



President Sally Smith
Buffalo Wild Wings Headquarters
5500 Wayzata Blvd. Ste. 1600
Minneapolis, MN 55416

Hello Sally,

I make videos. Sometimes they play in theaters, sometimes they play in galleries. Sometimes people watch them on their laptops, and some probably even watch them on their phones. Six of them are about to be installed at an art institution in Prague in the Czech Republic. I live in Pasadena, California, one block east of Orange Grove Boulevard where the Rose Bowl Parade takes place each January. A block to the west of my house there's a Buffalo Wild Wings. Sometimes I'll see it and think "B-Dubs" to myself, just like you all down at headquarters. I've always been drawn to it because there are six TVs on the front patio that all point in different directions while facing the same thing: the chicken chain restaurant consumer-subject. While I'm tempted to avoid philosophical jargon like "subject," I think it will become a useful term later on in this letter. You may already know this, but it's a word used to indicate an observer of an object. So at B-Dubs, the primary objects are your menus and whatever's on TV - a golf tournament last time I passed by. The reason why I'm writing this letter is because I would like my videos to play on those TVs, and will now explain why.

Regardless of what's on the TVs, they seem entirely at home amidst B-Dubs' black and yellow exterior cladding system. As if they are structural elements. And so your tagline goes: "Lively sports-bar chain dishing up wings & other American pub grub amid lots of large-screen TVs." I'll often drive by and imagine the monitors displaying works of art instead of golf or a still image of the directTV logo. I'll wonder what kind of world would allow art to play on TVs at a chicken chain restaurant, and what else that world would entail. Like if my art would be more at peace with itself and the world, and how the chicken restaurant consumer-subject might respond. I wonder if Buffalo Wild Wings would even exist. Further down this line of thought, everything I seem to know starts to disappear, like in *Back to the Future* when Marty McFly and his siblings start to dissolve from a family photograph because he time travels back to a past in which his teenage mother starts to fall in love with him.

TVs don't always seem so at home, and that can be an issue for artists who rely on them. Sometimes I'll imagine a future in which images seem to just appear - no screen, no projector, no smartphone, no cables. Just the light. I often get worked up while looking at art in which a theatrical or sculptural presence feels disrupted by some alien tech that hasn't been properly "dealt with" as an artistic material. Maybe that's all too obscure, so let me talk about the issue in terms of interior design. I live in my friend's Grandmother's house and when I look at the living room where much of her art collection resides, what I find more strange than the forearm-to-fist Venetian candelabras protruding above the fireplace or the flattened perspective in the chaotic paintings from Bali is a black plastic 42 inch Samsung monitor.

I think the paintings from Bali are my favorite objects in her collection. The perspective is similar to the play camera in televised football; elevated and angled downwards, it flattens the field while still showing the human figures in profile. But the perspective of the painting's field is even more severe - impossible even. Trees become rivers. Distance becomes a mysterious hierarchical form. I look at it several times every day; it's a nice feeling to just let a work exist with you without having to turn on something external to it or start from the beginning. Almost like casually watching a 24 hour golf channel during a stop at B-Dubs. There's always something on.

Sometimes I envy painters because there's no such thing as a corporate paintingscape working 24/7 against alternative ways of seeing paintings. What I mean by that is that there's a corporate mediascape working 24/7 against alternative ways of seeing video art. Do you know of this French guy named Jacques Lacan? The psychoanalyst? He came up with this term "master signifier," or "S1" to explain the empty signifiers to which a subject's identity are most intimately bound. As an American teenage boy who is scripted to locate his world of reference in 1985, Marty McFly might suggest his S1 is the "pop culture" of that moment. In a staged alien visitation to his father's bedroom in 1955, he claims that he's "Darth Vader, an extraterrestrial from the Planet Vulcan" while wearing a radiation suit in an attempt to coerce his father into asking his mother out to the dance. A B-Dubs' exterior cladding system may propose that its S1 is branded corporate architecture. And so what this means is that a painting can claim that its S1 is Painting (yeah, a capital P), and that when a subject looks at a painting they're probably going to think of other paintings to figure it out. But what is summoned when someone looks at one of my videos? Some looping video they half-watched on Facebook. The "Monday" episode of *The X-Files: Groundhog Day*. Whatever. The S1 of the electronic images I make is that corporate mediascape, managed by a rather small number of household names like Google, Netflix, and Comcast. Not a God-like top object that gives meaning and reality to everything

within it, nor something we can ever get to the bottom of. Sure, one can think outside the bun. But there is no metalanguage for the mediascape that serves as the S1 for that particular slogan. Further, this mediascape is not only an empty, symbolic loop that passes through things; it is literally everywhere. Within us and around us, like an energy field. Sorting out relationships between subjects and objects starts to get complicated.

