

MASARYKOVA UNIVERZITA

Filozofická fakulta

Ústav hudební vědy

Teorie interaktivních médií



Bakalářská diplomová práce

Videomapping v diskurzu umění nových médií

Jiří Mucha

Vedoucí práce: doc. Mgr. Jana Horáková, Ph.D.

2015

PROHLÁŠENÍ

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a daných zdrojů.

V Brně dne 5. Května 2015

.....

Jiří Mucha

PODĚKOVÁNÍ

Na tomto místě bych chtěl poděkovat paní doc. Mgr. Janě Horákové, Ph.D. za vedení této bakalářské práce, podnětné rady a vstřícnost. Děkuji také Vladimíru Brožovi, Danu Gregorovi, Janu Machalovi a Michalovi Okleštěkovi za poskytnuté rozhovory.

OBSAH

1	ÚVOD	5
2	VIDEOMAPPING	8
2.1	DEFINICE POJMU VIDEOMAPPING	9
3	HISTORIE ČESKÉ VIDEOMAPPINGOVÉ SCÉNY	13
3.1	PŘEDCHŮDCI VIDEOMAPPINGU V ČECHÁCH	15
4	MÍSTO VIDEOMAPPINGU V SOUČASNÉM UMĚNÍ	19
5	AUDIOVIZUÁLNÍ FESTIVALY V ČESKÉM PROSTŘEDÍ	22
5.1	PAF	22
5.2	SPERM FESTIVAL	22
5.3	LUNCHMEAT FESTIVAL	23
5.4	VZÁŘÍ	23
5.5	SIGNAL FESTIVAL	23
5.6	PROTOTYP	24
6	SPAM	25
6.1	NEJVÝZNAMNĚJŠÍ PROJEKTY	28
7	MACULA	30
7.1	NEJVÝZNAMNĚJŠÍ PROJEKTY	34
8	VISUÁLOVÉ	37
8.1	NEJVÝZNAMNĚJŠÍ PROJEKTY	39
9	ZÁVĚR	41
10	RESUMÉ	43
11	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A PRAMENŮ	44
12	PŘÍLOHY	48
12.1	OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	48
12.2	ROZHOVORY – PŘEPIS	55
12.2.1	<i>Vladimír 518 – SPAM</i>	55
12.2.2	<i>Dan Gregor – Macula</i>	60
12.2.3	<i>Jan Machát, Michal Okleštěk – Visuálové</i>	64

1 Úvod

Bakalářská diplomová práce si klade za cíl popsat charakteristické rysy vybraných audiovizuálních skupin aktivně působících v českém prostředí se zaměřením na videomappingovou tvorbu. Na základě jednotlivých znaků poté skupiny vzájemně porovná. Mým záměrem bylo zvolit tři různé přístupy k využívání této techniky, které naznačí pestrost přístupů v této umělecké scéně. Mnou vybrané představitele jsem volil na základě jejich dosavadních projektů, zkušeností a účasti na nejrůznějších festivalech, zaměřující se na zmíněnou tematiku.

První z nich, sestava formující se okolo roku 2004 nese název SPAM. Důvodem volby jsou ojedinělé, originálně pojatá díla, které se naprosto vymykají typické videomappingové tvorbě. Členové uskupení jsou Ondřej Anděra, David Vrbík a Vladimír Brož alias Vladimír 518. S posledním zmíněným jsem vedl rozhovor 9. dubna 2015. Vladimír 518 se narodil roku 1978 a je považován za jednu z nejvýraznějších osobností graffiti scény. Kromě audiovizuální tvorby také působí v hip hopové formaci PSH¹ a věnuje se tvorbě ilustrací či komixů. V roce 2006 zakládá multižánrový label Bigg Boss². Následuje vymezení formace Macula, která je považována za vůbec jednu z prvních v této oblasti u nás. Skupina fungující ve složení Ondřej Skala, Amar Mulabegovic a Dan Gregor se dostává do podvědomí českému publiku především díky famózní projekci na pražský orloj v roce 2010. Neustálé přinášení nových prvků a postupů do odvětví, zajišťuje skupině celosvětovou prestiž. Dan Gregor, vizuální tvůrce zabývající se vytvářením interaktivních a dynamických světelných instalací prostřednictvím videomappingových projekcí, se narodil roku 1979. Dne 10. dubna 2015 uskutečňuji se zmíněným umělcem rozhovor. Třetí, mnou vybraná skupina, jejíž práci přiblížím čtenáři, nese název Visuálové. Kreativní team,

¹ PSH – Peneři Strýčka Homeboye je česká rapová skupina působící od poloviny devadesátých let 20. Století. Základními členy této formace jsou Michal Opletal alis Orion, Vladimír 518 a Dj Mike Trafic. V roce 2006 vydávají desku Rap'n'Roll na kterou navazuje nosič Epilog z roku 2010. Peneři strýčka homeboye. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. 25.10.2014 [cit. 2015-20-04]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Peneři_strýčka_Homeboye

² Bigg Boss je české vydavatelství, které zaštiťuje nejrůznější umělce z českého prostředí, ať už se jedná o hudebníky, performery či video tvůrce. Bigg Boss [online]. [cit. 2015-20-04]. Dostupné z: <http://www.biggboss.cz>

působící v Brně, je tvořen dvěma mladými studenty architektury, konkrétně Janem Machalem a Michalem Okleštěkem. Jejich tvorba se vymezuje především výrobou vlastních objektů či staveb, na které následně promítají své vizualizace. S oběma zástupci jsem vedl rozhovor 13. dubna 2015. Přínosem bude porovnání jejich postupů a praktik s již zaběhlými tvůrci, díky kterým se do jisté míry seznamují s danou činností.

V úvodu své bakalářské práce představím čtenáři termín videomapping, který podrobně definuji. Nastíním aktuální situaci videomappingové scény v Česku a jeho nejčastější využití. Protože se jedná relativně o nový a stále se vyvíjející tvůrčí směr, který láká nové umělce i diváky, detailněji rozeberu terminologii slova, ve které se odráží původní podoba této techniky a zdroje inspirace od jeho počátků. Lehce uvedu čtenáře do jeho historie, ovšem touto částí se zabírat nebudu, neboť je detailně popsána v diplomové práci Marie Vítkové z roku 2013.³

Počátky české videomappingové scény popisuje třetí kapitola, která uvádí různé směry, ze kterých vzešla tyto audiovizuální díla. Nastíní také odlišná označení, jež jsou často používána v různých koutech světa. Představím VJské sety, konané v rámci programu Bulva Fabula, kterých se účastnili i někteří zástupci uskupení Macula či SPAM. V tomto spojení také definuji zásadní projekty tuzemské scény, které do jisté míry chápeme za předchůdce videomappingu.

Ve čtvrté kapitole postavím videomapping k soudobému umění jako jsou graffiti, street art, architektura či fotografie. V dané návaznosti také představím technologii Tagtool, díky které můžeme vytvářet graffiti obrazy pomocí světla v reálném čase.

Nejčastější momenty, kdy se divák může setkat s tímto specifickým druhem umění, jsou právě festivaly, které přiblížím čtenáři v kapitole číslo pět. V tomto

³ VÍTKOVÁ, Marie, *Videomapping jako nová forma vizuálního umění*. Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně. Katedra dějin a teorie umění. 2013. 112 s., Vedoucí diplomové práce PhDr. Ludvík Hlaváček

kontextu popíše stručně ty nejvýznamnější, jako je přehlídka animovaného festivalu PAF, nepravidelné audiovizuální exhibice SPERM, propojení elektronické hudby a vizuálů Lunchmeat, festival VZáří či největší událost na našem území, festival Signal. Poslední zmiňovaný více rozvádí ve své bakalářské práci Simona Ševcová z Filozofické Fakulty Masarykovy Univerzity⁴.

Stěžejními zdroji informací se staly rozhovory s hlavními zástupci jednotlivých vybraných skupin, přičemž originální forma přepisů je umístěna v kapitole 12 – příloha. Kniha zabývající se světelnými instalacemi na přelomu 20. a 21. století v Česku nesoucí název *Město=Médium*⁵ od autorů Vladimír 518, Jan Matoušek a Markéta Vinglerová popisuje několik významných audiovizuálních děl a stává se tak dalším důležitým literárním zdrojem společně s článkem *Otázka „místa“* v případě videomappingu od Sylvy Polákové⁶. Zbytek doplňujících informací je čerpán především z webů jednotlivých skupin či stránek spojených s audiovizuální tvorbou.

⁴ ŠEVECOVÁ, Simona, *Videomapping v rámci festivalu Signál*. Brno: Masarykova Univerzita. Filozofická fakulta. Teorie interaktivních médií, 2014. 52 s., Vedoucí diplomové práce PhDr. Martin Flašar, Ph.D.

⁵ VLADIMÍR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. *Město=médium*. Praha: VŠUP, 2012, 400 s. ISBN 978-80-86863-48-1

⁶ POLÁKOVÁ, Sylva. *Otázka „místa“ v případě videomappingu*. *Illuminace*, 2011, I, ISSN 0862-397X

2 Videomapping

Píše se 27. 2. 2013 a tisíce lidí netrpělivě postávají na brněnském náměstí Svobody. Část lidí přišla s jasným cílem, část ze zvědavosti, podívat se co se vlastně bude dít. Nikdo z nich pořádně netuší, co je čeká. Pouliční lampy zhasínají, restaurace a okolní byty tlumí své osvětlení a masa lidí nervózně vyčkává. Z ničeho nic přicházejí záblesky projekce doplněné hudbou na budovu stojící na náměstí Svobody 19, Brňanům dobře známa také sídlením firmy McDonald. Pohledy tisíce lidí se začínají upínat právě sem. Barevné pruhy, jenž náhodně přejíždějí od levého rohu k pravému se postupně proměňují v siluetu kostela Petrov a hradu Špilberk. Dav lidí dává najevo jasnou podporu. Autor projektu nás nenechá dlouho čekat a po necelé minutě projekce přichází s 3D animacemi, které dávají do pohybu celý dům. Okna pulzují do všech stran, části stěn vystupují a propadávají se dovnitř budovy. Tato show probíhá několik desítek vteřin, kdy vzápětí připlouvá na budovu jedna z typických symbolik města Brna – Drak, který začne plivat oheň. Následně je jeho žízeň uhašena pivem Starobrno, kde je již každému z přihlížejících jasné, kdo danou podívanou sponzoruje. Dále autor poukazuje na historické souvislosti, konkrétně obléhání Brna Švédy roku 1645, kteří vystřelí z děla náboj přes hradby města. Tento náboj se v letu změní na Brněnský orloj od autorů Oldřicha Rujbra a Petra Kameníka. Následuje několik vtipných animací a prvků, dokud se video neposune do bodu, kdy začíná promítání loga HC Kometa. Po celém náměstí se začne rozléhat silný potlesk a řev fanoušků, i když po vizuální stránce se jedná asi o jeden z nejslabších článků této projekce. Při závěrečné části performance se dům pomalu naplňuje pivem, po kterém následuje zatáhnutí opony a finální titulky. I když většina přihlížejících neměla zdaleka ponětí, že to, co právě viděla, se nazývá videomapping, odnáší si pozitivní a ojedinělé dojmy. Představení, které bylo vyrobené na zakázku si pro nás připravila brněnské společnost Visuálové, jejichž hlavním představitelem je Jan Machát

2.1 Definice pojmu videomapping

Videomapping, mnohými označován také jako projekční-mapping či pouze mapping, je jednou z mnoha forem audiovizuálního umění. Tento směr se vyznačuje propojením zvukových prvků s obrazovou projekcí. Hlavním cílem je vytvoření dokonalé smyslové iluze kombinací jednotlivých efektů. Jedná se o speciální techniku, která je schopná přidat objektům naprosto odlišný rozměr za využití paprsků světla. Jejich zásluhou dokážeme během vteřiny změnit statický povrch materiálu v pohyblivý video snímek a tím vytvořit klam pro lidské oko, kdy dochází k přeměně plochy v prostorový objekt. Galerie, muzeum, ale i další veřejné prostory, jsou typická místa, kam tento moderní směr stále více proniká. Specifický druh projekcí je také v dnešní době hojně využíván na módních přehlídkách, sportovních událostech, koncertech či při divadelních vystoupeních. V posledních letech část tvůrců experimentuje s projekcí na lidské tělo, která je oproti běžným statickým projekcím v různých aspektech mnohem složitější, neboť vizualizace musí korespondovat s daným pohybem. K dosažení tohoto výsledku je zapotřebí používat technologii zvanou motion-tracking.⁷ Mnozí vnímají videomapping jako pohyblivé obrazy, které jsou promítány mimo vymezený prostor kina a tím nabízí divákovi zcela odlišný zážitek. Poslední dobou stále vzrůstá trend promítat videomapping na staré historické budovy či jiné objekty ve veřejném prostoru. Za jeho vznik vděčíme spojením několika audiovizuálních kultur společně s počítačovou grafikou, graffiti, architekturou, scénografií či Vjingu. Představení bývají vždy promítány živě, repektive real-time, předcházející jim dlouhá a těžká příprava. Abychom docílili výsledného efektu, je zapotřebí použít a spojit několik nástrojů, jako jsou grafické či editovací programy. 2D či 3D grafika je ve většině případů poté doplněna o složku audio. Yannick Jacquet, Joanie Lemerrier, Olivier Ratsi a Romain Tardy zakládají kolem roku 2006 skupinu, jež nese název AntiVJ a představují světu první

⁷ EKIM, Berna. A VIDEO PROJECTION MAPPING CONCEPTUAL DESIGN AND APPLICATION: YEKPARE. *The Turkish Online Journal of Design*. 2011, roč. 1, č. 1, s 10., Dostupné z: http://www.academia.edu/534617/A_Video_Projection_Mapping_Conceptual_Design_and_Application_YEKPAR

videomappingové projekce v daném slova smyslu, jak jsou chápány dnes. Zde datujeme také prameny původu tohoto slova, který poprvé použil již zmiňovaný vizuální label složený z evropských umělců. Tvůrci, jenž se zaměřují na světelnou projekci, zkoumají její vlivy vyjádření na diváckou percepci. Díky kombinaci stále nových prvků technik a rozvíjejícího se know-how dnes patří mezi nejznámější světové představitele, posouvající hranice tohoto odvětví.⁸ Zaměříme-li se na rozklad slova videomapping a rozdělíme si jej do dvou částí „video“ a „mapping“, dostaneme dva odlišné termíny, vystihující určité postupy potřebné k jeho realizaci. Pojem video vychází z latinského slova vidět, přičemž se jedná o technologii schopnou zachytit či vytvořit uměle dané snímky schopné vzápětí přehrát.⁹ Definice slova mapping vychází z anglického slova znamenající v překladu mapování, tedy uchopení, zaznamenání určitého tvaru. V mnoha technických oborech či matematice je toto označení synonymem pro funkci. Jeho význam můžeme hledat v různých činnostech či kategoriích, jako je například zdravotnictví či práce s počítačem. V našem slova smyslu jej chápeme jako disciplínu, jenž se vyvinula z počítačové grafiky. Sylva Poláková, jedna z nejvýraznějších českých představitelek, zabírá se teoretickou částí videomappingu, ve svém článku, který uveřejnila v časopise *Iluminace* definuje mapping jako „[...] funkci pro vytváření datových jednotek mezi dvěma odlišnými datovými modely, která používá jako výchozí krok pro široké spektrum procesů sjednocování dat. V oblasti počítačového grafického designu mapping slouží k vytváření virtuálního prostředí. Specifickou formou grafického mappingu je „texture mapping. Mapování textur je metoda užívaná v počítačové grafice k modelování povrchů trojrozměrných objektů“.¹⁰ Edwin Catmull roku 1974 poprvé popisuje mapování textur do 3D grafického rozhraní. Od této doby se stává mapování textur široce využívanou metodou téměř všude, kde se za pomoci počítačů vytváří umělé prostředí. Spojením těchto dvou pojmů dostaneme vizuální proces, jenž je svou formou schopný kopírovat daný objekt.

