma zdroji. Obrazy, ale i zvuk hučení motoru jsou stále více deformované, až je téměř celá plocha pokrytá abstraktní strukturou. Pixelace je zde použita jako svěbytný grafický prvek, je aplikovaná na různé části obrazu, až připomíná animaci. Závěrečné noční záběry ukazují objekt, který vskutku připomíná jakýsi hrad. Název je zřejmě ironický, odkazuje k hledání uměleckému a současně jako jistá rekapitulace souvisí s faktem přestěhování se do Nového Mexika, odkud záběry pocházejí.

14 | Tamtéž.

15 | STURKEN, Marita. Steina and Woody Vasulka: In Dialogue with the Machine. In *Steina and Woody Vasulka: Machine Media*. Katalog výstavy organizované Robertem R. Rileyem a Maritou Sturkenovou pro San Francisco Museum of Modern Art (2. února – 31. března 1996), s. 40–41.

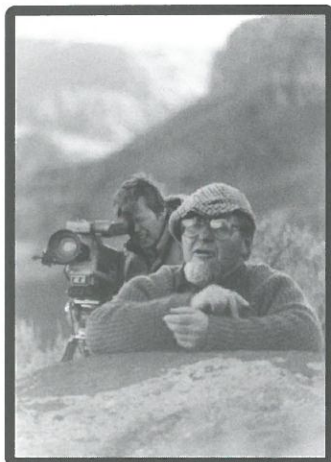
16 | Woody Vasulka v rozhovoru s Chrisem Meigh-Andrewsem ze září 2000, citovaném v článku *The Vasulka Tapes*. In BAIG-CLIFFORD, Yasmeen (ed.). *Vasulka Lab 1969–2005: Live Archive*. VIVID, 2006, s. 27. ISBN-13 9780955248306 ISBN-10 0955248302.

17 | Původně otištěn v časopise *October* roku 1980. Znovu potom v sborníku Owenových esejí *Beyond Recognition: Representation, Power, and Culture*. Berkley and Los Angeles, 1992, s. 52n. ISBN-10 0520077407, ISBN-13 978-0520077409.

18 | Tamtéž, s. 54.



Woody Vasulka při natáčení v oblasti Galisteo v Santa Fe.



Vasulkovi při natáčení Art of Memory, 1986.

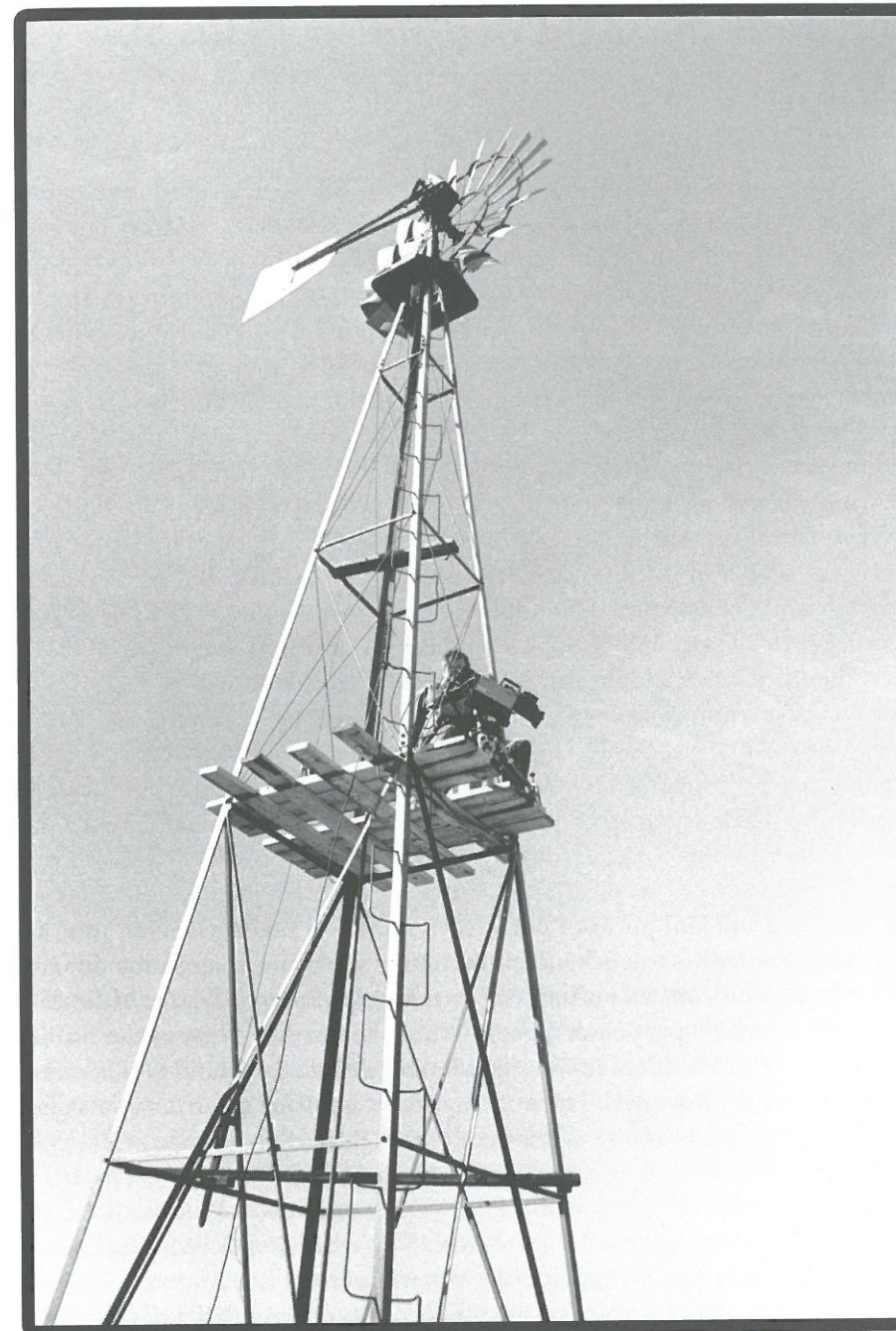
19 | DUNN, David; VASULKA, Woody. *Digital Space: A Summary*. [Strojopis]. [online]. Dostupný z <<http://vasulka.org/>>.