Regardless, I'm often quite grateful that I don't have to wake up and think about what to paint or how I could possibly be painting right now. And perhaps not even painting is safe from this S1. Every morning I open my clamshell and immediately feel the urgency of creating some sort of feedback loop with the images I see. Screens in the mediascape demand expressions of novelty. The content emerges from and reproduces a loop form. An aimless infinity of product cycles concealed behind fresh faces, fashions, and seasons. I was reading something about prestige television the other day, and the author claimed that *The Sopranos* was one of the "richest achievements in the history of television." You know business better than I do, but I have a feeling they're right in that regard. From my perspective though, each and every one of its achievements fully resides within the scope of the history of cinema and the 19th century novel. It all makes me wonder what it would have been like to live amidst radical ruptures of this loop form, such as the movies of Alfred Hitchcock in the 1950s or serial novels by Charles Dickens in the 1860s.

I just finished teaching a class in the art department at UCLA called *Great Expectations*. What emerged as a drunk joke about treating a ten week academic quarter as a live action Dickensian coming-of-age story became a syllabus for a "new genres" course that sought to make sense of the fourth industrial revolution we're living through. You know - mobile devices, artificial intelligence, gene splicing and all that. Kind of like Dickens' narrator-subject Pip exploiting the potentials of railways and Victorian era commodities during the first industrial revolution. There was a soft trolling of the students I found to be productive in which I brought up movies like *Star Wars* in relation to the video art they were presenting. I'd break down the mechanics of a scene when, for instance, Yoda lifts the X-Wing from the Dagobah swamp to demonstrate to Luke Skywalker how The Force - the power within and around them that will later be used to confront Darth Vader - can be harnessed. How shots become tighter and cuts quicker to intensify Luke's attempt, then shots wider and cuts slower so that we can feel his failure before Yoda's inconceivable levitation. The goal here is to acknowledge that we have all been programmed to respond to these kinds of scene composition through sustained exposure since birth. It's why prestige television grips us so well. Like baby formula.

What often becomes a 14 hour work day is punctuated by brief strolls through the neighborhood in which I mumble to the rhythm of my dawdling pace and realize that I've committed my life to a certain unpopular idea: that there are other ways of making (and making sense of) images. As Yoda quips in that scene - "you must unlearn what you have learned." Though I've been seeking out these other ways for a decade now, I still feel like I'm seeing things I haven't seen before. If we used to think of a screen as something that showed a sequence of images strung together in time, now we have multiple images within multiple screens spread throughout space all at the same time. We have CCTV meshes deployed across cities. Virtual cameras in computer imaging. Fly-through mode in CAD software. Crowd-sourced swarms that gather around a single target. A wikipedia page with thousands of authors. A chicken chain restaurant that offers the same branded experience in the US as it does in Canada, India, Mexico, Oman, Panama, Philippines, Saudi Arabia, United Arab Emirates & Vietnam. Something less like collage, and more like sculpture or theater. Or music, with its tendency towards multiple voices: multiple subjects. The subject splits from 1 to 2, becoming aware of its inherent objecthood. The world enters a rendered universe now viewable from all sides. Modeled from all sides, towards an infinity of points of view. This creates a curvature of space. It bends and recedes, and therefore grows deep as the impersonal, collective subject engulfs it. Kind of hard to explain, but judging by the way your restaurants are composed, I think you know what I mean.

On a B-Dubs patio, the infinite loops of my videos can thrive. They loop before anyone arrives and after everyone leaves. Because they have no beginning, middle, or end - no closure - they move beyond that storybook formula and reverberate in a state of uncertainty. Through the palpable logics of their structure, they create a systemic memory. Less like a single game, and more like a 24 hour golf channel. Narrative loops become literal objects on the surface of the screen, and time becomes spatial by assuming the shape of a ring. The goal here is to allow the work to move within and around us while violating our counterfeit intuitions. I think Buffalo Wild Wings is a great setting for all this.

Until then,
Andrew Norman Wilson
955 S Pasadena Ave
Pasadena, CA 91105

Kodak (Rough Cut)

30m ● HD Video ● Colour ● Sound ● 2018

Kodak hired my father straight out of college in 1976 to work in their film processing labs. One year prior, a Kodak employee had invented the first digital camera. In 2012 Kodak went bankrupt, and today operates at a fraction of its former scale. Over the course of my father's 30+ year career with the company, he worked amongst blind people who were hired to handle film in the dark due to their heightened tactile sense.