⁸ Anti VJ [online]. [cit. 2015-04-19]. Dostupné z: <http://www.antivj.com/label/index.htm>

⁹ Video. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. 6. 11. 2014. [cit. 2015-04-19]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Video>

¹⁰ POLÁKOVÁ, Sylva. Op. cit., s. 92

Kořeny mappingu můžeme zajisté hledat v oblasti počítačové grafiky. Abychom docílili co největší přesnosti a efektivnosti, je nesmírně důležitá předem přesná znalost rozměrů daných objektů, na které chceme promítat. V mnoha případech se již dnes k tomuto účelu využívá speciální technologie 3D skenování, ze které je poté možné vytvořit dokonalou virtuální 3D simulaci námi zvoleného prostoru. Za pomoci těchto postupů lze co nejpřesněji propojit světelnou instalaci s daným objektem a tím zajistit divákovi ojediněle kvalitní zážitek.¹¹

Ve většině případů nemá na starosti projekt pouze jedinec, ovšem team dobře sešraných osob, které musí mít patřičnou znalost a zkušenost s odbornými programy pro jeho tvorbu, jako jsou například After Effects či VVVV. Protože si videomapping žádá poměrně složité a přesné technické zázemí, k jeho provozování je zapotřebí nejméně jeden velice výkonný projektor. Ceny zařízení se pohybují v řádech statisíců až milionů. Speciální projektory se od běžných liší poskytnutím mnohem většího rozlišení a svítivosti, neboť právě ta je pro videomapping stěžejní. Pro dosažení kvalitní projekce je potřeba vyprodukovat desetitisíce ANSI1m¹². Precizní a přesné umístění projektoru je nezbytnou součástí, neboť každá sebemenší odchylka či chyba v projekci může celou práci narušit a pokazit tím výsledný efekt. Vždy je vytvářena individuální instalace k vybranému objektu na míru, a tím se přidává danému dílu hodnota autentičnosti. Dokonce několika minutová animace může znamenat i pro dobře sešranou skupinu práci na několik týdnů či měsíců. Projekty jsou také spojeny s finanční složkou, neboť náklady na jejich realizaci jsou opravdu gigantické a mnohdy je zapotřebí řešit tuto situaci sponzorskými dary.

Za počátky vzniku videomappingu v Čechách můžeme považovat srazy prvních nadšenců v pražském klubu Roxy od roku 2006.¹³ Do podvědomí široké veřejnosti se mapping dostává v roce 2010, kdy skupina Macula k existenci šestistému výročí uskutečňuje projekci na Staroměstský orloj. V těchto letech se také začínají konat první festivaly jako například Lunchmeat, VZáří, The Light či

¹¹ Ibid., s. 93

¹² Zkratka pro měření světelného výkonu projektoru

¹³ POLÁKOVÁ, Sylva. Op. cit., s. 95

nejznámější a největší Signal festival, který poprvé rozzářil pražské ulice roku 2013.

3 Historie české videomappingové scény

Jak již bylo zmíněno v předchozí kapitole, videomapping jakožto audiovizuální umění, je jedna z forem pohyblivého obrazu doplněná o zvukovou stopou. Jeho vývoj v českém prostředí se natolik neliší od toho světového, ovšem pár zásadních rozdílů bychom tu našli. Zatímco zahraniční tvůrci měli více možností objevovat jeho prostředí spolu s vývojem technologie k němu potřebné, do Česka se tento směr dostává s určitým opožděním. Domácí tvůrci mají tedy možnost inspirovat se již vzniklými projekty. Díky internetové síti čerpají především od tvůrců ze západní Evropy. Španělský autor Pablo Valbuena, který vytváří exteriérové i interiérové minimalistické videomappingové instalace je často jmenován českými představiteli tohoto směru.¹⁴ Za další, významný zdroj inspirace je považována také již zmiňovaná skupina AntiVj či polský umělec Krzysztof Wodiczko, dnes žijící v Americe.

Současní videomappingoví tvůrci převážně vystudovali či stále studují umělecké vysoké školy se zaměřením na video, architekturu či fotografii, a ty jim umožňují díky stále se otvírajícím novým ateliérům nabrat i praktické zkušenosti. Označení pro tuto činnost se ale mnohdy liší v různých koutech světa. V zemích západní Evropy bývá nejčastějším pojmenováním pouze slovo mapping, tedy bez předpony video, příkladem může být Genevský Mapping festival 2015¹⁵. V Anglii je zase typický název projected light, který poprvé použila skupina AntiVJ. U německých sousedů bychom tento druh performance hledali pod pojmem Large-scale projection on urban surfaces, jenž zavedla na tamní scénu skupina Urbanscreen.¹⁶

Za právoplatného předchůdce videomappingu jsou mnohými tvůrci i teoretiky považovány Vjské sety, které jsou promítány jako doplněk k hudebním vystoupením. Začínají se hojně rozšiřovat již v 80. a 90 letech 20. století a významně ovlivnily vývoj tohoto směru. Díky klubové scéně měli autoři možnost inovovat své audiovizuální produkce, které se neustále vyvíjí do dnešního dne.

¹⁴ Tvorbu je možné zhlédnout online: <http://www.pablovalbuena.com> [cit. 2015-05-04]

¹⁵ Mapping festival [online]. [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://2015.mappingfestival.com>

¹⁶ VÍTKOVÁ, Marie, Op. cit., s. 56

Za zlomový a velice důležitý okamžik, jenž přispěl k vývoji audiovizuálního umění v Česku je považován program *Bulva Fabula*, který se pravidelně konal v pražském klubu *Roxy* v letech 2006 až 2009. Tento měsíčník měl ve své dramaturgii David Beránek. Za významný okamžik v rámci těchto večerů je považováno představení *VJského setu* skupinou *Macula* v lednu 2008, která později začíná své snažení upínat na tvorbu videomappingu. Dnes tato formace patří ke špičce české i světové produkce především díky účasti na největších Evropských festivalech či širokému zájmu o jejich instalace v zahraničí.

V rámci tématických večerů *Bulva Fabula* dostávali zvolení *VJové* a jiní audiovizuální umělci možnost pracovat s klasickými díly světové kinematografie, které mohli libovolně přetvořit a promítat během shromáždění. K jejich editaci používali metodu zvanou *mixování*, tedy existující záběry rozstříhali, upravili a poskládali znovu v jiném pořadí. Tohoto procesu využila v roce 2008 skupina *Macula* a k projekci v rámci *Bulvy Fabuly* použili scény z filmu *Kabinet Doktora Caligariho*¹⁷ jehož autorem je Robert Wiene z roku 1920¹⁸. Čistě mappingové projekce se poté diváci dočkali v březnu roku 2008, která proběhla v pražském klubu *Abaton* v rámci festivalu *SPERM* sekci *Cinema*.¹⁹ Program byl zaměřen na industriální *sampling* obrazu a zvuku, *glitche* či nihilistické dekonstrukce.²⁰

V tomto období zažívá videomapping největší tvůrčí rozkvět, neboť umělci se učili ze svých vlastních chyb. Po uplynutí necelých dvou let experimentů a metod *pokus-omyl* poprvé vystupuje mimo klubovou scénu skupina *Macula*, které je nabídnuta možnost pracovat na komerční zakázce v rámci *MFF* v *Karlových Varech* roku 2009. Ve stejném období se také audiovizuální projekce dostávají na jeviště českých divadel, kde je poprvé představuje *Jonáš Strouhal* v představení *nesoucím* název *Modrovous/suovordoM*.

¹⁷ POLÁKOVÁ, Sylva. Op. cit., s. 95

¹⁸ *Kabinet doktora Caligariho*. *CSFD* [online]. [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/9756-kabinet-doktora-caligariho/>

¹⁹ POLÁKOVÁ, Sylva. Op. cit., s. 95

²⁰ *Sperm festival* [online]. [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://sperm.cz/2008/cz/program/8-03-2008.html>

Pokud se přesuneme na pole galerií, můžeme zde vidět videomapping v rámci instalací či kontextu site specific²¹. Jak objasňuje Sylva Poláková ve svém díle „[...] *Miwon Kwon, zaměřující se na umění ve veřejném prostoru, popisuje počátky site specific umění jako radikální obrat z „nekontaminovaného a čistého idealistického prostoru, jenž převládal v modernismu,“ Prostor umění už není vnímán jako nepopsaný list, tabula rasa, ale skutečné místo.*“²² Vilém Novák, mladý český umělec na audiovizuálním poli zaměřující se na videomapping ve smyslu site specific instalací. Data, která byla náhodně generována během představení z předem navolených příkazů poprvé použil v roce 2008 při videomappingové projekci s názvem Breberky.

3.1 Předchůdci videomappingu v Čechách

Za první z projektů, jenž nese určité prvky podobnosti s videomappingem, považujeme světelné instalace od Stanislava Zippeho, který v 70. letech pomocí fluorescentního polyamidového vlákna simuloval laser. Instalaci prováděl v interiérech pražského Divadla v Nerudovce. Jednalo se o futuristickou vizi, která byla na tehdejší podmínky téměř nereálná. Produkované barevné laserové paprsky prořezávaly volný prostor nad Prahou.²³

Další, významný projekt blížící se dnešní podobě videomappingu nese název Noční hlídač. Autorem je Milan Cais a vznikl v roce 2000. Dva nafukovací vaky, které měly tvar oční bulvy o rozměrech téměř pěti metrů, se vznášely nad střechou nárožního měšťanského domu směrem na Hradčany. Pomocí dvou výkonných projektorů byl promítán obraz očí, který byl synchronní s daty z počítače. Záběry různých věkových skupin byly nasnímány pomocí videokamery. Díky svému vypouklému tvaru vaky vytvářely trojrozměrný obraz, tudíž celá projekce působila reálným dojmem. Daný nápad vznikl již v roce 1998 a

²¹ Site specific je druh umění, jenž je zasazen do kontextu určitého prostoru, kterým je vymežován. Nejčastěji jsou takto označovány nepřenositelné umělecké projekty. Tento druh umělecké formy je především odkázán na konkrétní místo, atmosféru či historii, které napomáhají jako inspirace k jeho vzniku. Site specific Art [online]. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: http://artslexikon.cz/index.php/Site_specific_art

²² POLÁKOVÁ, Sylva. Op. cit., s. 97

²³ VLADIMIR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. Op. cit., s. 123

původním záměrem bylo jeho umístění nad budovu Národního muzea, kde měl dohlížet na Václavské náměstí. Tehdejší varianta nápadu ovšem nemohla být realizována z technických důvodů a svému naplnění dosáhla až o rok později, kdy ředitelka Goethe institutu v Praze poskytla zdejší prostory. Noční hlídač tedy mohl „střežit“ historické centrum města Prahy. K uměleckému naplnění této projekce byla ovšem velice důležitá noc, nejen z technického hlediska, protože přes den by nebyla možná, ale především díky svému významu tajemství, které ukrývala.²⁴ (viz. obr. 1)

Dílo Turing Machine představené roku 2004 divadelní skupinou TOW, ve které aktivně působili Petra Hauerová, Jiří Málek, Ondřej Anděra, David Vrbík a Vladimír 518, je dalším unikátním projektem své doby. Poslední tři zmiňovaní poté založili audiovizuální odnož SPAM, o které více hovořím v následující části své práce. Skupina se poprvé uvedla na divadelní scénu v roce 2003 a to představením Ostatní okna – The Other Windows. Turing Machine je fascinující představení, které využívalo a spojovalo laserové projekce, zvukové, pohybové a výtvarné prvky. Toto dílo daleko přesahovalo hranice tehdejšího tanečního a pohybového divadla. Díky dokonalému a preciznímu zpracování zmiňovaných prvků vytvořili průlom do chápání o vymezení divadelní iluze spojené s moderním tancem. Tvůrci uměle vyprodukovali kybernetickou krajinu, ve které se pohybovala lidská silueta bez osvětlené tváře. *„TOW přicházejí s tím nejavantgardnějším, co je v současném performing art možné... jejich práce znamená nástup divadla třetího tisíciletí, kdy nebude rozdíl mezi koncertem, vizuální show, výtvarnou instalací, pohybem nebo tancem“.*²⁵ (viz. obr. 2)

Protože spousta dnešních audiovizuálních tvůrců, například skupina SPAM, využívá ke svým instalacím laser, považuji za důležité zmínit projekt od Pavla Smetany nesoucí název Entermultimediale z roku 2005. Realizace, která vznikla jako doprovodný program k stejnojmennému festivalu Entermultimediale propojovala navzájem určitá místa festivalu laserem a tím vytvářela ve své době

²⁴ VLADIMÍR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. Op. cit., s. 177

²⁵ Turing Machine [online]. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: <http://www.divadloponec.cz/playbill/detail/id/438/mn/19/page/35>

unikátní a ojedinělou světelnou show. Jedním z hlavních bodů, kde bylo možné paprsky laserů dobře pozorovat byla Žižkovská věž.

V roce 2006 přichází Martin Papcún se svými veřejnými instalacemi v nočních ulicích Londýna, nesoucí název ILUZE. Papcún přes den nafotografoval na diapozitivy objekty, které se nacházely na určitých místech právě v tuto dobu, ovšem po setmění bychom je zde hledali těžko. Většinou se jednalo o běžné věci, jako například odložené kolo či pytel s odpadky. Tyto objekty poté promítal pomocí dobře ukrytého projektoru, aby je bylo velice těžké oddělit od reality a stávaly se tak dokonalou iluzí. (*viz. obr. 3*)

Netypický, šedý geometrický objekt umístěn na jedné z pražských ulic, jenž v sobě skrýval vnitřní projekci, nesl název T-6 autora Pavla Karouse z roku 2006. Tento projekt vznikl v rámci festivalu Sculpture Grande. Název vychází z pojmenování pražské tramvaje, která se také stala hlavním motivem díla. Instalace v sobě nesla prvky interaktivity²⁶, neboť se vždy zapnula na dobu deseti vteřin a to pohybem kolemjdoucích. Autor svým dílem propojuje nejen vztah lidské společnosti a geometrie, ale také realismu a abstrakce. (*viz. obr. 4*)

Společná práce s názvem Zvrcholnění, od autorů Magdaleny Jetelové a Kurta Gebauera z roku 2007, je velkolepý audiovizuální kouřový happening, jenž se odehrával v Praze na Letné, v prostorách bývalého Stalinova pomníku. Akce proběhla jako součást festivalu současného umění Tina B. Kosodélníkové schodiště, jenž se nacházelo pod pomníkem, Magdalena Jetelová zaplnila signálním námořním ohněm červeného kouře tak, že dým vykresloval symbol ženského přirození. Kurt Gebauer rozmístil reproduktory po letenském svahu směrem k Vltavě, a tak tento projekt obohatil o zvukový doprovod. Do vzdálenosti několika stovek metrů se linuly zvuky ženského vzdychání, které poté přešlo ve hlasitý výkřik „hurá“. Vyvrcholením díla bylo zakončení

²⁶ Interaktivita je pojem, který pochází z anglického slova interactive, nejčastěji se vyskytující v oblastech digitální technologie, kde spojuje určitou aktivitu uživatele s daným technologickým zařízením. Reakce zařízení je dána podněty, které ji uživatel zadá. Interaktivita. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Interaktivita>

ohňostrojem, který znázorňoval bílé spermie. Tato akce byla reminiscencí na starší projekt „Větrání zarudlé Prahy“, která byla pravidelně pořádána v letech 1984-1985.²⁷ (viz. obr. 5)

V rámci již zmiňovaného festivalu Tina B., který probíhal v Praze roku 2007 je důležité zmínit ještě jedno velmi významné dílo, které v sobě nese prvky videomappingu. Kultury od Jakuba Nepraše je dvouminutová smyčka, jenž byla promítána jako videomalba na plexisklo umístěné v Národním divadle. Projekt znázorňuje neznámé organismy, přičemž při detailnějším zkoumání nacházíme mikroskopický život. Podobně, jako je řízen systém v přírodě či společnosti je i instalace Kultury řízená určitou hierarchií, v nichž jednotlivé prvky soustavy dodávají živiny na stejném principu jako tkáně rozvádějící mízu v rostlinách. Videokoláž byla seskládána z jednotlivých záběrů představení probíhající v Laterně Magice. Sám autor dodává: „*Byl bych rád, kdyby lidé mé videokoláže považovali rovněž za metaforu svého vlastního fungování v rámci komunity a kdyby se na chvíli zastavili a uviděli tu celkovou strukturu*“.²⁸