20 | Tamtéž.

V následujícím díle *The Brotherhood*, již v oblasti robotických instalací, rozvíjí Woody další varianty svého osobního „archeologického“ přístupu, zhodnocuje odlišnými způsoby vlastní válečné vzpomínky, využívá sběratelské nutkání a jistým způsobem se navrácí k tradici „ruční práce“. Jeho inspirační zdroje v tomto případě sahají od ruských konstruktivistů přes tradici sci-fi až po teorie komplexity. V textu *Digital Space: A Summary* (Digitální prostor: shrnutí), sepsaném společně s Davidem Dunnem, autoři naznačují možnost propojení „digitální synestezie“ s vědou o komplexitě:

„Je zjevné, že z tohoto percepčního prostředí by mohl povstat nějaký druh digitální synestezie, který by mohl poskytnout zkušenost konceptu nelineární komplexity, jež byla tak hluboce zásadní pro vědy obecně.“¹⁹

Tvrdí, že kreativita a filozofické vize umělců ovlivňují koncepty počítačové interaktivity, ovšem vývoji dominují vědecké předpoklady o výzkumu umělé inteligence. Vědecký ideál spočívá v tom, optimalizovat nějaký druh autonomního spárování mezi člověkem a strojem prostřednictvím simulace lidské inteligence a behaviorální komplexity. V novém percepčním prostředí poskytovaném počítačem již organizace není výhradní doménou autora; vzniká zde tak zcela nová syntax. Role umělců je podle nich v tomto procesu zásadní. Koncept počítačové interaktivity obsahuje „potenciál hluboké strukturální interakce mezi různými smyslovými módy lidského vnímání“. Události jsou nelineární, „vyprávění obrazu a zvuku“ může být „polychronické a polytopické“.²⁰ Autoři však tvrdí, že aktuální implementace interaktivity mají většinou podobu pouze rozšíření uživatelských možností v rámci tradičních konceptů systémové kontroly. Komplexní systém instalací *The Brotherhood* měl mimo jiné naznačit i neběžné způsoby zapojování interaktivních systémů v oblasti umění.



Steina Vasulka v oblasti Galisteo v Santa Fe, 1985.



ISBN 978-80-7331-317-3



9 788073 313173

STEINA A WOODY VASULKOVI

edice 20/21

Lenka Dolanová



Lenka Dolanová *Dialog s démony nástrojů*
**STEINA A WOODY
VASULKOVI**