Rich, the protagonist of this video, is a hybrid of my father and an imagined character who worked in film processing at Kodak until a workplace accident left him blind. He then started working in the dark, packaging film with other blind Kodak employees until they were laid off as the company lurched towards bankruptcy. When we catch up with Rich, he's been unemployed for ten years and seems to be gradually losing his mental faculties. He spends his time in the Rochester public library, shuttling back and forth through copies of tape recordings that Kodak founder George Eastman made near the end of his life in 1930. The story is told through Rich's point of view.

The Unthinkable Bygone

2m 18s ● HD Video ● Colour ● Sound ● 2016

The Unthinkable Bygone (2016) was the first project Wilson developed in collaboration with the animator Vlad Maftei, whose experience includes realistic simulations of vital organs for the healthcare industry as well as the limitless elasticity of a 4D Spongebob Squarepants film. For Wilson, such overlaps of scientific visualization and popular cinematic technique are a key site for understanding science as a cultural practice that offers information about matter without revealing a consciousness-piercing truth. Together Wilson and Maftei created a 3D model of Baby Sinclair from Jim Henson's animatronic puppet TV series *Dinosaurs* (1991-94) and subjected him to varied forms of scientific analysis, including simulation, dissection, reflection, and endoscopy. What emerges is an infinite loop in which speculation on an organism's intelligence, experience, and points of view inevitably reveal the influence of cinematic and televisual convention, and leave us knowing less than we did at the beginning of the experiment.

Ode to Seekers 2012

8m 30s ● HD Video ● Colour ● Sound ● 2016

Ode to Seekers 2012 (2016) was the second project Wilson developed in collaboration with Maftei and was initially conceived during treatment at Rockland Psychiatric Center in Orangeburg New York, which contains the abandoned children's ward seen in the video. Loosely based on John Keats' poem "Ode on a Grecian Urn" (1820), the work emerges from a translation of the formal techniques of Keats' textual ode to an infinitely looping video. Ekphrasis – the graphic, dramatic description of a visual work of art – shifts from Keats' urn and the celebratory scene it depicts to an abandoned children's ward at a mental institution and a computer-generated scene composed by Wilson and Maftei. "What mad pursuit? What struggle to escape? What pipes and timbrels? What wild ecstasy?" The questions that Keats asks of the images on the urn are visually translated for the viewer of *Seekers*, transposing the poet's queries to a scene in which a mosquito, a syringe, and an oil pump all thrust their piercers into a surface that looks at once like human skin under a microscope, desert salt flats, and potato casserole. Sifting through the artist's experiences with mosquito-borne illness, drug addiction, and climate change, the work operates as both a questioning of and a testament to the choice to continue to make art, or do anything at all, when every attempt to love, desensitize, or survive inevitably entails traumatic destruction.

Reality Models

5m 40s ● HD Video ● Colour ● Sound ● 2016

Reality Models (2016) is a shot-by-shot recreation of a scene from "Peppermint Park," an educational home video series produced in the 1980s by a group of investors seeking to profit off the narrative models that "Sesame Street" invented for educational children's entertainment. As the artist recounts, "Growing up, a family friend had several copies of the VHS tapes and I remember being terrified of an unexplained dance sequence by a breakaway puppet dressed to look like a scarecrow. A few years ago, clips from the show resurfaced online, and my relationship with the dancing scarecrow has shifted from horror to obsession." Wilson added a backstage scene that reveals the puppet as his own puppeteer. Inspired by a 2010 experiment by the physicist Aaron O'Connell, the scene dramatizes the discovery that an object visible to the naked human eye can be in two places at once, thus demonstrating the influence of quantum physics on objects larger than atoms. In his essay on the video, Wilson writes, "From here it starts to seem like existing means being inconsistent, while dying means becoming consistent. Or that classical logic – where things are either A or B, but never A and B at the same time – is being replaced by a quantum logic which says that all future possibilities exist in the present." One could say the narrative operates analogously to that idea. Or, it's a demonstration of how, in cinema and literature, narrative closure occurs when plot and story arrive at a 1:1 ratio: consistency. At its most basic, it's the story of an artist torn between their public persona and the private struggle of day-to-day survival. Whatever it means, *Reality Models* is about just that: whatever it means. In the words of O'Connell, "People have models of reality, and those models are descriptions, but they don't get you any closer to the truth."