Guerilla screening od českého umělce Ricarda Wiesnera, z roku 2011, je projekce jenž vznikala jako odezva proti soukromému pozemku, který brání vstupu do volné přírody. Svoji práci promítal v zálivu Sv. Vavřince v Kanadě. Mezi jeho významné projekty bychom mohli zařadit také dílo z roku 2010, které neslo název Videomobil. (viz. obr. 6) Tyto projekce byly brány jako alternativa street artu v blízké umělecké koexistenci s realitou města. Jednalo se o myšlenku vytvořit pohyblivý multimedialní přístroj, jenž nebude závislý na kamenných galeriích.²⁹

²⁷ VLADIMÍR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. Op. cit., s. 210 - 239

²⁸ Ibid., s. 241

²⁹ Ibid., s. 293

4 Místo videomappingu v současném umění

Graffiti, Street Art, architektura, fotografie či mnoho dalších odvětví bývají častou inspirací pro videomappingové tvůrce. Mnoho z nich využívá prvky pramenící právě z nich. Díky audiovizuálním projekcím je možné přesunout díla vně kamenné galerie a tím jim vdechnout naprosto novou a ojedinělou formu i funkci. Na rozdíl od graffiti či street art, jenž bývá v drtivé většině aplikován ve veřejném prostoru, videomapping nezanechává na objektech trvalé stopy. Zatímco graffiti lze považovat téměř za permanentní a vydrží na zdech klidně i několik desítek let, pokud ovšem nedojde k jeho chemickému odstranění, videomapping je pouze dílem okamžiku. Pozorovatel má tedy v mnoha případech pouze jedinou možnost dané dílo shlédnout. Na rozdíl od pouličního umění, jak je v mnoha případech street art nazýván, videomapping ke své činnosti nevyužívá barvy ani spreje či jiné, podobné prvky. Videomapping pracuje s určitou dynamikou obrazu, zatímco street art je statickým dílem. Někteří umělci videomappingové scény, například člen skupiny SPAM - Vladimír 518, čerpají inspiraci z graffiti elementů, jako jsou například tvary či barvy.³⁰

Michal Škapa alias TRON přichází v roce 2012 s nápadem, propojující právě tyto dvě oblasti. Dílo nese název TAGTOOL a je určeno k real-time vizualizaci našich myšlenek kdekoliv na ulici či v uzavřeném prostoru. Jedná se o propojení grafické digitální malby s kreativní video hrou. Cesta, jak vytvořit animaci a projekci ve stejném čase. Nápad poprvé vznikl u dvou kreativců z Vídně, v roce 2005. Ti na základě této myšlenky vytvořili software, který později umístili volně ke stažení na internetu. Publikují také návod a potřebný setup k jeho realizaci. Zařízení funguje na principu interakce. Pomocí speciálního hardwaru jedna osoba kreslí, zatímco druhá prostřednictvím game padu ovládá tyto graficky vytvořené prvky. Přístroj zaznamenává pohyby poměrně s velkou citlivostí a je schopen snímat barvu, sílu štětce, přítlak či průhlednost. Když v roce 2008 v rámci festivalu Names přijíždí jeho tvůrci do Prahy, Michal Škapa objevuje krásu zařízení a poprvé se s ním dostává do styku. Tvůrci dovolují, aby si jej

³⁰ LIGOCKI, Adam, *Videomappingové postupy při vytváření videoperformativního umění*. Brno: Diplomová práce, 2013, s. 17-20

vyzkoušeli i ostatní návštěvníci této události. Premiérové projekce předvádí přímo na ulicích ve Vysočanech. Tento moment se stává impulzem pro Michala Škapu, který ihned po jeho vyzkoušení začíná pracovat na výrobě vlastního Tagtoolu. S pomocí svého kamaráda, jenž si říká uměleckým jménem Elektronka, shánějí jednotlivé komponenty a přístroj dávají dohromady. Od roku 2011 nabírají zkušenosti a o rok později vzniká dílo pro projekt M=M³¹. Projekce je uskutečňována na průdch z metra na ulici náměstí Míru. Díky Tagtoolu můžeme dostat naše malby na místa, kam bychom se obtížně dostávali. Další projekt z Českého prostředí, jenž propojuje graffiti s videomappingem nese název Barrandov legal wall – oživé graffiti. (viz. obr. 7) Autorem díla je skupina Lunchmeat v roce 2012. Autoři namalují několik obrysů graffiti písmen na legalní zeď, jejichž výplň obsahuje pouze bílou barvu. Následně svoji projekci upraví tak, že promítají pouze do jejich vnitřků.³²

Propojení videomappingu a oborů digitální fotografie či pohyblivých obrazů je v dnešní době velice časté. Mnohdy totiž při přípravě projekce jsou použity právě tyto zdroje. Finálním produktem se stává tzv. rendering videa, kdy je video exportováno do jednoho souboru v konečné podobě. Pro diváka ovšem nenese žádný význam, neboť ho spatří až v okamžiku, kdy je projektorem přenesen na zvolený objekt. Drtivá většina tvůrců videomappingu právě využívá znalostí z těchto oborů, neboť práce s digitálním videem či fotografií je důležitým předpokladem k realizaci mappingových prací. Neodmyslitelnou součástí pro vytváření audiovizuálních projekcí je také předpoklad znalosti v oblasti počítačové animace³³ a grafiky. Na rozdíl od fotografie či videa, kde snímky stačí pouze nasnímat, u videomappingu musíme dané obrazy uvést do pohybu. K těmto účelům nám poslouží nejrůznější animační programy. Protože projekce pokrývá hmatatelné prostorové objekty, na rozdíl od běžného dvojrozměrného plátna, význam animace nabývá silnější podstaty než u animovaného filmu.

³¹ město=médium

³² VLADIMÍR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. Op. cit., s. 309-355

³³ „Pojem ve svém původním latinském významu značí „duši“. Ekvivalentem slovesa animovat je nejspíše sloveso „oživovat“ (animovaný film = „oživené“ obrázky), dávat něčemu „duši“ či „naplnit něco životem“. Animátor je pak taková osoba, jejichž úkolem je usnadňovat komunikaci a participaci lidí na kulturním dění.“ Animace [online]. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: <http://artslexikon.cz/index.php/Animace>

Stejně jako znalost animačních programů je také důležitá znalost programů grafických. Jednotlivé prvky, které uvádíme do pohybu je nutné nejprve vytvořit a vygenerovat. Podobně, jako je tomu ve všech uměleckých směrech, nezáleží pouze na znalosti nutných předpokladů pro práci, ale důležitým faktorem je také cit pro jeho tvorbu.

Video Jockey neboli VJ, je osoba, jenž tvoří z vícero video vstupů jeden hlavní výstup. Charakteristickým rysem je vytváření a manipulování s obrazy v reálném čase, synchronizované s hudebním podkresem, skrze technické zprostředkování pro publikum. S tímto směrem se nejčastěji setkáváme na poli klubové scény, ale také na hudebních festivalech či ojediněle v galeriích.³⁴ Právě VJing je asi nejbližší a nejpodobnější formou videomappingu. Na rozdíl od něj nemapují žádný daný prostorový objekt a většinou jsou promítané na bílé plátno. Dalším důležitým bodem je rozdíl v jeho přípravě, neboť u videomappingu je velice důležité předem znát prostředí a předchází mu mnohem náročnější a složitější přípravy.

³⁴ VJing. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/VJing>

5 Audiovizuální festivaly v českém prostředí

5.1 PAF

Přehlídka animovaného filmu, neboli PAF, je zaměřena na rozsáhlé pojetí animace v souvislosti s vizuálním uměním, kinematografií či mediálních studií. Projekt vzniká v univerzitním městě Olomouc, v roce 2000 a od této doby je každoročně pořádán v prosinci v délce trvání čtyřech dnů. Od roku 2008 se působení organizačního teamu rozšiřují o celoroční aktivity. Festival je ojedinělou platformou, kdy dochází ke kombinaci nových technologií s filmovou produkcí. Přehlídka animovaného filmu také spolupracuje s mezinárodními filmovými festivaly, digitálními databázemi, galeriemi či muzei. O zázemí PAF se stará team profesionálů, kteří každoročně zvou studenty filmových, divadelních či mediálních studií, aby prezentovali své programy. Na festivalu také vystupovali světoznámí interpreti Ryoji Ikeda či Alva Noto, kteří jsou inspirací pro mnoho audiovizuálních tvůrců, jako je například Vladimír 518 ze skupiny SPAM.³⁵

5.2 Sperm festival

Nepravidelné audiovizuální exhibice, které se konají v Praze od roku 2006, nesou název Sperm festival. První ročník byl uspořádán v holešovickém klubu Abaton, ovšem díky nečekaně velké návštěvnosti, byli organizátoři nuceni přesunout následující ročník do klubu Roxy/NoD. V letech 2008 a 2009 byly přehlídky konané v prostorech divadla La Fabrika odkud se stěhují do smíchovského MeetFactory. Zde se uskutečnilo zatím poslední, páté pokračování tohoto festivalu a to v dubnu roku 2011.³⁶ První audiovizuální projekci zde realizuje dvojice Amar Mulabegovič a Jan Šíma na jaře 2008. Instalace bohužel neprobíhá dle jejich představ, neboť projektor je chybně nainstalován. Tvůrcům ovšem přináší určitou prestiž a vrývají se do podvědomí publika. Turecká skupina

³⁵ PAF [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/profil>

³⁶ Sperm festival [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <http://www.sperm.cz/2011/cz/novinky.html>

NOHlab zde uskutečňuje v roce 2011 další a zároveň poslední videomappingové představení, které je doplněno o čtyřiceti minutovou performance.

5.3 Lunchmeat festival

Lunchmeat festival je propojení elektronické hudby a vizuálů, který je pravidelně pořádán od roku 2009. Autorem festivalu je stejnojmenná vizuální skupina. Cílem akcí je představit českému publiku zahraniční interprety všech směrů spojených s touto tematikou. První tři ročníky byly pořádány v prostorech pražské MeetFactory odkud se přemísťuje do Národní galerie. Festivalu v drtivé většině předchází audiovizuální projekce, které fungují jako reklama na něj. O tyto vizualizace se většinou starají studenti vysokých uměleckých škol, kteří svá díla realizují v reálném čase na vybrané budovy.³⁷ Letošní, zatím neuskutečněný díl, je naplánován na 23. Října v undergroundových prostorech Veletržního paláce, který též spadá pod hlavičku Národní galerie.³⁸

5.4 VZáří

Nejstarší mezinárodní soutěžní festival v České republice zaměřený na videomapping a světlo nese název VZáří. Od roku 2011 je pravidelně pořádán v centru Olomouce před nástupem podzimu. Střetávají se zde evropské týmy, aby předvedly své projekty v mezinárodní soutěžní přehlídce. Součástí festivalu jsou také workshopy, kde má širší veřejnost možnost vyzkoušet některou z těchto činností.

5.5 Signal festival

Signal festival je považován za největší událost světelného umění na domácí půdě. První ročník se konal v říjnu roku 2013, kdy vyrazilo do pražských ulic shlédnout světelné instalace podle výzkumů přes 250 000 lidí. Doposud poslední

³⁷ VITKOVA, Marie, op. cit., s. 58-61

³⁸ Lunchmeat festival 2015 [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <http://www.lunchmeat.cz/cs/events/lunchmeat-festival-2015-280/o-festivalu-281.html>

konané pokračování minulý rok dosáhlo rekordní návštěvnosti 450 000 návštěvníků. Na rok 2015 plánují organizátoři toto číslo opět pokořit. Veřejný prostor hlavního města je díky festivalu přeměněn na mnoha místech v zářící galerii. Většinou se jedná o historické centrum, ale také o výjimečná, atraktivní místa. Každý rok zde skupiny ze všech koutů světa předvádí své instalace, ať už se jedná o videomapping, různá audiovizuální umění či interaktivní instalace. Někteří umělci zde prezentují již úspěšné díla, která bylo možné zhlédnout v zahraničí, ovšem drtivá většina vzniká nově pro tuto událost.³⁹ Na prvním ročníku se mimo jiné také představily se svými díly skupiny SPAM – černobílé struktury Zdeňka Sýkory a Macula - Khôra.

5.6 Prototyp

Festival Prototyp, jehož první ročník byl uspořádán poprvé v listopadu 2014 v Brně, Richard Adam Gallery, je projekt, který spojuje svět umění a kultury se světem vědecko-technickým. Ústředím tématem je světlo a jeho využití na poli audiovizuálním, hudebním, tanečním či oděvním. Festival nabízí celovečerní program v podobě několika hudebních vystoupení, která jsou doplněná o světelné efekty a různé vizuální formy. Zhlédnout můžeme nejen tyto zářící instalace, ale projekt nabízí také videomappingová představení či účast na probíhajících workshopech. Zajímavou součástí byla možnost vlastní výroby svítícího šperku, kterou jsem si mimochodem vyzkoušel osobně. Vstupné na tento festival je dobrovolné.

³⁹ Signal [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z: <http://www.czechthelight.cz/Program/Praha.aspx>

6 SPAM

Vladimír Brož alias Vladimír 518, Ondřej Anděra a David Vrbík, tato jména dohromady tvoří audiovizuální uskupení, které původně vzniklo jako experimentální větev divadelní skupiny TOW, nesoucí název SPAM. Původně se jednalo o tzv. laboratoř, ve které byly prováděny audiovizuální pokusy. Synchronizace video obrazu se zvukovou stopou, ale i dalšími netradičními prvky jako je laser či světelná technika patří mezi základní rysy této skupiny. Vladimír 518 definuje projekt: „*SPAM je nevyžádaná informace, stejně jako tenhle projekt je svým způsobem nevyžádaný a neočekávaný*“.⁴⁰ Jejich cílem je snaha hledat nová media, pomocí kterých objevují nové formy umění. Každý jejich projekt nese odlišné téma a přináší další cestu.

K zakládajícím členům této formace, jimiž jsou Vladimír 518 a David Vrbík, se díky blízké spolupráci později zapojuje další, třetí člen Ondřej Anděra alias Sifon z kapely WWW. Všechny členy uskupení dohromady spojuje vztah ke zvuku, technologiím, gridům a dalším podobně směřovaným věcem. Společně také pracují na vizuálních projekcích, které doplňují hudební koncerty konané pod labelem Bigg Boss, ať už se jedná o živá vystoupení Vladimíra 518 či WWW. Během působení v divadelní skupině TOW vznikají tři velká představení, jenž jsou z velké části audiovizuálně zaměřené a fungují v kombinaci s moderním tancem. Ondřej Anděra alias Sifon se do projektu TOW zapojuje díky znalostem programů v okamžiku, kdy Vladimír 518 z časových důvodů odpadá na několika vystoupeních. Spolu s Davidem Vrbíkem jej pojí spolupráce na poli hudebním, zatímco s Vladimírem 518 se seznamují skrze graffiti. TOW se později rozpadá a SPAM představuje svůj první, stejnojmenný projekt v galerii na Nábřeží, který se konal 17. prosince roku 2004.⁴¹

Vladimír 518 v poskytnutém rozhovoru popisuje, že inspirace, která se pomítá v jeho dílech, je čerpána ze životních událostí které prožil. Veliký vliv na tvorbu ovšem zanechalo graffiti, ilustrace, zájem o umění, neony, světla či sci-fi.

