

Michal Pustějovský: cubiculum obscurum

Kamil Nábělek

Michal Pustějovský je umělec, který ve své tvorbě využívá technické přístupy, a rozšiřuje tak možnosti uměleckého vyjádření. Umění a techniku propojuje pomocí počítačových a informačních nástrojů. Pro porozumění tomuto druhu umění je velmi důležitá role informace, neboť právě na základě přenosu, zpracovávání a generování informace mohou být sjednoceny výkony umění, vědy a techniky.

Toto informačně pojaté umění se tak odlišuje od tradičního náhledu na vztah umění a technologií, kdy obě sféry máme tendenci rozdělovat. Umění obvykle chápeme především jako empirickou praxi, založenou na práci s konkrétním materiálem a vedenou individuálním uměleckým záměrem, technologie je naproti tomu založena a podpořena teoreticky a rozvíjí se v obecných rámcích vědeckých a výzkumných programů.

V souvislosti tohoto informačně pojatého umění vystupuje do popředí otázka umělecké techniky v její specifičnosti – tato efektivní umělecká strategie je vedena snahou soustředit se při tvorbě uměleckého díla na pevněji určitelné prvky a vztahy a převést je na zákonitosti a principy a ty poté na matematicky uchopitelné funkce a relace. Hledáme prvky a znaky, které slouží k vybudování uměleckého díla, a snažíme se určit, jakým způsobem z tohoto repertoáru může vyrůst komplexita konečného díla.

Tradiční rozdíl mezi technologií a uměním je překonán v tomto „postmoderním“ pojetí. Technologie a s nimi spojené postupy mohou díky tomu vstoupit do procesu umělecké tvorby, stejně tak jako principy a metody používané v oblasti umění mohou rozšířit oblast svojí platnosti i do sféry technických a počítačových postupů a tím způsobem nakonec vstoupit až do oblasti odborného diskursu. Mezi oběma sférami tak může docházet k vzájemnému inspirování. Zdali se věda stává v této chvíli činností analogickou umělecké tvorbě, je obtížné říci, zcela jistě ale může vzniknout svébytná sféra technoimaginace propojující vědecké a umělecké aktivity.

Reflexe a tematizace konstitutivních prvků a vztahů, které se podílejí na vzniku a fungování uměleckého díla, vede ke specifickému soustředění na materiálnost a „konkrétnost“ uměleckého díla. Jeho jednotlivé elementy i uspořádávající strukturu můžeme uchopit, zkoumat a transformovat. Avšak zároveň s tím si též uvědomujeme, že i onen původní, empirický a „nereflektovaný“ proces tvorby, který se mnohdy děje bez znalosti jasných a určitelných pravidel, je svým způsobem správný: aktuální prožitek uměleckého díla a jeho estetické kvality nejsou teoreticky plně uchopitelné, role pravidel, zákonitostí a principů není absolutní. Stejně tak jako v přirozeném jazyce, i v umění (a dokonce i ve vědě) nepotřebujeme znát předem pravidla gramatiky, přiřazování významu nebo fungování systémů, tyto skutečnosti můžeme nakonec odvodit až dodatečně. Pravidla, pokud v tomto případě můžeme hovořit o pravidlech, vychází z konkrétní neopakovatelné expozice jednotlivých děl a z momentu jejich aktuálního tvoření i zakoušení.

Důležité tedy je, aby ony umělecké informační procesy, které se řídí algoritmy, nezůstaly jen u procesu předem programovaného značení, pak bychom mohli umělecká díla generovat strojově, ale aby proces značení (tj. proces práce s prvky a jejich kombinacemi) do sebe pojal práci s významy, v jejich psychotělesném zakotvení a s jejich „přirozenou“ konotativní dvojnázností a víceznačností, což

je ono „tajemství“ umělecké tvorby. Aby se v tomto procesu překrývaly a protínaly jednotlivé významové vektory, tj. aby jeden symbol mohl znamenat různé věci a jeden význam mohl být zastupován různými symboly, tj. aby kód jistým způsobem „šifroval sám sebe“. Aby si formalizované digitálně kódované systémy udržely vztah k nekódovanému kontextu – který v „přirozených“ systémech zajišťuje významovou či znakovou produktivitu (např. ve formě „inspirace“, práce s materiálem samotným, nebo reakce okolí). Především tedy, aby proces značení nebyl redukován na svůj předmět „řeči“, tedy aby se v něm mohl rozvinout dynamický vztah jeho obou modalit: toho, co je definovatelné a co je definováno předem, ještě než se do práce s ním pustíme a toho, co tomuto předem danému abstraktnímu jazyku předchází, co jej konstituuje v jeho výrazových možnostech i v jeho samotné „materialitě“, co si o svůj význam teprve „říká“ a co je svým převodem do sekvenčních symbolických forem daného kódu teprve jistým způsobem „linearizováno“ a „stabilizováno“.