I don't feel the way I'm supposed to feel

Infinite Loop ● Video ● Colour ● Sound ● Undated

The animated TV special *A Charlie Brown Christmas* (1965) was commissioned and sponsored by the Coca Cola company in 1965. Its absence of a laugh track (a staple in US television animation in this period), in addition to its tone, pacing, animation, and jazz score by Vince Guaraldi led both the producers and network to wrongly predict the project would be a disaster preceding its broadcast.

In the first scene, the Peanuts are celebrating the start of the winter season by ice skating on a frozen pond and singing "Christmas Time Is Here." Leaning against a nearby fence, Charlie Brown tells Linus that despite all the traditions of Christmas presents, Christmas cards and decorations, he still winds up depressed, but is not sure why. As the show progresses, Charlie Brown's depression is only made worse by the goings-on in the neighborhood, most of which show his peers' rampant commercialism.

Before any humans are heard or seen, there is an eight second track across the lake that the Peanuts are ice skating on. *I don't feel the way I'm supposed to feel* loops these first eight seconds.

Global Countdown

8m 10s ● h.264 Video ● Colour ● Sound ● 2011

Global Countdown (2011) is modeled after airport news network programming. Completely devoid of human presence, the 8 minute segment was made with hundreds of free, watermarked stock video and audio clips from the stock media marketplace Pond5.

Kodak (Rough Cut)

30m ● HD Video ● Barva ● Audio ● 2018

Kodak najal pro práci v jeho filmových laboratořích mého otce přímo ze školy v roce 1976. Rok předtím jeden ze zaměstnanců Kodaku vyvinul první digitální fotoaparát. V roce 2012 Kodak zbankrotoval a dnes funguje jen zlomek z jeho předchozího impéria. Většinu více než 30 leté kariéry mého otce v této společnosti pracoval otec v týmu slepců, kteří byli najati pro práci v temnotě, díky jejich zvýšeným hmatovým schopnostem.

Rich, hlavní aktér tohoto videa, je hybrid mého otce a imaginární bytosti, která pracovala ve filmovém zpracování Kodaku, až do té doby než ho pracovní úraz oslepl. Po uzdravení začne pracovat v temnotě, balit filmové pásky s ostatními zaměstnanci Kodaku až do doby, kdy je společně s nimi vyhozen kvůli směřování společnosti k bankrotu. Film začíná v momentě, kdy je Rich deset let nezaměstnaný a zdá se, že postupně ztrácí veškeré mentální schopnosti. Většinu času trávi v Rochesterské veřejné knihovně, kde poslouchá kopie nahrávek, které zakladatel Kodaku George Eastman namluvil ke konci svého života v roce 1930. Příběh je vyprávěn z pohledu Riche.

The Unthinkable Bygone

2m 18s ● HD Video ● Barva ● Audio ● 2016

The Unthinkable Bygone (2016) je prvním projektem, který Wilson vyvinul ve spolupráci s animátorem Vladem Maftei, mezi jehož zkušenosti patří realistické simulace lidských orgánů pro zdravotní průmysl i vyvinutí nekonečnou elasticitu postavy 4D filmu Spongebob Squarepants. Podobné přesahy vědecké vizualizace a populární filmové techniky jsou klíčem k porozumění vědy jako kulturní praxe, která vytváří informace o hmotě aniž by odhalovala podstatu našeho vědomí měnící pravdy. Wilson a Maftei společně vytvořili 3D model Baby Sinclaira z roboticky animovaného TV seriálu *Dinosaury* (1991-1994) a podrobili ho různým formám vědecké analýzy, včetně simulace a zrcadlení, rozpívání a endoskopii. Výsledkem je nekonečná smyčka ve které spekulace o inteligenci organismu, zkušenostech a úhlu pohledu nutně odhalují vliv filmové a televizní konvence a ponechávají nás ve větší nejistotě než na začátku.