⁴⁰ SPAM intw. [online]. [cit. 2015-04-08]. Dostupné z: <http://www.biggboss.cz/news/256>

⁴¹ SPAM [online]. [cit. 2015-04-08]. Dostupné z: <http://www.bbarak.cz/clanky/party-info/vladimir-518-david-vrbik-spam/>

Pozornost, kterou věnoval architektuře v kombinaci s řečí, jež původně používal pro scénografii divadla dnes uplatňuje ve skupině SPAM. Zdůrazňuje, že v době, kdy začínají tvořit, ještě není obsahová úroveň internetu na té dnešní, tudíž z něj nemohli čerpat potřebné informace. Vnímali, že ve světě vznikají určité audiovizuální projekty, ovšem nápady z nich nepřebírali a vše vznikalo vlastní, přirozenou cestou. Ryoji Ikeđu⁴² je audiovizuální umělec, který měl příznačný vliv na smýšlení a tvorbu Vladimíra 518. Za určitý zdroj podnětů k tvoření také považovali kapely, jež fungovaly na hranici experimentální elektroniky a soustředili se prostřednictvím klipů na přesnou definici zvuku. Za videoklip takového formátu můžeme považovat například Gantz Graf od kapely Autechre⁴³. Toto dílo se stává milníkem pro tvorbu Vladimíra 518. Po určitém čase se Vladimír setkává s Davidem Vrbíkem, který už v té době tvoří projekty na podobné bázi. Pomocí osciloskopu⁴⁴ vytváří obrázky, které nesou zároveň i informaci zvuku a zvuky, které v sobě ukládají obrázky. Díky tomuto přístroji vytváří tóny synchronizované s vizuální stránkou. Jednalo se o moment, kdy se dva nynější členové sbližují a navzájem si začínají předávat myšlenky a ukazovat tvorbu, která jim přináší tvůrčí vnuknutí. Za silný zdroj inspirace považovali tehdy béčkový film TRON od režiséra Stevena Lisbergera z roku 1982⁴⁵, který dosáhl své současné slávy až díky znovu vydané verzi z roku 2010⁴⁶. Z oblasti nových médií to byl poté významný matematik a zakladatel moderní informatiky Alan Turing.

⁴² Ryoji Ikeđu, narozen roku 1966 v Japonsku, dnes žijící a působící v Paříži, patří mezi nejvýraznější hudební skladatele a vizuální tvůrce. Svými vizuálně zvukovými instalacemi zkoumá základní prvky charakteristiky zvuku a reality. V roce 2001 obdržel prestižní cenu Zlatý Nica. Ryoji Ikeđu [online]. [cit. 2015-04-08]. Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Ryoji_Ikeda

⁴³ Autechre je anglická skupina zaměřující se na elektronickou hudbu, jejichž členové jsou Rob Brown a Sean Booth. Tuto formaci dali poprvé dohromady v roce 1987 a jejich kariéra startuje pod labellem Warp Records. Autechre [online]. [cit. 2015-04-08]. Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Autechre>

⁴⁴ „Osciloskop je elektronický měřicí přístroj s obrazovkou vykreslující časový průběh měřeného napětového signálu.“ Osciloskop [online]. [cit. 2015-04-08]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Osciloskop>

⁴⁵ Česko-Slovenská filmová databáze, *Tron* [online]. [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/11007-tron/>

⁴⁶ Režisérem předělávky filmu TRON z roku 2010 je Joseph Kosinski. Česko-Slovenská filmová databáze, *Tron* [online]. [cit. 2015-05-06]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/245694-tron-legacy-3d/>

Členové uskupení SPAM se považují spíše za audiovizuální tvůrce než videomappingovou skupinu. Svě tvrzení odůvodňují slovy, že díla promítají téměř na cokoli, ať už se jedná o zeď, budovu či člověka. Nemapují tedy striktně vymezený prostor. Definice videomappingu není v diskurzu nových médií nijak striktně vyhrazena a vždy záleží na autorovi, zda se za takového tvůrce považuje či ne. V našem případě skupina splňuje několik základních charakteristických prvků a i když se sami za videomappery nepovažují, v této práci zauímají své opodstatněné místo. Pokud hovoříme o videomappingu v dnešním slova smyslu, první dílo, jenž Vladimír 518 uskutečnil, bylo v rámci scénografie k projektu TOW v Bělehradě. Jednalo se o spontánní akci, kde Vladimír 518 mapuje místnost, se kterou poté hraje v rámci představení Ostatní skla z roku 2003.

Charakteristickým rysem skupiny je především zájem o obsahovou složku. Každé dílo v sobě nese dobře propracované téma, které není až natolik založené na efektech jak na sdělení. Soustředí se na formální věci, které se týkají technologicko-výtvarné formy. Mezi představení, vznikající na základě svého významu patří Karel Gott Prager, černobílé struktury Zdeňka Sýkory či SPAM:SMRT, které bylo odkazem pro jejich zesnulého kamaráda. Ten s nimi také spolupracoval jako animátor na projektu pro Český dům na Londýnské olympiádě.

Jejich práci lze shlédnout v interiérech i exteriérech. Sami autoři hovoří, že je pro ně důležité hlavně to, co dílo sděluje a ne jeho umístění. Uvádí, že každá z lokací má něco do sebe. Vladimír 518 dále popisuje, že vždy jevil zájem o netradiční místa, u kterých je možnost pracovat s prostorem trochu jiným způsobem než obvykle. Jednalo se například o venkovní garáže. Stejně jako ostatní audiovizuální skupiny se i skupina SPAM potýká s omezeními, která jsou spojena s promítáním na otevřeném prostranství. Nejčastěji musí bojovat s tzv. Světelným smogem, který brání a zhoršuje pozorovateli sledovat projekci. Dalším, velmi důležitým omezením je také nepředvídatelnost počasí, které může mít celkový dopad na návštěvnost a pocit, který si má divák z dané projekce odnést.

Neexistuje žádné přesné vymezení pozic, i když každý se věnuje své určité složce, s finálním výsledkem musí vždy souhlasit celý team. Práce na projektech probíhá jak společnou tak oddělenou formou. Jednotlivé tracky tvoří každý sám, ovšem finální dramaturgii a vizuál skládají dohromady. Vladimír 518 se věnuje čistě vizuální stránce společně s Davidem Vrbíkem, který jí poté doplňuje o audio. Jeho silnou stránkou je dovednost naprogramovat obraz, který je schopen odbočit do zvuku. Když laser vykresluje určité obrázky, stejné frekvence poté vytváří specifické tóny.

6.1 Nejvýznamnější projekty

Po prvním stejnojmenném projektu SPAM přichází období, kdy je skupina delší dobu neaktivní. Následuje projekt SPAM: Galerie nábřeží, poté Karel Gott Prager, SPAM: BIT, SPAM: BIT rekonstrukce, SPAM: 5, SPAM: Černobílé struktury Zdeňka Sýkory a doposud poslední projekt SPAM: SMRT. Pro svoji práci jsem vybral několik stěžejních projektů skupiny, které detailněji přiblížím.

Karel Gott Prager, je jeden z největších projektů skupiny, na který jsou sami autoři pyšní. Podle jejich slov se jedná o instalaci, která obsahuje nejen kvalitní stránku audia i vizuálu, ale hlavně je dotažená také po stránce obsahové. Přípravy, práce a sběr podkladů trval několik let.⁴⁷ *„Audiovizuální kompozice protknutá tématem života a tvorby největšího a nejkontroverznějšího českého architekta druhé poloviny 20 století. Karel Prager (1923–2001) je dodnes širokou veřejností i velkou částí umělecké scény odmítaný autor, před i po revoluci označovaný za prokomunistického a prosystémového, příliš necitlivého a radikálního. Projekt SPAM – Karel Gott Prager je volným útvarem, který bourá neprávem vytvořená klišé kolem osoby K. P. a nastavuje nový úhel pohledu na jeho odkaz a tvorbu.“*⁴⁸ (viz. obr. 8)

SPAM: BIT je instalace, která vzniká v roce 2010 a navazuje na audiovizuální stat' Karel Gott Prager, jenž byla představena veřejnosti o rok dříve. Inspirací byly

⁴⁷ S Vladimírem 518 vedl autor rozhovor dne 9. 04. 2015

⁴⁸ Karel Gott Prager [online]. [cit. 2015-04-09] <http://artycok.tv/lang/cs-cz/3370/karel-gott-prager>

skleněné obrazovky fasády Nové scény, které lze vnímat jako bitové pole. „1 bit reprezentuje informaci, získanou odpovědí na jednu otázku typu ano / ne. Bit se nejčastěji objevuje jako základní jednotka kapacity paměti.“⁴⁹ (viz. obr. 9)

Další, významné, naprosto ojedinělé dílo na poli české audiovizuální tvorby nese název Černobílé struktury Zdeňka Sýkory⁵⁰. Skupina se téměř po padesáti letech od jejich vzniku snaží pomocí svých prostředků o interpretaci těchto struktur. Propojením laseru a videoprojekce se dostává pod povrch obrazům a vysvětluje alfanumerický kód, který Sýkora využíval ke konstrukci svých děl. Tento systém také posloužil jako podklad ke zvukovému podkresu, bez kterého by dané dílo nedávalo kompletní význam. Dlouholetý obdiv a sledování práce tohoto autora byl jeden z hlavních motivů jeho vzniku. Vladimír 518 se setkává osobně se Sýkorou v jeho pokročilém věku. Díky požehnání Lenky Sýkorové za dohledu Pavla Kappely, který je dlouhodobým teoretikem umění dostávají povolení k projekci, kterou diváci poprvé mohli zhlédnout na festivalu Signal v Praze roku 2013.⁵¹ Instalace dále ukazuje jednotlivé metody s původními daty, které tvůrci využili k jeho realizaci.⁵²

SPAM:SMRT je unikátní dílo, které v sobě nese odkaz na zesnulou blízkou osobu. Pomocí laseru a dalších audiovizuálních prvků je vykreslena smrt, ale také koloběh života. Jedná se o projekt, který lze považovat z části k pomyslnému návratu k divadelní skupině TOW, protože celou formu představení dotváří dva tanečníci a to konkrétně Jana Vrána a Palo Kršiak. Poprvé toto dílo bylo představeno na pražském festivalu 4+4 dny v pohybu.

⁴⁹ VLADIMÍR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. Op. cit., s. 271

⁵⁰ Zdeněk Sýkora již na začátku šedesátých let jako jeden z prvních na světě zapojil do přípravy uměleckého díla počítač. Ačkoli pracoval se systémy, programy nebo náhodností, zůstal malířem: originálním způsobem se zabýval tvary, barvami a jejich vzájemnými vztahy. Zdenek Sykora [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.zdeneksykora.cz>

⁵¹ Rozhovor s Vladimírem 518 [online]. [cit.2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.maxim.cz/mixer/akce/rozhovor-s-vladimirem-518-legenda-ceskyho-rapu-si-poda-festival-svetla>

⁵² Signal festival 2013 [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/signal-2013>

7 Macula

Audiovizuální uskupení, jenž se zabývá hledáním rovnováhy mezi zvukem, obrazem a divákem. Jedná se o jednu vůbec z prvních českých formací, které představují publiku videomapping na světové úrovni. Naplněním je objevovat neprobádané postupy a hledat tak další možnosti v již dávno zajetých stopách. Skupinu Macula tvoří tři členové, přičemž dva se starají o vizuální stránku a jeden o hudební.⁵³ Poprvé se dávají dohromady na festivalu Street for Art v roce 2009, kde realizují svoje prvotní projekce. Amar Mulabegovi již má v této době rozjeté projekty pod zmíněnou hlavičkou, ovšem nejsou primárně zaměřené na videomapping. S příchodem Dana Gregora se skupina upevňuje a začíná svá díla upínat tímto směrem. Kompletní formaci poté později doplňuje poslední člen Ondřej Skala zabývající se zvukem. Protože název Macula byl již delší dobu spojen s určitou zaběhlou reputací, vzájemně se shodují v jeho pokračování. Od tohoto momentu započali soustředění se na pokrývání předmětů obrazem, které do té doby bylo většinou známé pouze na plátno. Experimentují s projekcí na nejrůznější budovy či atypické tvary.

V případě tvorby Dana Gregora předcházelo videomappingu studování střední školy fotografické a poté institutu tvůrčí fotografie na Slezské univerzitě, které mu přineslo určité základní znalosti v dané oblasti. Jelikož rostl zájem o počítačovou grafiku, postprodukci fotek a nejrůznější montáže, začíná tyto prvky míchat s trojrozměrným prostředím a hudbou, které přechází do VJování. Zprvu promítá živé obrázky na živých koncertech, přes které se dostává k mapování objektů.⁵⁴ Amar Mulabegovič se zpočátku věnuje informačním technologiím na střední škole a díky rostoucímu zájmu o kreslení, po maturitě odchází studovat na UMPRUM⁵⁵ obor malba. Po dvou letech studia ovšem zjišťuje, že škola nefunguje dle jeho představ a odjíždí do Berlína, kde se začíná zajímat o nová média. V ateliéru grafického designu a nových médií u Petra Babáka poté dokončuje školské vzdělání. Protože Amara Mulabegoviče vždy fascinoval pohyb, do svých obrazů montoval nejrůznější mechanismy, které zajišťovaly chod

⁵³ Macula [online]. [cit. 2015-04-12] Dostupné z: <http://www.themacula.com/index.php?/about/>

⁵⁴ S Danem Gregorem vedl autor rozhovor dne 10.04.2015

⁵⁵ UMPRUM – Vysoká škola uměleckoprůmyslová v Praze

určitých prvků vně. Postupem času ovšem tyto výtvarné postupy opouští a začíná se věnovat grafice, která ho po nějaký čas finančně zajišťuje. Zanedlouho zakládá společné studio s Honzou Šímou, ve kterém pracují s videem a animací. Okolo roku 2008 začínají sbírat výstelky polystyrénových krabic nejrůznějších tvarů, ze kterých následně skládají sochy a experimentují s projekcemi na ně.⁵⁶

První videomappingový projekt s názvem Old post office, jenž byl uskutečněn pod hlavičkou Macula, proběhl na již zmiňovaném Street for Art v roce 2009. Organizátor festivalu David Kašpar ze sdružení Zahrada tehdy oslovuje Dana Gregora, aby se svým teamem udělali projekci na Jižním Městě. Nevyužívaná chátrající budova české pošty nacházející se mezi stanicemi metra Opatov a Háje posloužila jako objekt, na který společnými silami zorganizovali mappingovou projekci, jenž byla svého druhu první u nás. Na festivalu dále prezentuje svá díla také pražský výtvarník a VJ Petr Krejčík pod přezdívkou SHQ, VJ Clad a především skupina PHASE⁵⁷, která poskytla kompletní technické zázemí pro tuto událost společně s pražským kinem Aero. Pomocí této techniky dokázali obstojně přebít okolní světelný smog. Dílo vzniká na základně japonského audiovizuální umělce Ryoji Ikedy a jeho zvukových kompozic nesoucí název Headphonics 0/0, Headphonics 0/1 z alba +/- . Pomocí minimalistických animací, které promítá na části budovy ilustruje jednotlivé prvky skladby.⁵⁸ Ve spolupráci pokračují dále a stejného roku realizují projekci na fasádu klubu Aeroport během Mezinárodního filmového festivalu v Karlových Varech. Po této události oslovuje Maculu firma AV Media, která se zaměřuje na prodej a pronájem prezentační techniky, aby vymodelovali projekci na fasádu hotelu Hilton, jenž se nachází v Praze. V roce 2010 se Macula vrací na filmový festival do Karlových Varů, kde díky sponzorskému daru od společnosti Vodafone uskutečňuje zcela novou projekci, opět na průčelí budovy klubu Aeroport. Díky dobrému finančnímu zázemí si

⁵⁶ Mapping: umění nebo reklamní trik [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z:

<http://www.fullstars.cz/cs/2012/02/mapping-umeni-nebo-reklamni-trik>

⁵⁷ Michal Škorpík, Jindřich Trapl a Roman Dušek je trojice umělců, kteří v roce 1997 zakládají uměleckou skupinu PHASE. Díky prostorům, které jim poskytlo divadlo Palác Akropolis, mohou tvořit ve svém multimediálním ateliéru. Postupem času se k nim připojují i další významní umělci, jako jsou Bohouš Král, Jaromír Vondák, Honza Šebek, David Čermák či Daniela Dénešová. V dnešní době ovšem nepracují natolik jako kolektiv, ale většina z nich se angažuje na individuálních projektech ve svých ateliérech. [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z:

<http://www.palacakropolis.cz/work/28851?event=12753>

⁵⁸ VLADIMÍR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. Op. cit., s. 262

skupina může dovolit udělat projekci v mnohem větším měřítku a použít i výkonnější techniku. Členové teamu ovšem odmítají jakékoliv zásahy do díla ze strany sponzorské firmy. Po ukončení projekce se pouze rozsvítí na pár desítek vteřin logo Vodafone. I když instalace zaujala nespočetnou část návštěvníků i novinářů, přesto média ve svých článcích nezmínila autory, ale prezentovala projekci jako dílo společnosti Vodafone.⁵⁹ Po uplynutí těchto událostí se skupina dostává stále více do podvědomí širší společnosti a tím se upevňuje pozice na poli českého novo mediálního umění. Více důležitých a významných projektů poté představím blíže v následující části, která bude zaměřena čistě na jejich díla.