Proces realizace uměleckého díla obsahuje tedy jak prvky a procesy systémové povahy, tak i prvky jedinečné, singulární. Tyto jedinečné prvky nejsou snadno vymežitelné, nelze je uchopit matematickým způsobem, nedají se charakterizovat extenzí, ale spíše svojí intenzitou, jsou spíše fázovým přechodem mezi různými stavy než danou explicitní entitou. Jejím významem je nová rovina fungování uvnitř uměleckého díla, realizující (medializující) potenciál polaritního napětí výchozích vztahů. Tato „znaky“ a „informace“ se ustanovují a významově proměňují během „události“ díla, ať už jde o jeho tvoření, či recipování. Tyto jedinečné prvky mohou být systémově uchopeny a jako diskrétní popsány až v aktu „čtení“, tj. v průběhu reflektovaného včleňování do struktury reprezentací. Kódovatelnost by singularitu těchto prvků poškodila, ne-li dokonce zrušila.

Uvedené obecné souvislosti nám pomohou nyní lépe nahlédnout zde představené dílo Michala Pustějovského. Jeho instalace proměňuje prostor věže v podmanivou světelně-divadelní scénu. Kulisy tohoto představení jsou tvořeny konstrukcí schodiště, na něž se promítají jednoduché geometrické tvary, světlem opisující jednotlivé stavební prvky či konfigurace. Konstrukce je tímto způsobem zvýznamněna a zároveň dekonstruována – rozpouští se částečně v jazyku výtvarných forem a proměňuje se v animovanou abstraktní kompozici, v níž se původní konstrukčně určené prvky nově uspořádávají a mění ve svébytné světelně-skulpturní útvary či samostatné světelné obrazy. Zároveň se vytváří i celková scéna, jež ozvláštňuje celou konstrukci schodiště – pohled ze zdola má jiný výtvarný charakter než pohled ze shora, při procházení se otevírají nové průhledy, kompozice a scény.

Důležitým prvkem instalace je provázanost jednotlivých scénických motivů v jejich vlastní jedinečnosti aktuálního stavu a zjevu s celkovým uspořádáním a komponováním. Cítíme, že ono dění neustále vyvstávajících a mizejících tvarů, onen tok plynoucích obrazců, s jejich rychlostí rozsvícení a zhasínání, rozmístěním a délkou trvání má svoji vlastní kvalitu, vlastní emocionální rozvržení a řád, v němž se významy ještě neustálily a volně plynou, vytvářejíce jakoby samovolně vznikající sestavy, jež se podruhé již nevracejí, ale vždy se nově, ale přitom přirozeně konfigurují a ustanovují. Byť je tato scénická kompozice výstupem autonomního generování, jež řídí celý cyklus projekce, a tím pádem je náhodná, smyslový zážitek je ucelený a harmonický.

Tento celistvý výraz je dán i tím, že se v tomto díle prolínají digitální i analogické principy tvorby – základní scénář generativní modulace je určen algoritmy a kódy, konkrétní provedení a realizace má však svébytné rukodělné, málem malířsky cítěné provedení. Světelné linie a obrazy jsou výsledkem

maleb na skleněných destičkách, které jsou promítnuty do prostoru a na stěny a vytvářejí lehce rozostřené, impresivně působící prozářené obrazy s jemnými přechody světla a stínů. Tím jsou nastaveny základní naladění a atmosféra, doplněné ještě tím, že barva výbojek imituje denní světlo – jako by slunce pronikalo nějakými neviděnými otvory, procházelo prostorem, ohledávalo jej a svým dotekem měnilo materiálové kvality reálných věcí. Dřevo i zdivo se pod jeho vlivem transformují a vyjevují nám svoji další tvář. Do tohoto proudu obrazů vstupujeme i my sami, charakteristická barva světla se svými pozvolnými proměnami vyvolává v našem smyslovém aparátu vznik dalších paobrazů – vyvstávání světelných a barevných fenoménů, které jsou výsledkem živého procesu vidění. Tak do této světelné kompozice může vstoupit ještě další subtilní individuálně sensorická rovina, samo vidění dostává jemnější gradaci a mísí se s málem neviděným, ale přesto opticky zjevným.

Ona poetická atmosféra jako by měla v sobě hloubku a zároveň prchavost historické stopy. Jakoby se z paměti vynořily neurčité obrazy, jež v jejich prchavosti nemůžeme zachytit ani rozluštit, jež jsou fragmenty vzpomínek na dřívější děje, obrazy a stavy. Možná je to jen analogie, bez níž bychom se při hodnocení tohoto díla i obešli, ale není vyloučeno, že působnost tohoto díla je dána také tím, že se mimoděk dotýká hlubokých základů média, ze kterého vyrůstá. Ona rovina kódu, ze kterého vychází a na němž je postavena, zdaleka není moderním technickým vynálezem. Její genealogie sahá až do období baroka, jež formovalo oba principy zde použité: matematické myšlení a iluzivní, emocionálně působící projekci. Jako bychom si naráz otevřeli dvě knihy učeného jezuity Athanasia Kirchera: *Ars magna [siendi sive] combinatoria*, pojednávající o velkém umění numerické kombinatoriky a knihu *Ars magna lucis et umbrae* (Velké umění světla a stínu), pojednávající o optice a projekčních aparátech. Řečeno tehdejším jazykem Michal Pustějovský proměnil tuto věž v jakési obrovské *cubiculum obscurum*, temnou komoru určenou k projekci. Naštěstí ne proto, aby nám ukazoval plameny pekelné, nebo tanec smrti, svoji *laternu magicu* využil k tomu, aby v nás rozvinul naši vlastní imaginativní sílu a aby nám ukázal nejen tuto věž, ale i naše vlastní vidění.