Ode to Seekers 2012

8m 30s ● HD Video ● Barva ● Audio ● 2016

Ode to Seekers (2012) je druhým Wilsonovým projektem ve spolupráci s Mafteiem, a projektem který původně vznikl během léčby v Rockland Psychiatric Center v Orangeburg ve státě New York, kde se také nachází opuštěné dětské oddělení v filmu. Volně inspirované básní Johna Keatse - *Óda na řeckou urnu* z roku 1820, dílo funguje na překladu formálních technik Keatsovy textové ódy do nekonečné smyčky videa. Ekfráze - grafický, dramatický popis vizuálního uměleckého díla - se posunuje z Keatsovy urny a oslavné scény kterou zobrazuje, k opuštěnému dětskému oddělení v bláznici a počítačově generované scéně vytvořené Wilsonem a Mafteiem. "Jaká šilený hon? Jaký boj kterému uniknout? Jaké dudy a témbry? Jaká divoká extáze?" Otázky, které Keats klade na základě obrazů na urně jsou vizuálně přeloženy divákovy *Ode to Seekers* tranzpozicí do scény ve které komár, mikroskop, injekční stříkačka a olejová pumpa, všechny ponořují jejich propichovače do povrchu, který jednou vypadá jako povrch kůže pod mikroskopem, jinady jako plocha pouště soli nebo zase jako hrnc brambor. Abstrahované z umělcovy zkušenosti s komáry šířenou nemocí, drogovou závislostí, a změnou klimatu, dílo operuje jako problematizace a testament k volbě pokračovat v tvorbě, nebo pokračovat vůbec v něčem, když jakýkoliv pokus milovat, znečitlivit se nebo přežít nutně vede k dramatické destrukci.

Reality Models

5m 40s ● HD Video ● Barva ● Audio ● 2016

Reality Models (2016) je doslovný remake scény "Peppermint Park", edukativního video seriálu vytvořeného v 80. Letech skupinou investorů snažících se profitovat na na narativním modelu, který vytvořila "Sesame Street" na poli dětské edukativní TV zábavy. Jak sám umělec vzpomíná: "Když jsem vyrůstal, někdo do naší rodiny přinesl několik VHS kopií seriálu, a pamatují si, jak jsem byl vystrašen nevyšetřenou taneční scénou panenky strašáka. Před několika lety se klipy z tohoto seriálu objevily online a z mého strachu se stala obsese." Wilson ve videu přidává zákulisní scénu ve které je odhaleno že panák je svým vlastním loutkářem. Inspirovám experimentem fyzika Aaron O'Connell z roku 2010, scéna dramaturgizuje objev, že objekt viditelný pouhým lidským okem může být na dvou místech zároveň a demonstruje tak vliv kvantové fyziky na objekty, které jsou větší než atomy. V jeho esejí k videu Wilson píše: "Z tohoto bodu se zdá jakoby existující znamenalo být nekonzistentní, zatímco umírající se stávalo konzistentním. Nebo jako by klasická logika - kde věci buď jsou A nebo B, ale nikdy A a B najednou byla nahrazena kvantovou logikou, která říká, že všechny budoucí možnosti existují v přítomnosti." Dalo by se říci, že narativ operuje analogicky k této myšlence. Nebo, že je demonstrací toho jak se ve filmu a literatuře narativní závěr objevuje v momentu kdy zápletka a příběh docházejí k poměru 1:1, ke konzistenci. Elementárně se jedná o příběh umělce rozpolceného mezi jeho veřejnou roli a a osobním bojem o každodenní přežití. Ať již to znamená cokoliv, *Reality Models* jsou právě o tom: ať již to znamená cokoliv. Slovy O'Connella: "Lidé mají modely reality, a tyto modely jsou popisy, ale nedostanou vás ani o kousek blíže k pravdě."

I don't feel the way I'm supposed to feel

Infinite Loop ● Video ● Barva ● Audio ● Undated

Animovaný TV film *A Charlie Brown Christmas* (1965) vznikl jako zakázka pro společnost Coca Cola v roce 1965. Absence stopy s nahrávkou smíchu, standardu v americkém animovaném filmu tohoto období, tak jako barevný tón, tempo, styl animace a jazzová nahrávka Vince Guaraldiho vedl k tomu, že je její před uvedením jak jeho producenti, tak televizní síť nesprávně předpovídan jako divácká katastrofa.

V první scéně slaví arašidy začátek zimní sezóny bruslením na zamrzlém jezeře a zpěvem písně "Vánoce jsou tady." Opřeny o nedaleký plot, Charlie Brown vypráví Linusovi jak navzdory všem tradicím vánočních dárků, vánočních přání a dekorací, končí deprimován, ale vlastně neví proč. S pokračováním filmu se jeho deprese jen zhoršuje jeho procházkami v okolí, které ukazují bující komerčnost jeho známých.

Předtím než ve filmu vidíme nebo slyšíme jakoukoliv lidskou přítomnost, vidíme 8 vteřinovou scénu na jezero na kterém bruslí arašidy. *I don't feel the way I'm supposed to feel* je smyčkou těchto prvních osmi vteřin.