V případě Dana Gregora jako inspirace pro první tvorbu posloužila hudba, při jejímž poslechu ho začaly napadat nejrůznější obrazy. Zprvu své činnosti vybírá nejdříve skladby, na které vzápětí vytváří vizuál s nimi kompatibilní na míru. Postupem času se ovšem způsob práce otáčí a v současnosti kompletují svá díla přesným opakem, tedy na hotový vizuál dotvářejí příslušné audio. První experimentální pokusy vznikají do skladeb berlínského vydavatelství Raster-Noton⁶⁰, kteří dokáží nabídnout inženýrský přístup k hudbě. Jejich skladby jsou tvořeny minimalistickou strukturou a lze tedy přesně identifikovat jakýkoliv tón či zvuk. Jasná analýza napomáhá autorům k tvorbě vizuální složky. Aktuálně se Dan Gregor zaměřuje na lidské tělo, které v mnoha případech komponuje dohromady s prostředím planetáříí.⁶¹

V první fázi působení skupiny Macula byli sami autoři fascinováni technikou, která dokáže mnohonásobně zvětšit obraz až do velikosti fasád budov. Počátky zasvěcují pouze a striktně tvorbě v exteriéru, převážně ve veřejném prostoru. Postupem času se pomalu začínají věnovat i instalacím v interiérech, které nabízí lepší okolní podmínky, díky kterým lze projekt mnohdy dokonaleji propracovat. Poprvé se tak stává v uzavřených prostorech pražského kostela. Ve stejnou dobu

⁵⁹ POLÁKOVÁ, Sylva. Op. cit., s. 101

⁶⁰ Raster-Noton je německý label zaměřující se na elektronickou hudbu založený v roce 1999 spojením dvou vydavatelství Rastermusik a Noton. Zakladatelé uskupení jsou Carsten Nicolai přezdívaný také jako Alva Noto a Olaf Bender alias Beytone. První zmiňovaný se proslavil díky spolupracím s umělci jako jsou Ryoji Ikeda, Ryuichi Sakamoto či Blixa Bargeld. [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.raster-noton.net>

⁶¹ S Danem Gregorem vedl autor rozhovor dne 10.04.2015

také začíná Dan Gregor experimentovat s interakcí. Citlivost nástrojů, které k ní využívá, je mnohdy tak veliká, že práce v otevřeném prostoru je téměř nemožná, díky vnějším vlivům, jenž by ji mohly ovlivňovat. Společně s hudebníkem Tomášem Dvořákem, známého také pod pseudonymem Floex, vytváří první kombinaci videomappingu a interakce. Instalace nese název Archifon a poprvé byla představena veřejnosti v Kapli Božího Těla na filmovém festivalu PAF v Olomouci v roce 2011. Dále následovala dvě úspěšná pokračování. Prostory kaple se také stávají hlavní inspirací a námětem pro vznik a propojení dvou pomyslných světů těchto umělců. *„Je to androidní orloj, jehož stavebními prvky jsou volné asociace autorů inspirované interiérovou situací v kapli a jeho hybnou silou interakce jednotlivých účastníků instalace.“* Jednalo se o obří, virtuální hudební nástroj, se kterým za pomoci laseru mohli návštěvníci vytvářet určité tóny. Zatímco Dan Gregor se zabíral složkou videomappingu a interaktivního obrazu, Tomáš Dvořák pracoval na interakci hudby a performance.⁶² Název vznikl odvozením od architektury a přípony „fon“, která měla symbolizovat hudební nástroj, například gramofon. Dle slov Dana Gregora se zároveň jedná o projekt, na který je v určitém slova smyslu nejvíce pyšný. Díky dobré dokumentaci instalace a pozdějšímu umístění na internet se z ní stává hit, kterého si všímá britská televizní stanice BBC a vysílá reportáž společně s rozhovorem na Discovery channel. Medializace jim napomáhá dostat se na evropský festival umění do Brusellu či festival Ars Electronica⁶³, který se konal v rakouském městě Linc.⁶⁴

⁶² ARCHIFON I [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/dan-gregor-tomas-dvorak-archifon-i>

⁶³ Ars Electronica je festival umění, techniky a společnosti, který vzniká roku 1979 v rakouském městě Linz. Původně fungoval jako součást Mezinárodního Brucknerova festivalu. Protože stále více přitahoval větší pozornosti, vyvinula se z něj postupem času samostatná jednotka. Díky specifickému zaměření se stává festival unikátní a celosvětově populární. Zakladateli jsou Hannes Leopoldseeder, Hubert Bognermayr, Ulrich Rutzel a Herbert W. Frank. [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.aec.at/about/de/>

⁶⁴ S Danem Gregorem vedl autor rozhovor dne 10.04.2015

7.1 Nejvýznamnější projekty

Široké společnosti nejznámější dílo bylo vytvořeno k šestistému výročí Staroměstského orloje v centru Prahy, nesoucí název Old town. Na tomto projektu spolupracovali kromě Amara Mulabegovice a Dana Gregora také externí animátoři Michal Kotek a Lukáš Duběda. O hudební stránku se poté postarala skupina Data-Live.⁶⁵ ⁶⁶ Projekt vznikl dohodu mezi skupinou Macula a producentem Martinem Poštou, který pracuje pro agenturu Tomato Production, jenž obstarala veškeré finanční prostředky k jeho realizaci. Projekt lze částečně chápat také jako určitou formu propagace na historické jádro města Prahy. „Amar Mulabegovič přiznal, že je to každopádně skvělá propagace jak pro nás, tak pro město, které pochopilo, že existují i jiné formy propagace než nákup reklamy v zahraničních médiích.“⁶⁷ Projekce byla pojata jako „výlet“ do historie města Prahy a na orloj byly promítány nejvýznamnější události, jenž se za dobu jeho existence udály. Samotnému vytvoření map, které jsou důležité pro přesné umístění videomappingu na budovu, skupina věnovala téměř měsíc své práce. Když došlo k vytvoření tzv. ideálního modelu, byly prováděny první zkušební projekce, které odhalily jeho nedostatky. Dalším, důležitým úkolem bylo umístění projektorů tak, aby byli co nejvíce ukryté pro moment překvapení a zároveň jim nebránil dav lidí. Světelný smog, který produkovalo okolí řešili individuálně s magistrátem města Prahy a přilehlými restauracemi, které poprosili, zda by bylo možné během produkce osvětlení vypnout či alespoň ztlumit na minimum. Dílo bylo natolik průlomové, že vzrostl zájem o videomapping v celosvětovém měřítku.⁶⁸

⁶⁵ „Data-live je společný projekt Stanislava Abraháma a Michala Šeby. Počátky jejich spolupráce sahají do roku 1997, kdy se potkali v pražské skupině Funtasy Milk, která patřila díky osobitému podání funky, reggae, hip hopu a dnb k tomu nejprogresivnějšímu na tehdejší klubové scéně. Po rozpadu skupiny v roce 2003 navázali jako DATA-LIVE na svou předešlou tvorbu hledáním nových možností práce se zvukem pomocí elektronických nástrojů.“ [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.starcasticrecords.cz/kapely/7/data-live>

⁶⁶ Old Town [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.themacula.com/index.php?/projection/old-town/>

⁶⁷ POLÁKOVÁ, Sylva. Op. cit., s. 102

⁶⁸ Mapping umění nebo reklamní trik [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.fullstars.cz/cs/2012/02/mapping-umeni-nebo-reklamni-trik>

New Museum of Liverpool je významný institut, věnující se historii města, obsahující například expozice o Beatles. Slavnostní otevření proběhlo v roce 2011, kdy byla skupina Macula oslovena k vytvoření videomappingu na průčelí budovy. Naproti stojící, UNESCEM chráněná stavba Liverbuilding, posloužila jako druhý objekt projekce. Když skončilo představení na jedné, diváci se pouze otočili a měli možnost sledovat ihned pokračování na druhé.⁶⁹ Ojedinělé podívané přihlíželo téměř šedesát tisíc návštěvníků.⁷⁰ Obě budovy se nachází na nábřeží Pier Head a staly se tak hlavním námětem, který zadala liverpoolská radnice k vytvoření světelných konceptů. První z nich, proslulá budova Liverbuilding, dostává více „filmového“ nádechu oproti muzeu, pro které autoři vyvinuli trojrozměrnou simulaci, jenž byla založena na iluzi světla a stínů. Jako inspirace posloužily pocity, které vycházely z okolí budovy. Jednalo se například o samostatný tvar, připomínající svým rozložením křídlo piána či nedaleko vzdálené moře. Hudební podklad, jenž byl vytvořen na míru pražským hudebníkem JTNB⁷¹, dokresluje kompletní atmosféru představení. Celá akce trvala tři dny, přičemž každý den byla uskutečněna jedna projekce. (viz. obr. 10)

Projekt založený na stejných principech, iluzi světla a stínů, poté probíhá o rok později na pražský pomník nacházející se na Vítkově. V krátkém časovém úseku vytvářejí dvě vizuální skici, které vychází ze základních mappingových principů. „3D model stavby společně s černobílým pojetím vizuálu následně stavbu kopírovalo a zároveň virtuálně dělilo do několika dalších perspektivních plánů.“⁷²

Rozlohou o jednu z největších videomappingových událostí na světě se skupina postarala v říjnu roku 2014 v rumunské Bukurešti na tamní parlamentní palác. Stejnomené dílo vzniklo k 555 výročí založení města v rámci programu IMAPP. Projekce se dále kromě skupiny Macula účastní také teamy z Maďarska, Francie,

⁶⁹ Mapping umění nebo reklamní trik [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.fullstars.cz/cs/2012/02/mapping-umeni-nebo-reklamni-trik>

⁷⁰ Museum of Liverpool [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.tomatoproduction.cz/museum-of-liverpool-video-mapping/>

⁷¹ JTNB je zkratka názvu Ježíš Táhne Na Berlín pro experimentální skupinu založenou bratry Ondřejem a Petrem Skalou. Vydávají svojí první desku s názvem Don't Die Drunk. 26:6, která vychází pod labelem BIGG BOSS. [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://bandzone.cz/jtnb?at=info>

⁷² VLADIMÍR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. Op. cit., s. 301

Polska či Rumunska. Výzvou bylo pokrýt světelnými efekty téměř dvacet metrů čtverečních plochy, které zajistili nejen unikátnost, ale také umístění mezi největšími projekty, které vznikly v rámci světové produkce. Ojedinělému představení přihlíželo téměř sto tisíc diváků. Administrativní budova, největší v Evropě, druhá největší na světě po americkém Pentagonu, dostala jméno po rumunském diktátorovi Ceaušeska a byla postavena v osmdesátých letech 20. Století. Amar Mulabegovič popisuje přípravy: *„K tomuto dílu jsme přistupovali s určitým respektem, tvořili jsme jej několik týdnů. Pro představu, na videomappingu na kostel sv. Ludmily v Praze jsme používali tři projektory, pro parlamentní palác v Bukurešti jich bylo 104.“* Projekt byl rozložen do pěti částí, které vycházely z čísla 555, jenž vyjadřuje stáří města. Dále Amar Mulabegovič dodává *„Naší projekcí jsme se snažili vzdát hold tomuto nádhernému městu, zprostředkovat v abstrahované formě místním obyvatelům energii, kterou v nás vyvolává, energii vážnosti a velikosti skrze vizuální reinterpretace urbánních a grafických studií promítaných na průčelí budovy.“*⁷³ (viz. obr. 11)

⁷³ Čeští umělci předvedli jeden z největších videomappingů na světě [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.novinky.cz/koktejl/349784-cesti-umelci-predvedli-jeden-z-nejvetsich-videomappingu-na-svete.html>

8 VISUÁLOVÉ

Visuálové je brněnská audiovizuální skupina, skládající se ze dvou studentů Jana Macháta a Michala Okleštěka, zabývajících se videomappingem, Vjingem, scénografií, světelným designem či architekturou. Oba členové jsou nyní studenty architektury na fakultě stavební VUT v Brně. Jan Machát, jenž je původem z Olomouce, studoval v letech 2004-2008 střední školu technického Lycea na VOŠ a SPŠE.⁷⁴ Michal Okleštěk touto dobou studuje obor pozemní stavitelství na SPŠ stavební v Brně.⁷⁵ Díky studiu se seznamují a začínají dávat své síly dohromady. Jan Machát se dostává poprvé do styku s videomappingem v Karlových Varech na Filmovém festivalu, který zde zajišťuje skupina Macula. Představení ho natolik zaujalo, že začíná pátrat po principech vzniku. O rok později se poté koná festival světla v jeho rodném městě s názvem VZáří, kde se Jan účastní workshopu, a tak se seznamuje se základními postupy pro tvorbu videomappingu. Sešla se zde určitá komunita lidí, kteří vytvořili hromadný projekt, jež se poté promítal v rámci festivalu. Tou dobou už také působí jako VJ v rámci programu Elektra, které se konají v brněnském klubu Fléda. Protože byl nespokojen se stávajícími dekoracemi na které se promítalo, oslovuje Michala Okleštěka, který se zabýval audiovizuálními či uměleckými instalacemi. Společnými silami začínají pracovat na prvním projektu nesoucí název Koule v rámci edice „Pan Pot“ v prosinci roku 2012, stále ovšem ne pod hlavičkou Visuálové.⁷⁶ Do projektu se dále zapojují Tomáš Ondráček a Anna Oprchalová. Osvětlení má na starosti Filip Svoboda.⁷⁷ Dílo bylo sestaveno z bílých koulí zavěšených na průhledných lankách visících ze stropu. Uvnitř světel byly nainstalovány led diody, které řídili za pomoci vzdáleného zařízení. Celou instalaci poté doplňovala projekce na nafukovací balóny, které byly umístěny v jejím středu. Dílo bylo kombinací videomappingu a světelného designu. Pořadatel Elektry, Tomáš Fly, byl z projektu natolik nadšený, že oslavuje autory k dlouhodobější spolupráci. Dostávají se do širšího podvědomí společnosti, které

⁷⁴ Jan Machát [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: http://www.janmachat.com/#about_us.html

⁷⁵ Michal Okleštěk [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: http://michaloklestek.com/cv_cz

⁷⁶ S Janem Machátem a Michalem Okleštěkem vedl autor rozhovor dne 13.04.2015

⁷⁷ Projekt Koule [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.visualove.cz/portfolio/projekt-koule/>

jim otevírá dveře na kooperaci festivalu Macháč⁷⁸. Společnými silami vytváří koncept pro hlavní pódium. Od tohoto momentu vzniká uskupení Visuálové.

Činnost předcházející videomappingové tvorbě začíná už při studiu na střední škole, při které Jan Machát navštěvuje grafické studium, v němž později začíná pracovat. Seznamuje se s trojrozměrným prostorem a kombinací grafiky s architekturou. Michal Okleštěk se tou dobou věnuje tvorbě webových stránek a modelování, díky kterému proniká do grafického designu. Studium architektury mu přináší znalosti, které následně uplatňuje při tvorbě scénografií.

Po prvním ročníku úspěšného festivalu VZáří se Jan Machát začíná angažovat do jeho pokračování. Protože ho fascinuje spojení olomoucké architektury a videomappingu, spojuje se s organizátorem festivalu Kamilem Zajíčkem. Kooperací vytváří scénu pro pódium v Olomouckém klubu S-Cube, kterou doplňuje svým programem kapela MidiLidi⁷⁹. Kromě videomappingu, který zde Jan Machát prezentuje také vyučuje základy VJingu pro veřejnost.

