

Krajina, přístroje a paměť ■ Steina Vasulka – retrospektiva ■ Brno, Dům umění, 17. 10. - 27. 10.

Člověk, pohybující se po vlastních nohou v prostoru-krajině, vnímá svoje okolí většinou jako téměř nehybné prostředí. Jeho výšek z horizontu je omezen úhlem necelých 180 stupňů do šířky a obrysem nosu a balkonem obočí na ose vertikální. Otáčením hlavy jsme sice schopni zaznamenat širší panoráma, ale ve srovnání s některými jinými živočišnými druhy je lidské oko, jakožto instrument vidění a orientace, poměrně nedokonalé a omezené. Pásmo, které prošlo sítnicí našeho oka, jsme si sice schopni přibližně v paměti vybudovat (a v tom spočívá lidská schopnost paměťové orientace i imaginace), ale jen v jakési zkratce, tvořené jed-

notlivými detaily a souvislostmi dotvořenými očekáváním a zkušenostmi. Krajina je proto většinou opticky vnímána pouhým okem jen v segmentech a v jednosměrném proudu času a vidíme ji vždy prizmatem naší intencionality. Její prožitek v celkovosti, šíři a hloubce bývá vyhrazen jen vyšším bytostem a lidem jen ve vzácných okamžicích, které mystika a fenomenologie nazývá nazřením. Je to vlastně touha po vytváření se z konvenčního způsobu vidění a chápání a připodobňuje se vzorům a ideálům, které scholastika a renesanční filozofie připsala bohu: bůh jako zrcadlová sféra, která odráží v jednom okamžiku všechno, každý zlomek budoucnosti, přítomnosti a minulosti. Dějiny techniky jsou mimo jiné příběhem série pokusů o zhotovení dokonalého stroje na paměť, stroje na umění navléknutí každého okamžiku na nit času, Art of Memory.

Filmové kameře a pozdější videokameře, což je jedna z řady „mašinek na mechnickou paměť“, rozšiřujících optické schopnosti lidského oka, nebrání ani obočí, ani nos a pamatuje si všechno, co jsme jejím objektivu a magnetické matici předložili. Většina nástrojů na rozšíření vnímání a paměti, které lidé vytvořili, slouží k uvěznění, analyzování a uskladnění zážitků, pokud vůbec nejsou určeny k něčemu daleko horšímu, jako je zacílení a znehybnění oběti. Jacques Derrida tvrdí, že touha po „prezenci“ je jeden ze základních mýtů Západní civilizace. Aparáty na „vědecké“ zachycení reality, které se vyvíjely v pozitivistickém 19. století, jsou založeny na této polarizaci mezi re-representací, vyrobením iluzivního obrazu odraženého, odvozeného, a reálným „objektivním“ světem.

Steina Vasulka patří mezi ty umělce, kteří používají technologii spíš k osvobození světa od hranic lidské percepce a optiky. Její instalace a environmenty „dehumanizují“ prostor a nabízejí čočku kamery jako průchod k prostorám, které jsou mimo hranice našeho omezeného percepčního aparátu a vlastně i mimo dosah lidských omezených rozměrů. Od 70. let se zabývá ve společné dílně s Woodym Vasulkou výzkumem v oblasti zpracování obrazových a zvukových dat pomocí digitálních procesorů, experimentuje s pohyblivou kamerou, transformuje obraz a čas v nelineární, složitý a mnohavrstevný celek, usiluje o obohacení světa o videovizí.

Vasulkovi se věnují průzkumu elektronických médií jako nástroje k novému mapování prostoru, ale zatímco Woody směřuje k virtuálnímu a fyzikálnímu interiéru instrumentaria paměti, v mnohých dílech Steiny se objevuje jako téma orchestrace krajiny, zbavené tradiční perspektivy a prostorových polarizací. K tomu jí slouží také základní elementy, nebe, voda, oheň. Modelově zkoumala možnosti rozšířené optiky již v Allvision (1976), kde zrcadlové koule snímání dvěma kamerami propojovaly subjekt a objekt v jeden totální prostor a halucinogenní celek. „Videa ze série Machine Visions jsou experimenty s pohybující se kamerou v rukách kameramana nebo na kapotě automobilu a svět viděný přes vyduť zrcadlo metamorfuje obyčejnou cestu po dálnici v magický prožitek simulované kosmologie.“ V roce 1980 se Vasulkovi přestěhovali do Nového Mexika a zdejší krajina se stala novou inspirací v jejich práci. „Jednou jsem se ráno vydala ven a řekla si: moje studio nemá žádné stěny a strop je hodně vysoko a je modrý. Prostě jsem si adoptovala celý Jihozápad a tato krajina se stala mým obrazovým materiálem.“ Zde vznikly práce jako The West, video na dvou monitorech, kde se sférické plochy a horizonty pouštní krajiny prolínají v záznamech prehistorické a posttechnologické skutečnosti. Ve videu jako Flux, Geomania (1989) a Borealis (1993) jsou obrazové dekonstruovány přírodní pohyby a procesy jako vulkanické a oceánské přesuny hmoty. Ty jsou prezentovány v jakémsi nemateriálním, primárním archeotypu vznikání a zanikání. Při projekcích na polotransparentním plátně, kde je divák uveden do tmavého prostoru, vzniká pocit ztráty orientace a odosobnění, jako bychom se skutečně ponořili do středu chaotického pohybu ve sféře alchymie proměny vody, mraků, lávy a ohně. Na matici projekčního plátna se opakuje cyklický děj neustálé přeměny, návratu k počátku a jakýsi základní algoritmus geologické paměti. Ztrácí se

i pocit lineárního prožívání času a zde se stýká environment Steiny Vasulky s bezčasím světelných polí Jamese Turrella nebo temných niterných prázden Ahishe Kapoora. Zážitek z liduprázných krajiny Islandu nebo pouští Nového Mexika prohnány přes transparentní oko kamery proniká do hloubek struktury země a obnažuje lidskému oku její ukrytý tajemný jazyk.

Zatímco se tvůrci nové technologie, počítačů x-té generace a dalších hybridních automatů snaží o naprogramování těch nejinteligentnějších strojů, které by simulovaly lidský rozum, používá Steina Vasulka čistou optiku přístroje k zážitku toho, co je umělé inteligenci dosud nadlouho odepřeno: prozíření do snu.

V Domě umění měli návštěvníci příležitost vidět 7 instalací Steiny Vasulky, Borealis tvoří jednu z projekcí projektu Národní galerie Jitro Kouzelníků? ve Veletržním paláci v Praze. Bude to poprvé, kdy dílo jedné z nejvýznamnějších umělkyní v oblasti videoartu bude vystaveno v České republice.

■ Miloš Vojtěchovský

Steina Vasulka, Borealis, 1993, počítačová simulovaná instalace. Foto NG v Praze

Steina Vasulka