Global Countdown

8m 10s ● h.264 Video ● Barva ● Audio ● 2011

Global Countdown (2011) je modelováno podle programů letištních zpráv. Zcela bez lidské přítomnosti byl 8 minutový segment vytvořen ze stovek vodotiskem označených ilustračních video a audio klipů zdarma stažených ze stránky Pond5.

Ředitelka Sally Smith
Sídlo Buffalo Wild Wings
5500 Wayzata Blvd. Ste. 1600
Minneapolis, MN 55416

Dobrý den, Sally,

Vytvářím videa. Občas je pouští v divadlech, jindy v galeriích. Lidé se na ně dívají na noteboocích a někteří asi i na telefonech. Šest mých videí už brzy nainstalují v umělecké galerii v Praze, v České republice. Já žiju v Pasadeně, v Kalifornii, jeden blok na východ od bulváru Orange Grove, kde se každoročně v lednu odehrává průvod Rose Bowl. Jeden blok na západ od mého domu je restaurace Buffalo Wild Wings. Občas si při pohledu na ni pomyslím: „Jé, B-Dubs!“, asi jako vy všichni v ústředí. To místo mě zajímá, protože tam na přední terase mají šest televizních obrazovek, každou namířenou jiným směrem, ale všechny hledící na jedinou věc: na spotřebitele-subjekt restauračního řetězce prodávajícího kuřata. Sice mám pokušení vyhnout se filosofickému žargonu typu „subjekt“, ale myslím, že jde o termín, který se mi v tomto dopise bude ještě hodit. Už to možná víte, ale je to slovo používané k označení pozorovatele objektu. Takže v B-Dubs jsou hlavními objekty jídelní lístky a cokoli, co zrovna dávají v televizi: když jsem šel okolo naposledy, byl to golfový turnaj. Tento dopis píšu proto, že bych rád, aby moje videa na těch obrazovkách pustili, což nyní vysvětlím.

Bez ohledu na to, co zrovna v B-Dubs dávají v televizi, se zdá, že jsou mezi tamním žluto-černým obložením jako doma. Jako kdyby byli jeho součástí. Reklamní popisek by mohl znit následovně: „Živý sport bar, který je součástí řetězce servírujícího kuřecí křídla a další americká hospodská jídla mezi spoustou velkoformátových televizních obrazovek.“ Jezdím okolo často a představuji si, jaké by to bylo, kdyby namísto golfu nebo nehybného loga televizního kanálu promítali na obrazovkách umění. Zajímalo by mě, v jakém světě by asi tak umožnili dávat v televizích v kuřecím řetězci umění, a co dalšího by takový svět obnášel. Zda by moje umění bylo ve větším míru se sebou sama i se světem a jak by na to spotřebitel-subjekt kuřecí restaurace reagoval. Zajímalo by mě, jestli by restaurace Buffalo Wild Wings vůbec existovala. Mám-li pokračovat v úvahách tímto směrem, ziskávám dojem, že všechno, co znám, začíná mizet: jako ve filmu *Návrat do budoucnosti*, kde se Marty McFly a jeho sourozenci vytrácejí z rodniné fotografie, protože Marty cestuje v čase do minulosti, kde se do něj zamiluje jeho dopívající matka.

Televize se nezdájí být vždycky doma, a to může být pro umělce, kteří se na ně spoléhají, problém. Občas si představuji budoucnost, v níž se obrazy objevují samy od sebe: žádné obrazovky, žádné projektory, žádné chytré telefony ani kabely. Pouze světlo. Občas se hodně naštvu při pohledu na umění, jehož divadelní nebo sochařská kvalita je narušena cizími technologiemi, s nimiž nebylo řádně „naloženo“ jako s uměleckým materiálem. Možná je to celé příliš nejasné, a tak si o tomto tématu dovolím pohovořit z pohledu interiérového designu. Žiju v domě kamarádovy babičky a když si prohlížím obývací pokoj, v němž se nachází velká část její umělecké sbírky, ještě divnější než rameno benátského lustru trčícího ze zdi nad krbem nebo zploštělá perspektiva chaotických maleb z Bali, se mi zdá černý 42palcový plastový monitor Samsung.