Inspiraci členové skupiny nečerpají z ničeho konkrétního. Vždy vychází individuálně z tématu akce či hudebního stylu, pro kterou vizualizaci tvoří. V případě klubových projektů se snaží přiblížit atmosféře hlavního hudebního interpreta.⁸⁰ Za příklad takovéto akce uvádí Apokalypsa Art Gallery, kterou vytvořili v únoru 2014 a probíhala na brněnském výstavišti pavilonu P. Ke spolupráci byli dále přizváni Tomáš Ondráček a Tereza Abrahámová.⁸¹ K instalaci

⁷⁸ „Festival Mácháč je největším domácím beach open air festivalem, který patří již po čtrnáct let k tradičnímu zakončení taneční sezony. Během těchto let se na pláži Klůček u Máchova jezera vystřídaly hvězdy jako Tiěsto, Axwell, Dimitri Vegas & Like Mike, W&W, Dada Life, Carl Cox, Paul van Dyk, Ferry Corsten, Boy George, Sidney Samson, Marco V, Junkie XL a mnoho dalších. Od roku 2011 se stal festival dvoudenním, což umožnilo zařadit do programu ještě více domácích umělců.“ [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.festival-machac.cz/cs/o-festivalu/d/21/vseobecne-informace>

⁷⁹ Midi Lidi je brněnská, undergroundová, electro hudební skupina, která vyniká především svými nezvyklými českými texty svých skladeb, založená v roce 2006. Základní členové kapely jsou Petr Marek, Prokop Holoubek a Markéta Lisá, kterou ovšem později nahrazuje Tomáš Kelar. V roce 2007 vydávají své první album, které vychází pod labellem X production a vysluhují si nominaci na cenu Anděla. [online]. Cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://midilidi.cz>

⁸⁰ S Janem Machátem a Michalem Okleštěkem vedl autor rozhovor dne 13.04.2015

⁸¹ Apokalypsa [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.visualove.cz/portfolio/apokalypsa-art-gallery/>

vytvořili autoři několik bílých rámců obrazů, na které následně promítali obrázky či nejrůznější grafické loopy⁸².

Za specifickou vlastnost Visuálů můžeme považovat fyzickou výrobu vlastních objektů, na které poté dotváří vizualizace, následně instalující na konkrétní akce. Zaměřují se nejen na efektovou stránku, ale také je pro ně velice důležitá stránka obsahová. Sami tvůrci přirovnávají své projekty k architektuře, neboť vždy když navrhují určitou stavbu, snaží se, aby byla propojena s určitým příběhem. Nepreferují práci ani v exteriéru tak interiéru. Dle jejich slov má každý prostor něco zvláštního do sebe.⁸³

8.1 Nejvýznamnější projekty

Za nejznámější projekt, především brněnskému publiku můžeme považovat představení nového „škopku“ od pivovaru Starobrno, který byl vytvořen na zakázku k jeho uvedení na trh. Uskutečnilo se tak v červnu roku 2013. Produkci měli na starosti Jan Machát společně s Kamilem Zajíčkem. O dvojrozměrné animace se poté postaral Petr Štastný a Aleš Výmola, které doplnili trojrozměrné prvky autorů Lukáše Homoly a Jana Zemana. Hudební produkci obstarali Martin Ruček a Lukáš Puška.⁸⁴ Nejdříve autoři vytvořili obsahovou část, na kterou vzápětí napasovali na míru vyprodukovaný hudební podklad. (*viz. obr. 12*)

Soutěžní videomapping v rámci festivalu VZÁŘÍ z roku 2013 sami autoři považují za určitý experiment, jak tvořit scény jinými postupy. Již zmiňovaní hudebníci Martin Ruček a Lukáš Puška nejdříve složili hudební podklad, na který Jan Machát společně s Petrem Štastným dotvořili grafické animace. Lišil se tak postup tvorby od předchozího projektu Starobrno. *„Sadou abstraktních obrazových kompozic postavených na současné elektronické hudbě, se na fasádě bývalé Občanské besedy prodírá a proměňuje nový symbol města. Skrz distorzi*

⁸² Loop – je pojem vycházející z anglické slova v překladu znamenající smyčka.

⁸³ S Janem Machátem a Michalem Okleštěkem vedl autor rozhovor dne 13.04.2015

⁸⁴ Videomapping Starobrno [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.visualove.cz/portfolio/videomapping-starobrno/>

*obrazu, barev a reality se nakonec objevuje jako symbol vztahu autorů k městu Olomouci.*⁸⁵

Za největší a nejnáročnější projekt tvůrci považují vytvoření hlavního pódia pro festival Macháč v roce 2013. Ihned první návrhy, které vznikají dva měsíce před konáním této akce, procházejí výběrovým řízením a začínají se realizovat. Protože bylo pódium postaveno z lešení, byla nutná spolupráce se statiky, kteří museli celou stavbu schválit. Navrhují trojrozměrné sítě, které pokrývají speciální bílou lešenařskou síť. Protože si nebyli jistí propustností světla, nechávají si nejprve zaslat vzorek materiálu, který testují pomocí malého projektoru. Protože síť zachycovala pouze šedesát procent světla, bylo nutné zvolit vhodné a výkonné projektory. K finální realizaci jich bylo použito nakonec šest. Protože se festival nachází v poměrně složitém terénu, autoři museli řešit problém s jejich umístěním. K vyřešení situace byli donuceni postavit věže a celou instalaci svítit ze stran.⁸⁶ (*viz. obr. 13*)

⁸⁵ Videomapping VZÁŘÍ 2013 [online]. Cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://www.visualove.cz/portfolio/videomapping-vzari-2013/>

⁸⁶ S Janem Machátem a Michalem Okleštěkem vedl autor rozhovor dne 13.04.2015

9 Závěr

Kořeny českého videomappingu vycházejí především z VJingu, který se v Českém prostředí začal rozvíjet od konce minulého století. Protože většině těchto tvůrců přestalo vyhovovat promítání pouze na rovné plochy, nejčastěji plátna umístěné v klubu za Djem, začínají hledat nejrůznější metody projekce na trojrozměrné objekty. Těmi se zprvu staly vlastnoručně vyrobené rekvizity, ať už v případě Nočního hlídače či dílo nesoucí název T-6 umístěné ve volném prostoru pražských ulic. První realizovaný videomappingový projekt představuje na tuzemské scéně skupina Macula v roce 2008. Od toho roku se specifické audiovizuální instalace objevují na nejrůznějších festivalech či komerčních projektech. Zásadní zlom, kdy jej masově začíná vnímat společnost nastává v roce 2010 projekcí na pražský orloj.

Protože je videomapping neustále se vyvíjející médium, mnoho tvůrců začíná experimentovat s jeho podobou a rozšiřovat tak jeho možnosti. Snaží se docílit interakce s divákem či projekce na objekty v pohybu za pomoci motion trackingu.

Díky nejrůznějším audiovizuálním festivalům probíhajícím na území české republiky mají tvůrci možnost prezentovat své instalace široké veřejnosti. Za jeden z nejstarších je považována přehlídka animovaného filmu PAF, jenž se koná v Olomouci od roku 2000. V roce 2011 vzniká v Olomouci první, čistě videomappingový soutěžní festival s názvem VZáří. Schází se zde nejrůznější evropské teamy, aby soupeřily se svými projekty. Rozlohu největší festival konaný na území hlavního města Prahy nese název Signal. Celková návštěvnost za dva roky jeho konání přesáhla 700 000 diváků, což jej činí nejnavštěvovanějším audiovizuálním festivalem v České republice.

Na základě rozhovorů a pořízených materiálů, jsem vytvořil jednotlivé charakteristiky skupin a jejich děl, u kterých jsem následně provedl analýzu a vzájemně je porovnal. Každá vybraná formace se vymezuje určitými typickými vlastnostmi, kterými se recipročně liší. Použití laseru, dokreslující atmosféru

projekcí je příznačný prvek pro uskupení SPAM, pro kterou je mimo jiné stěžejní význam obsahové složky před vizuální. Jejich projekty nezakládají na volbě povrchu, nýbrž promítají téměř na cokoliv, ať už se jedná o zeď, průčelí budovy, osoby či různé atypické tvary. V případě projektu SPAM: Černobílé struktury Zdeňka Sýkory je ojedinělým rysem hlasový prvek doplňující jednotlivé procesy probíhající vizualizace. Zásadní rozdíl sledujeme u nejdéle působící videomappingové formace Macula, pro kterou je volba povrchu společně s tvarem objektu klíčovým bodem. V případě uskupení Visuálové se poté jedná o vlastnoručně vyrobené kulisy, sloužící jako předmět pro světelné projekce. Tyto dekorace v hojně většině doplňují nejrůznější hudební akce, přičemž jednou z nich bylo také hlavní pódium festivalu Macháč. Macula se oproti audiovizuálním skupinám SPAM a Visuálové vymezuje použitím nejrůznějších interaktivních prvků, které využívají například při instalaci Archifon. Díky projektu uskutečněném v rumunské Bukurešti se dostávají na první příčku ve velikosti projekce nejen v českém, ale i světovém měřítku. Uskupení SPAM se dále diferencuje svým přístupem k dílům, neboť neobsahují prvky produkt placementu⁸⁷ a vyhýbá se komerčním zakázkám, jenž jsou sponzorovány třetími stranami.

⁸⁷ Produkt Placement je jedna z mnoha forem reklamy, kdy je určitý produkt propagován uvnitř uměleckého díla. [online]. [cit. 2015-04-24]. Dostupné z: <http://www.reklamavtelevizi.cz/product-placement/>

10 Resumé

Bakalářská práce se zaměřila na videomapping v diskurzu nových médií, přičemž definovala jeho počátky v českém prostředí a díla, která mu předcházela. Hlavním cílem této práce bylo popsat jednotlivé charakteristiky audiovizuálních formací SPAM, Macula a Visuálové. Na základě zjištěných informací jsme následně vzájemně skupiny porovnali. Došli jsme k závěru, že jednotlivé přístupy k dílům od odlišných autorů se vymezují rozdílnými principy a ukázali pestrost této scény.

This bachelor thesis is focused on videomapping in the new media art discourse, while defining its beginnings in Czech republic and art works that preceded it. The main aid of this study was to describe various characteristics of audiovisual formations called SPAM, Macula and Visuálové. Based on detected information about each audiovisual formation, they were compared. We conclude that the different approaches to the art works of different authors define different principles and show the diversity of this scene.

11 Seznam použité literatury a pramenů

1. EKIM, Berna. A VIDEO PROJECTION MAPPING CONCEPTUAL DESIGN AND APPLICATION: YEKPARE. *The Turkish Online Journal of Design*. 2011, roč. 1, č. 1, s 10., Dostupné z: http://www.academia.edu/534617/A_Video_Projection_Mapping_Conceptual_Design_and_Application_YEKPARE
2. VLADIMÍR 518, VINGLEROVÁ, Markéta; MATOUŠEK, Jan. *Město=medium*. Praha: VŠUP, 2012, 400 s. ISBN 978-80-86863-48-1
3. POLÁKOVÁ, Sylva. Otázka „místa“ v případě videomappingu. *Illuminace*, 2011, I, ISSN 0862-397X
4. VÍTKOVÁ, Marie, *Videomapping jako nová forma vizuálního umění*. Ústí nad Labem: Univerzita Jana Evangelisty Purkyně. Katedra dějin a teorie umění. 2013. 112 s., Vedoucí diplomové práce PhDr. Ludvík Hlaváček
5. LIGOCKI, Adam, *Videomappingové postupy při vytváření videoperformativního umění*. Brno: Diplomová práce, 2013
6. Peneři strýčka homeboye. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. 25.10.2014 [cit. 2015-20-04]. Dostupné z: http://cs.wikipedia.org/wiki/Peneři_strýčka_Homeboye
7. Bigg Boss [online]. [cit. 2015-20-04]. Dostupné z: <http://www.biggboss.cz>
8. Anti VJ [online]. [cit. 2015-04-19]. Dostupné z: <http://www.antivj.com/label/index.htm>
9. Video. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. [cit. 2015-04-19]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Video>
10. Site specific Art [online]. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: http://artslexikon.cz/index.php/Site_specific_art
11. Turing Machine [online]. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: <http://www.divadloponec.cz/playbill/detail/id/438/mn/19/page/35>
12. Interaktivita. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Interaktivita>

13. Animace [online]. [cit. 2015-04-16]. Dostupné z:
<http://artslexikon.cz/index.php/Animace>
14. Výzkumný projekt: český videoart [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z:
<http://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>
15. Vjing. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. [cit. 2015-04-17].
Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Vjing>
16. PAF [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z:
<http://www.pifpaf.cz/cs/profil>
17. Sperm festival [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z:
<http://www.sperm.cz/2011/cz/novinky.html>
18. Lunchmeat festival 2015 [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z:
<http://www.lunchmeat.cz/cs/events/lunchmeat-festival-2015-280/o-festivalu-281.html>
19. Signal [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z:
<http://www.czechthelight.cz/Program/Praha.aspx>
20. Prototyp [online]. [cit. 2015-04-17]. Dostupné z:
http://www.prototypbrno.cz/rok_2014.html
21. SPAM intw. [online]. [cit. 2015-04-08]. Dostupné z:
<http://www.biggboss.cz/news/256>
22. SPAM [online]. [cit. 2015-04-08]. Dostupné z:
<http://www.bbarak.cz/clanky/party-info/vladimir-518-david-vrbik-spam/>
23. Ryoji Ikeda. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. [cit. 2015-04-08].
Dostupné z: http://en.wikipedia.org/wiki/Ryoji_Ikeda
24. Autechre. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. [cit. 2015-04-08].
Dostupné z: <http://en.wikipedia.org/wiki/Autechre>
25. Osciloskop. *Wikipedia: the free encyclopedia*. [online]. [cit. 2015-04-08].
Dostupné z: <http://cs.wikipedia.org/wiki/Osciloskop>

26. Karel Gott Prager [online]. [cit. 2015-04-09] <http://artycok.tv/lang/cs-cz/3370/karel-gott-prager>
27. Zdenek Sykora [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.zdeneksykora.cz>
28. Rozhovor s Vladimírem 518 [online]. [cit.2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.maxim.cz/mixer/akce/rozhovor-s-vladimirem-518-legenda-ceskyho-rapu-si-poda-festival-svetla>
29. Signal festival 2013 [online]. [cit. 2015-04-10]. Dostupné z: <http://www.phatbeatz.cz/signal-2013>
30. Macula [online]. [cit. 2015-04-12] Dostupné z: <http://www.themacula.com/index.php?/about/>
31. Mapping: umění nebo reklamní trik [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.fullstars.cz/cs/2012/02/mapping-umeni-nebo-reklamni-trik>
32. PHASE [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.palacakropolis.cz/work/28851?event=12753>
33. Raster-Noton [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.raster-noton.net>
34. ARCHIFON I [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.pifpaf.cz/cs/dan-gregor-tomas-dvorak-archifon-i>
35. Ars Electronica [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.aec.at/about/de/>
36. Data-live [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.starcasticrecords.cz/kapely/7/data-live>
37. Old Town [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.themacula.com/index.php?/projection/old-town/>
38. Museum of Liverpool [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z: <http://www.tomatoproduction.cz/museum-of-liverpool-video-mapping/>

39. JTNB [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z:
<http://bandzone.cz/jtnb?at=info>
40. Čeští umělci předvedli jeden z největších videomappingů na světě [online]. [cit. 2015-04-12]. Dostupné z:
<http://www.novinky.cz/koktej/349784-cesti-umelci-predvedli-jeden-z-nejvetsich-videomappingu-na-svete.html>
41. Jan Machát [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z:
http://www.janmachat.com/#about_us.html
42. Michal Okleštěk [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z:
http://michaloklestek.com/cv_cz
43. Projekt Koule [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z:
<http://www.visualove.cz/portfolio/projekt-koule/>
44. Festival Machac [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z:
<http://www.festival-machac.cz/cs/o-festivalu/d/21/vseobecne-informace>
45. Midi Lidi [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z: <http://midilidi.cz>
46. Apokalypsa [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z:
<http://www.visualove.cz/portfolio/apokalypsa-art-gallery/>
47. Videomapping Starobrnno [online]. [cit. 2015-04-14]. Dostupné z:
<http://www.visualove.cz/portfolio/videomapping-starobrnno/>
48. Videomapping VZáří 2013 [online]. Cit. 2015-04-14]. Dostupné z:
<http://www.visualove.cz/portfolio/videomapping-vzari-2013/>
49. Product Placement [online]. [cit. 2015-04-24]. Dostupné z:
<http://www.reklamavtelevizi.cz/product-placement/>
50. Kabinet doktora Caligariho. *CSFD* [online]. [cit. 2015-05-04]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/film/9756-kabinet-doktora-caligariho/>