Malby z Bali jsou asi mým nejoblíbenějším předmětem z její sbírky. Jejich perspektiva se podobá perspektivě televizních záběrů fotbalového zápasu v televizi: nazíraná z výšky a směrem dolů zaoblená, přičemž trávník je zploštělý, zatímco lidské postavy jsou ukazovány z profilu. Ovšem perspektiva trávníku na obrazech je ještě výraznější, skoro na hranici možného. Stromy se stávají řekami. Vzdálenost se mění na záhadný hierarchický tvar. Divám se na to několikrát denně; je příjemné nechat nějaké dílo v sobě jen tak existovat, aniž by bylo nutné zapínat k němu něco vnějšího nebo začínat od začátku. Skoro jako kdyby člověk během zastávky v B-Dubs sledoval 24 hodinový golfový kanál. Vždycky tam něco dávají.

Občas závidím malřům, protože pro ně neexistuje nic jako korporátní obrazová krajina pracující nonstop proti alternativním způsobům nahlížení obrazů. Chci tím říct, že existuje korporátní mediální krajina pracující nonstop proti alternativním způsobům nahlížení video umění. Slyšeli jste o tom Francouzi, co se jmenuje Jacques Lacan? O tom psychoanalytikovi? Přišel s termínem „hlavní označující“ [signifier] neboli „S1“, aby vysvětlil prázdné tzv. označující, k nimž se nejtěsněji váže identita jedince. Jakožto americký teenager, který je požádán, aby lokalizoval svůj referenční svět v roce 1985, by možná Marty McFly odpověděl, že jeho S1 je tehdejší pop kultura. V sehrané návštěvě mimozemšťanů v roce 1955 v ložnici jeho otce, tvrdí, že je Darth Vader, mimozemšťan z planety Vulkan, přičemž je oblečený do protiradiačního obleku, který má podpořit jeho přinutit otce, aby vzal matku tancovat. Vnější obložení B-Dubs by mohlo budit dojem, že jeho S1 je značková korporátní architektura. Takže to znamená, že obraz může tvrdit, že jeho S1 je Obraz (ano s velkým „O“), a že když subjekt hledí na nějaký obraz, pravděpodobně si vzpomene i na jiné obrazy, které mu umožní tento konkrétní obraz pochopit. Co se ale děje, když někdo sleduje některé z mých videí? Některá z těch videí, co běží ve smyčce, částečně shlédli na Facebooku. Třeba pondělní epizodu *Akt X* nebo *Groundhog Day*. To je jedno. S1 elektronických obrazů, které vytvářím, je korporátní mediální krajina spravovaná malým počtem známých jmen,

jako je Google, Netflix nebo Comcast. Není to téměř božský objekt, který všemu dodává význam a existenci, ani něco, čemu bychom se mohli dostat až na dřeň. Jasně, můžeme přemýšlet i mimo rámeč běžného. Ale pro mediální krajinu, která pro ten specifický slogan funguje jako S1, neexistuje žádný metajazyk. Navíc mediální krajina není jen prázdnou, symbolickou smyčkou procházející věcmi: je doslova všude. V nás a kolem nás, jako energetické pole. Vjasnit vztahy mezi subjekty a objekty je vlastně poměrně složitě.

Nicméně jsem docela vděčný, že nemusím ráno vstávat a přemýšlet, co namaluju nebo jak bych mohl malovat zrovna v tuto chvíli. A možná že ani malování není před tím S1 bezpečně. Každé ráno otevřu svůj škeblí a okamžitě pocitím potřebu vytvořit z obrazů, které vidím, nějakou zpětnou vazbu ve formě smyčky. Obrazovky v mediální krajině si vyžadují nová vyjádření. Obsah se vynořuje ze smyčky a opětovně tvar smyčky vytváří. Bezcílná nekonečnost výrobních cyklů zamaskovaných za svěžími obličejí, módními trendy a sezónami. Onehdy jsem četl cosi o prestižním televizním obsahu a autor textu tvrdil, že pořad *The Sopranos* je „z toho nejlepšího, co kdy v televizi bylo“. Znáte obchodní sféru lépe než já, ale řekl bych, že na tom něco je. Z mého pohledu televize vděčí za všechen svůj úspěch dějinám filmu a románu z 19. století. Rád bych věděl, jaký bych byl, kdybych žil v době, kdy tato smyčka byla tak radikálně narušena, jako třeba ve filmech Alfreda Hitchcocka v 50tých letech 20. století nebo v několikadílných románech Charlese Dickense v 60tých letech 19. století.

Zrovna jsem doučil kurz na katedře umění na losangeleské univerzitě, který se jmenoval *Nadějně vyhlídky*. To, co začalo jako opilecký žert pojmont desetitýdenní školní semestr formou živé akce jako dickensovský příběh o dospívání, se stalo sylabem kurzu o nových žánrech, který se snažil objasnit 4. průmyslovou revoluci, kterou v současnosti zažíváme. Však víte: mobilní zařízení, umělé inteligence, klonování a další. Tak trochu jako Dickensův vypravěč-subjekt Pip zkoumající v době první průmyslové revoluce potenciál železnice a viktoriánských komodit. Studenti se šourali sem a tam, což mi připadalo poměrně produktivní, a já jsem jim na oplátku nosil filmy typu Hvězdné války, protože se vztahovaly k video umění, které na hodinách prezentovali. Pak jsem jim rozklíčovал mechaniku scény, kde třeba Yoda vyzdvihne X-Winga z Dahobažské bažiny, aby Darthu Vaderovi ukázal, jak lze zkrotit Silu, tu sílu kolem nich a v nich, která bude později použita ke konfrontaci Dartha Vadera. Jak jsou ty záběry kratší a střih rychlejší, aby byla zdůrazněna Lukeova snaha, a jak se pak záběry prodlužují a střih zpomaluje, abychom cítili jeho prohru, když se Yoda nepochopitelně vznese. Cílem bylo pochopit, že jsme všichni naprogramováni tak, abychom na takto složené scény reagovali, protože jsme jim vystaveni od narození. Proto nás prestižní televize tak pevně drží. Jako sunar.

Můj nezřídka 14hodinový pracovní den bývá přerušen krátkými procházkami po okolí, při nichž si něco mumlám do rytmu své pomalé chůze a uvědomuju si, že jsem svůj život oddal takové poměrně neoblíbené myšlence: že existují i jiné způsoby, jak vytvářet obrazy a jak v nich hledat smysl. Přesně jak v jedné scéně říká Yoda: „Musíte se odnaučit, co jste se naučili.“ Ačkoli ty alternativní cesty hledám už deset let, pořád mám dojem, že vidím věci, které jsem předtím neviděl. Jestliže jsme dřív přemýšleli o obrazovce jako o něčem, co ukazuje sekvenci obrazů následujících jeden po druhém na časové ose, pak v současnosti máme neustále mnoho obrazů na mnoha obrazovkách rozmístěných v prostoru. Města jsou pokryta sítí průmyslových kamer. Virtuální kamery v počítačovém zobrazování. Mód přeletu v programu CAD. Roje davových zdrojů, které se hemží kolem jednoho cíle. Stránka wikipedie, která má tisíce autorů. Řetězec restaurací s kuřecími jídly, které nabízejí stejnou značkovou zkušenost v USA, Kanadě, Indii, Mexiku, Ománu, Panamě, na Filipínách, v Saudské Arábii, Spojených Arabských Emirátech i Vietnamu. Něco, co se ani tak nepodobá koláží, jako spíš soše nebo divádlo. Mnoho hudbě s jejím sklonem k mnoha hlasům: mnoha subjektům. Subjekt se z jednoho rozdělí na dva a je si vědomý své vrozené kvality předmětů. Svět vstupuje do vytvořeného vesmíru, který lze nyní nahlédnout ze všech stran. Je vymodelovaný ze všech stran, až k nekonečnému množství pohledů na věc. To vytváří zakřivení prostoru. Ten se ohýbá, ustupuje a získává na hloubce, zatímco ho zaplavuje nesobní kolektivní subjekt. Docela těžko se to vysvětluje, ale soudě podle toho, jak jsou vaše restaurace pojaty, řekl bych, že víte, co mám na mysli.

Na terase B-Dubs by se mým zacykleným videím mohlo dařit. Jejich smyčka se uzavře ještě předtím, než někdo přijde a až poté, co všichni odejdou. Protože nemají začátek, prostředek ani konec – a žádný závěr – dostávají se za obvyklý vypravěčský tvar a jejich zvuk se rozléhá ve stavu nejistoty. Díky hmatatelné logice své struktury vytvářejí systémovou paměť. Spíš jako nonstop golfový kanál než jako jedna hra. Vypravěčské smyčky se na povrchu obrazovky stávají literárními objekty a čas získává na prostorovosti, protože na sebe bere tvar kruhu. Cílem je umožnit dílu, aby se pohybovalo v nás a kolem nás a současně bořilo naše falešné pocity. Myslím, že restaurace Buffalo Wild Wings je pro tohle všechno jako stvořená.

Zatím,
Andrew Norman Wilson
955 S Pasadena Ave
Pasadena, CA 91105