12 Přílohy

12.1 Obrazová příloha



Obr. 1 Milan Cais – Noční Hlídač (rok 2000)⁸⁸



Obr. 2 TOW – Turing Machine (rok 2004)⁸⁹

⁸⁸ Noční Hlídač [online]. Dostupné z:
http://oidnes.cz/12/112/org/JAZ474f82_04_MILAN_CAIS.jpg



Obr. 3 Martin Papcún – Iluze (rok 2006)⁹⁰



Obr. 4 Pavel Karous – T-6 (rok 2006)⁹¹

⁸⁹ Turing Machine [online]. Dostupné z: <http://www.topreport.cz/clanek.php?clanek=498>

⁹⁰ Martin Papcún Iluze [online]. Dostupné z: http://kultura.idnes.cz/foto.aspx?r=literatura&c=A121119_093645_literatura_jaz&foto=JAZ474f8c_20_MARTIN_PAPCUN.jpg

⁹¹ Pavel Karous T-6 [online]. Dostupné z: http://kultura.idnes.cz/foto.aspx?r=literatura&c=A121119_093645_literatura_jaz&foto=JAZ474f8b_19_PAVEL_KAROUS.jpg



Obr. 5 Magdalena Jetelová a Kurt Gebauer – Zvrcholnění (rok 2007)⁹²

⁹² Magdalena Jetelová a Kurt Gebauer Zvrcholnění [online]. Dostupné z: <http://www.reflex.cz/galerie/zpravy/31786/?foto=3>



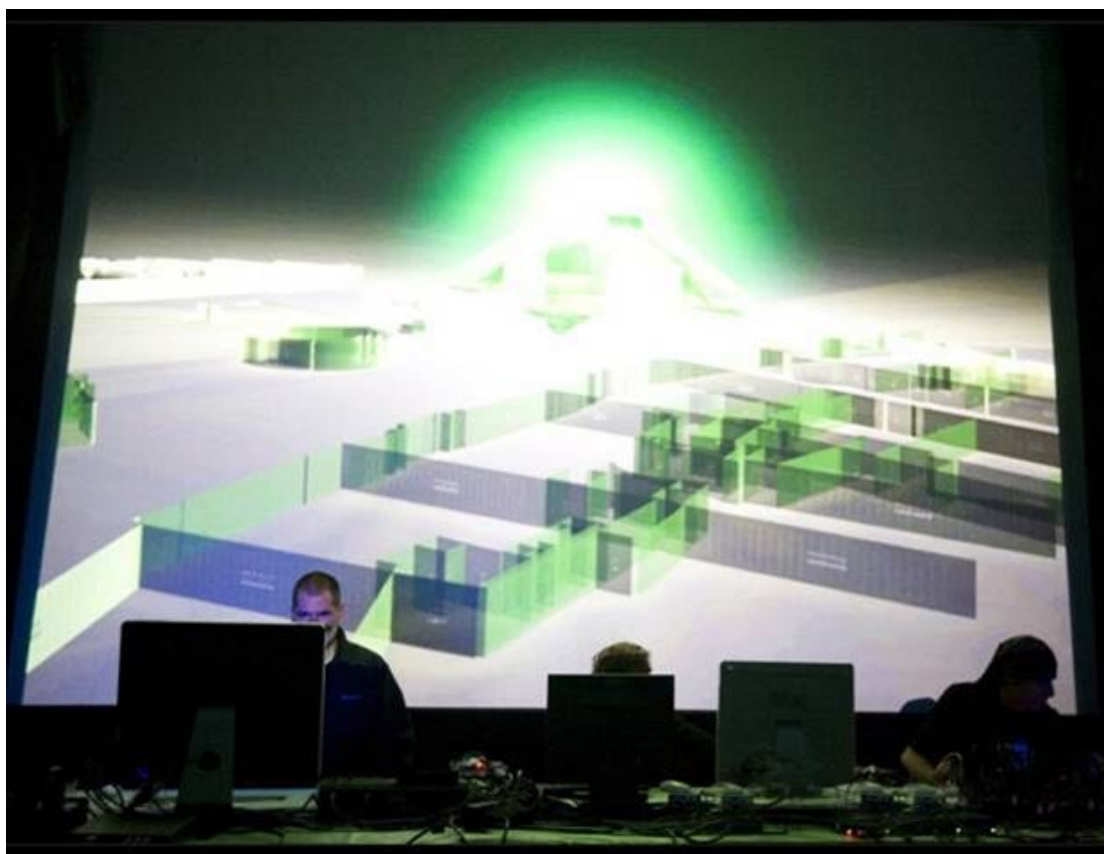
Obr. 6 Ricard Weisner – Videomobil (rok 2010)⁹³



Obr. 7 Lunchmeat – Oživlé graffiti (rok 2012)⁹⁴

⁹³ Ricard Weisner Videomobil [online]. Dostupné z:
http://oidnes.cz/12/112/org/JAZ474f85_09_RICHAR_WIESNER.jpg

⁹⁴ Lunchmeat Oživlé graffiti [online]. Dostupné z:
http://oidnes.cz/12/112/org/JAZ474f86_10_LUNCHMEAT_HLADIL.jpg



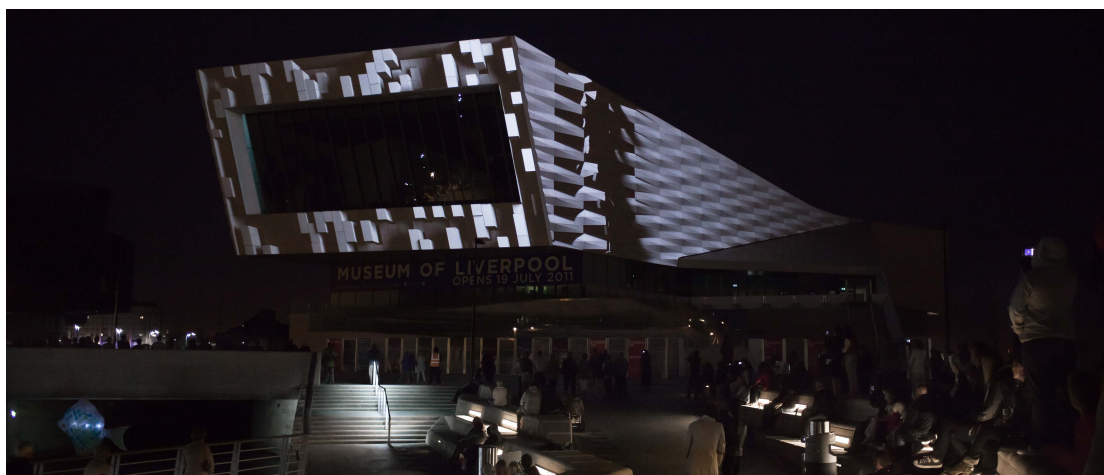
Obr. 8 SPAM – Karel Gott Prager⁹⁵



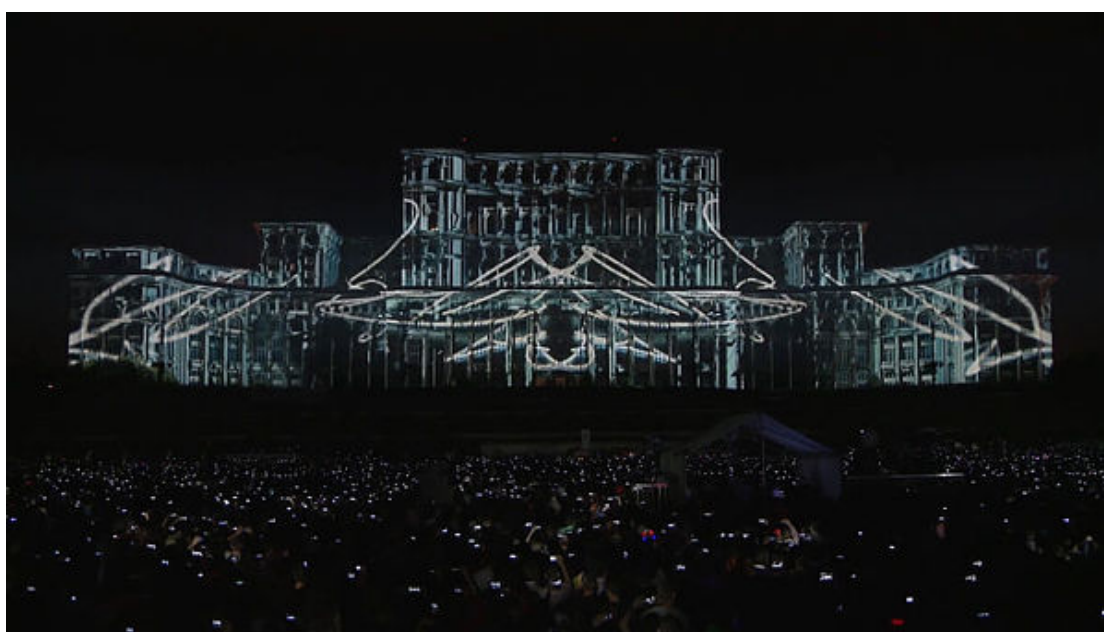
Obr. 9 SPAM:BIT (rok 2010)⁹⁶

⁹⁵ Karel Gott Prager snímek z představení [online]. Dostupné z: http://i.lidovky.cz/11/053/lnmaxi/TKZ3b6289_SPAM_2.jpg_620.jpg

⁹⁶ SPAM:BIT [online]. Dostupné z: http://oidnes.cz/13/102/org/JB4e7a4d_08_SPAM.jpg



Obr. 10 Macula - New Museum of Art (rok 2011)⁹⁷



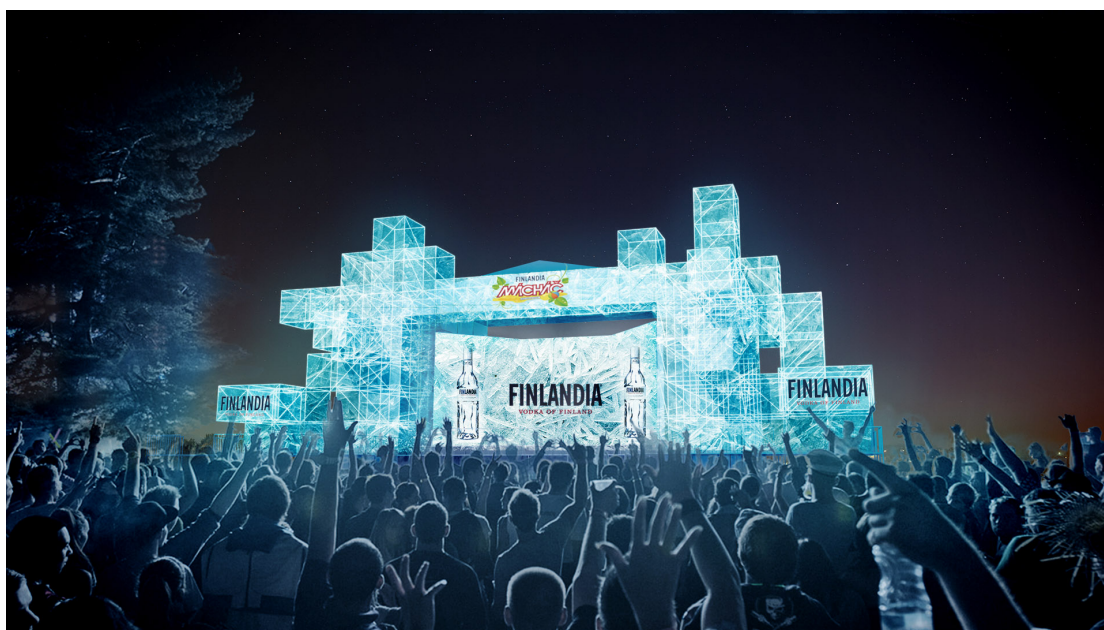
Obr. 11 Macula - Bukurešť (rok 2014)⁹⁸

⁹⁷ Macula New Museum of Art [online]. Dostupné z: <http://www.tomatoproduction.cz/wp-content/uploads/2013/03/Liverpool.jpg>

⁹⁸ Největší videomapping na světě [online]. Dostupné z: http://media.novinky.cz/459/454593-top_foto1-ip97o.jpg



Obr. 12 Visuálové – Starobrnno (rok 2013)⁹⁹



Obr. 13 Visuálové – Macháč (rok 2013)¹⁰⁰

⁹⁹ Starobrnno 2013 [online]. Dostupné z: www.visualove.cz

¹⁰⁰ Macháč [online]. Dostupné z: www.visualove.cz

12.2 Rozhovory – přepis

12.2.1 Vladimír 518 – SPAM

1) Dobrý den, můžete se nám na úvod představit?

Dobrý den, jmenuji se Vladimír Brož aka Vladimír 518 a jsem členem audiovizuálního uskupení, které se jmenuje SPAM. Původně se jedná o experimentální odnož divadelní skupiny TOW. Spolu s Davidem Vrbíkem, který je se mnou zakládající člen, to držíme pohromadě. S námi je ještě ve velmi blízkém kontaktu a také stálým členem Ondřej Anděra ze skupiny WWW. Společně s Davidem jsme to mysleli od začátku jako vývojářskou dílnu pro TOW se kterými jsme udělali tři velké představení, které byly hodně audiovizuálně zaměřené a přestože hlavní složka těchto představení je moderní pohybové divadlo, moderní tanec, tak to bylo vyvážený s audiovizuální složkou. Pro ně to bylo hrozně málo tanec a pro nás to bylo hrozně málo vizuálně-hudební, takže proto jsme založili právě tuto odbočku, která se jmenuje SPAM, čili nevyžádaná informace. Jak již jsem zmiňoval, jednalo se o vývojářskou dílnu pro TOW. TOW se později rozpadli a my pokračujeme v projektu SPAM. Náš první oficiální projekt SPAM byl v galerii na Nábřeží, kde jsme měli první věc, která se jmenovala SPAM. Tohle považujeme za začátek naší skupiny.

2) Jaká činnost předcházela Vaší audiovizuální tvorbě?

Tvorbě předcházelo a inspirovalo mě asi úplně všechno co jsem prožil. Nejen možné přesně říct co. Předcházelo tomu graffiti, ilustrace, zájem o umění, neony, světla o scifi, to všechno to dává dohromady. Zájem o architekturu, řeč, kterou jsem použil pro SPAM jsem původně používal pro scénografii divadla. Určitě jsem začínal vnímat to, že existují ve světě nějaké audiovizuální projekty ale vlastně mě nic přímo konkrétně neinspirovalo k tomu abychom to začali dělat, protože před pár lety, kdy jsme začali tvořit TOW, SPAM, jsem nevěděl, že by někdo něco takového ve světě dělal, všechno se to stalo tak rychle. V té době nebylo moc možný brát z internetu, protože nebyl rozjetý natolik aby tam bylo všechno, takže tyhle věci jsem tam neviděl, ani jsem je nehledal. Věci vznikaly

dost přirozeně a šly čistě z nás. Jinak mě hodně ovlivnil a mám rád Ryoji Ikeda, člověk který mě zajímá, audiovizuální umělec mého srdce, mého smyšlení, člověk jehož tvorba se mi líbí a inspirovala mě. Videoklipy kapel, které byly na pomezí experimentální elektroniky a věnovaly se tomu, že klipy byly přesná definice toho zvuku. Hodně důležitý byl pro nás videoklip kapely Autechre, konkrétně tento slavný videoklip se jmenuje Gantz Graf, neuvěřitelná věc na svojí dobu. Klip byl pro mě milník, když jsem ho viděl, řekl jsem si, že něco takového chci dělat. Později jsem poznal Davida Vrbíka, který mi něco takového ukázal, protože ještě než jsme začali pracovat s laserem, tak David pracoval s osciloskopem. Laser pracuje na principu osciloskopu a je zajímavý, že je možný ukládat zvuky, který jsou zároveň obrázky, nebo se dají ukládat obrázky, který jsou zároveň zvuky. Je to jedno a to samý, ta jedna samá informace. David začal pomocí osciloskopů kreslit a dělat v nich hudbu – audiovizuál. Když jsem to viděl, řekl jsem, že ty seš můj člověk, to je přesně to co mě zajímá a tehdy jsme se „sčuchli“ a navzájem jsme si začali ukazovat inspirace, silný inspirace jako byl v té době ještě neznámý, béčkový film TRON, který je dneska slavný fenomén díky „remake“ veri, ale v té době to byla absolutně neznámá věc, v Čechách konkrétně. Určitě se jednalo o spoustu elektronický hudby, ale byly to i lidi jako Alan Turing atd.. Těch inspirací, který iniciovali vznik SPAMU bylo strašně moc.

3) Váš první audiovizuální (videomappingový) projekt?

Za prvé, jsme se nikdy nepovažovali za videomappingovou skupinu, protože se necítíme býti „videomappingáři“, není to úplně to, co by jsme dělali, klidně promítáme jenom na zeď. Svítíme na člověka nebo svítíme na cokoliv, ale není to založený na tom, že bychom videem mapovali nějaký prostor. Přesto, že si myslím, že jsme shodou okolností nějaké videomappingové improvizaci v Bělehradě udělali. Tehdy, aniž by existovalo slovo videomapping si pamatuji, že jsem „namapoval“ videem místnost, se kterou jsem hrál v rámci představení. Byl to videomapping v dnešním slova smyslu. Udělali jsme to naprosto spontánně, aniž bychom tušili, že něco takového se bude dělat za pár let. Jednalo se o projekt v rámci TOW, ke které jsem dotvářel scénografii. V rámci SPAMU, jak již jsem říkal to byl galerijní projekt na Nábřeží, projekt pro galerii, bylo to

uvnitř. Úplně přesně si nepamatuji, co to bylo za rok, asi 2003 až 2005. Tehdy jsem to byl jen Já a David Vrbík a naše specializace je, že nás zajímá synchronizace - zvuk, video, laser případně světlo či pohyb. To je podpis naší skupiny. To je to, co nás zajímá, to co hledáme. Složky o sobě musí vědět a musí na sebe navazovat, buď volně, nebo konkrétně. Už tehdy to takto bylo. První projekt SPAM byl takový.

4) Jak byste charakterizovali svoji tvorbu?

Formální věci, které se týkají technologicko-výtvarné formy, ale myslím si, že jsme trošičku jiní obsahově. Nás zajímají témata. Audiovizuální skupinu, formu, používáme k tomu, abychom zpracovávali různá témata, je to nástroj. Nás nezajímají až natolik efekty, ale zajímá nás dost často obsah. Proto vznikly představení jako je Karel Gott Prager nebo Černobílé struktury Zdeňka Sýkory, potažmo i SPAM: SMRT je taková audiovizuální mše za našeho zesnulého kamaráda. Spolupracoval s námi na jednom SPAMU jako animátor, který jsme dělali pro Český dům na Olympiádě v Londýně. Důvod, proč jsme mu věnovali představení SPAM: SMRT. Pokaždé to něco vypráví nebo to něco analyzuje. Vždy to má nějakou obsahovou složku, která je jedna z těch důležitých věcí, co nás dost často odlišuje od videomappingových projektů, které mě už unavují a jsem rád, že jsme se tam nikdy nevydali aniž bych si o tom myslel něco špatného. Je to směr, který nás nezajímá. Něco „namapovat“ a poté s tím dělat „kouzelnický triky“ a nějaké efekty. Pro mě je důležitější analýza výtvarných, technologických a obsahových postupů.

5) Mohli byste seřadit veškeré projekty pod hlavičkou SPAM?

SPAM, pak byla dlouhá pauza, SPAM: Galerie nábřeží, SPAM: Karel gott Prager, SPAM: BIT – speciální projekt, který jsme udělali pro fasádu budovy nové scény od Karla Prager ve které šlo hlavně o plášť od autorů Stanislav Libeňský a Jaroslava Brychtová, což je pár českých slavných sklářů. Bylo to speciálně pro opláštění budovy. SPAM: BIT (rekonstrukce), SPAM: 5 (Londýn), SPAM: Zdeněk Sýkora, SPAM: SMRT

6) Preferujete práci v interiéru či exteriéru?

Co se týče podstatné části, „co to dělá, co to hází“ do jaké míry mi to přijde atraktivní... Jinak je mi to v podstatě úplně jedno. Každá z těch věcí má něco do sebe. Vím, že mě vždycky zajímalo promítat na nějaký „prapodivný“ prostory jako jsou třeba garáže, nebo něco co se ti láme a ty můžeš pracovat s prostorem i nějakým jiným způsobem. Venku jsou pak spíš omezení, jako je zima nebo světelný smog, který ti znemožňuje aby to nějak vypadalo. To je to, co mi vadí na práci venku. Většinou u toho člověk zmrzne, nebo se pak někde nezhasne lampa a ty věci nejsou vidět.

7) Je pro vás stěžejní stránka audia či vizuálu?

V mém případě je to tak, že já jsem ve SPAMU zodpovědný za vizuál. Navzájem si samozřejmě lezeme do věcí, nejsou to pozice úplně striktně vymezený, ale já se čistě starám o vizualitu. O audiu se bavíme a zajímavý je, že David Vrbík udělal to, že obraz často odbočil do zvuku. Laser odbočil do zvuku. Když se laser hýbe a kreslí nějaký obrázek tak frekvence jdou i do zvuku. Zvuk je vlastně vytvářeným obrazem, což je něco, co mi přijde úplně nejlepší a nejsprávnější v rámci audiovizuality. Je to fakt jedna věc a myslím, že takhle by to mělo být.

Žádný projekt, který by byl interaktivní jsme nedělali. Na interaktivitu kašleme. Vůbec nás tento směr nezajímá.

8) Na které projekty jste nejvíc pyšný a proč?

Musím říct, že bych zmínil asi tři. Karel Gott Prager, protože to bylo něčím dotažený, hlavně po obsahové stránce a myslím, že tam je kvalitní hudba i kvalitní vizuál. Dohromady je to slušná porce práce. Příprava a sbírání materiálu trvalo několik let. Zde bylo opravdu hodně práce i zpracování materiálů bylo hodně náročný. To je věc, na kterou jsem svým způsobem hrdý, zároveň vím, že to má i miliony nedostatků. V podstatě všechno by to šlo udělat jinak, líp, v rámci

těch možností jsme to tehdá udělali tak, jak jsme nejlíp dovedli. Je zajímavý, že to občas hrajeme a pořád mi to něco dělá. Vždycky se na to rád podívám, má to podle mě smysl. Je to nový způsob jak vyprávět příběh architektury a dohromady je to něčím zajímavý. Poté bych zmínil Černobílé struktury Zdeňka Sýkory, protože je to podobné v tom, že po obsahové stránce je to strašně zajímavé. Hlavně jsem člověk, který má Sýkoru rád. Donutilo nás to odhalit a pochopit ten systém, kterým jsou tyto struktury dělaný, což bych se nikdy v životě nedonutil a myslím si, že divák nemá úplně šanci to pochopit na poprvé když to vidí, až tak na popáté, je to opravdu dost složitý na to, aby to člověk pochopil. Rámcově začne tušit, jak jsou obrazy, které jsou slavné a v rámci historie českého výtvarného umění strašně důležitý, generovaný. Je to přínos, né jenom kvůli tomu, že je to zajímavý pro oko a pro ucho, ale hlavně to něco sděluje, což mám pocit, že je důležitý. SPAM:SMRT je věc, kterou mám rád. Je to vlastně trochu návrat k divadlu, protože jsou tam performeři. Myslím, že je to zajímavě postavený koncept a dílo. Jak říkám, nejsem na ty věci pyšný ve slova smyslu, že daný věci jsou dokonalý, jsou to svým způsobem strašně nedokonalý věci, ale je to tak, jak to člověk dovede nejlíp.¹⁰¹

¹⁰¹ S Vladimírem 518 vedl autor rozhovor dne 9.04.2015

12.2.2 Dan Gregor – Macula

1) Dobrý den, můžete se nám na úvod představit?

Dobrý den, jmenuji se Dan Gregor a jsem jeden ze tří členů naší skupiny Macula, která se skládá ze dvou vizualistů a jednoho hudebníka. Jako skupina fungujeme dohromady přes pět let. Před pěti lety jsme se vyhradili ve vizuálních směrech a začali jsme se soustředit jenom na projekční mapping na jakékoliv předměty, ať už to byly budovy či jiné předměty, outdoor, indoor. Začali jsme používat projekci jiným stylem, než do té doby byla známá, tedy promítání pouze na bílé plátno. Začali jsme obrazem pokrývat předměty. Macula jsem já (Dan Gregor), Amar Mulabegovic a Ondřej Skala. Dohromady jsme se dali na festivalu v roce 2009, který se jmenoval Street for Art, na kterém jsme poprvé realizovali mappingové projekce. Svého druhu to bylo poprvé v Čechách. Zde jsme se seznámili s Amarem a zjistili jsme, že máme podobný vkus a cítění. Vymýšleli jsme, pod jakou hlavičkou budeme fungovat. Amar měl už v té době založenou Maculu, která čítala dva lidi, ale tehdy dělal něco jiného. Bavili jsme se, jestli v tom budeme pokračovat nebo ne. Říkal jsem mu, že nemám problém. Máte založenou skupinu a určitou reputaci, tak v tom budeme pokračovat. Zakladatel jména byl tedy Amar, ale mým příchodem se skupina začala směřovat čistě na mapping.

2) Jaká činnost předcházela vaší audiovizuální tvorbě?

Studoval jsem fotku na Slezské univerzitě, institutu tvůrčí fotografie. Toto je pro mě úplný základ. Studoval jsem také střední školu fotografickou. Z této školy jsem se začal více a více zajímat o grafiku, kdy se v té době rozjížděly počítače, takže i o počítačovou grafiku. Nejvíce asi o tištěný druh. Jelikož jsem fotograf, začal zájem o postprodukcí fotek a pod. Naučil jsem se různé montáže, 3D a míchání médií dohromady a z toho vznikl zájem o hudbu. Jelikož nejsem hudebník tak se z toho vyvinula chuť přispět k tomu a vyšlo z toho Vjování. Promítal jsem živé obrázky na živých koncertech. Z Vjingu se poté stal mapping.

3) Váš první videomappingový projekt

To byl právě zmiňovaný Street for Art. Oslovil mě David Kašpar, jenž byl organizátorem festivalu a měli jsme realizaci na Jižní Městě. V parku byla stará budova. Zde se poprvé v Čechách podle mě odehrávala poprvé audiovizuální záležitost svého druhu.

4) Z čeho pramení Vaše inspirace?

Už tehdy se to začalo prolínat dost s hudbou a veškerý obrazy mě začaly vyplouvat na povrch až po poslechu nějakých tracků, skladeb. Nejdříve byla zvuková stopa a až poté jsem na ní vytvořil vizuál. V poslední době se to ale začalo měnit. Teď kom děláme prvně vizuál a až pak se na to dělá zvuková stopa nebo se to víc kombinuje. V té době člověk musel být víc soběstačný. Vždycky jsem si vybral nějakého interpreta nebo kapelu, která mě inspirovala, kterou jsem chápal jak bych vizualizoval a na tom vznikali první experimenty. Hodně jsem odkojený na berlinském vydavatelství Raster Noton, což je inženýrský přístup k hudbě. Je to jednoduchá až minimalistická struktura, kde máš přehled o každém tónu či zvuku. Je to taková chladnější, minimalistická forma v hudbě. Říkám tomu inženýři s hudbou. Jde spíš o tu barvu zvuku než o ty kompozice. Momentálně jsou to témata spojený s určitým obdobím. Aktuálně dělám lidské tělo. Planetária v návaznosti s lidským tělem.

5) Čím byste specifikoval svoji tvorbu?

Nikdy jsem to takto nebral, nedokáži se na to úplně povznést. Pořád mluvím o experimentech. Snažím se vždycky posunout přirozeně k něčemu dalšímu, takže se může jednat o určitý inovátorský přístup k věcem. Přijít s novou vychytávkou, která má dál potenciál se nějak rozvádět. Určitě jsme byli jedni z prvních, kdo tady začal dělat videomapping. Nedá se to říct úplně přesně, či definitivně, protože v půlce 20. Století se už promítalo na předměty, ovšem záleží na definici videomappingu. Rozhodně v dnešní podobě, co ho známe ve veřejném prostoru,

velká plocha, velkoplošná projekce doplněná o hudbu – jsme byli vůbec první v Čechách.

6) Preferujete práci v interiéru či exteriéru

V první části naší historie, jestli se to dá takto říct, jsme byli fascinováni, že projekce se dá takto zvětšit. V té době to bylo snad poprvé možné, že technika byla tak silná a obsáhla velikou plochu, kterou dokázala přeměnit. Tyhle velké plochy jsou většinou ve veřejném prostoru. První část Maculy byla striktně orientovaná na venek. Dnes již se to trošku mění a více mě zajímají intimnější věci a víc mám rád interiér, kde se dají více ladit podmínky kolem. Začal jsme pracovat s interakcí, což je dost citlivý. Používám k tomu určitý nástroje a venku by se to docela těžko krotilo. Líp se to tedy dělá v interiéru. První projekt v interiéru jsme dělali v kostele. U mappingu je strašně důležitý objekt, na který promítáš. Nedá se úplně dobře promítat na panelák. Myslím si, že tam není až moc co objevovat – pro mě. Vždycky jsme byli dost spojení se starými stavbami. V kostelech bylo dost realizací. V té době jsme začali experimentovat s lidmi, kteří nebyli součástí Maculy. Tomáš Dvořák, což je hudebník, který je známý pod pseudonymem Floex byl jeden z nich. Spolu jsme udělali jednu z prvních kombinací mappingu a interakce. Instalace se jmenovala Archifon, což znamená něco jako architektura a „fon“ jako hudební nástroj, například gramofon. Bylo to založené na tom, že lidé, co přišli do daného prostoru dostali ukazovátka a kamkoliv posvítíli v prostoru, například na sošku, tak se rozsvítila a začala vydávat nějaký tón či zvuk. V této spolupráci více lidí dohromady vznikl hudební nástroj, obrovský hudební nástroj, který obsáhl celou budovu.

7) Je pro vás stěžejní stránka audia či vizuálu?

Jelikož nejsem hudebník, tak se starám pouze o vizuál. Jak již jsem říkal předtím, veškerý vizuál byl inspirován nějakou hudbou. Máme tvrzení, že mapping bez zvuku/hudby je nic. Až poté co se přidá zvuk teprve poznáš, že je to tak 50:50. Půlka je ten vizuální dojem a polovina je ten zvuk. Zvuk tomu dodává hmotu, to měřítko. Bez zvuku to nejde.

8) Na který projekt jste nejvíc pyšní a proč?

Chci se pořád vyvíjet směrem interakce. Pro mě je asi nejzásadnější první projekt, který jsme dělali s Tomášem Dvořákem – Archifon. Mám ho nejradši. Jednak tím, jak to bylo myšlený, jak to bylo udělaný a rozvíjelo to myšlenku. Na něj jsem asi nejvíc pyšný, protože se jedná o nějaké pokračování. Máme tři vydání za sebou. Vznikl v Olomouci na festivalu animované tvorby PAF. Organizátoři byli iniciátoři, kteří nás dali dohromady. Když jsme udělali dokumentaci této instalace a umístili jí na internet, stal se z toho poměrně hit. Dělali jsme rozhovor do BBC, udělali o nás reportáž na Discovery channel nebo jsme byli v časopisu Wired, což je speciální časopis svého druhu. Díky tomu jsme se dostali na evropský výtvarný festivaly, do Brusellu a teď'kom jsme byli minule rok na Ars Electronica nedaleko v Linz – Rakousku, což je prestižní přehlídka nových médií.¹⁰²

¹⁰² S Danem Gregorem vedl autor rozhovor dne 10.04.2015

12.2.3 Jan Machát, Michal Okleštěk – Visuálové

1) Dobrý den, můžete se nám na úvod představit?

Jan Machát: Dobrý den, jmenuji se Jan Machát a dnes jsem tu za sdružení Visuálové. Jsme skupina studentů, kteří se zabývají audiovizuální tvorbou . Děláme od Vjingu, videomappingu přes scénografii, light design až po architekturu. Oba dva studujeme architekturu na fakultě stavební vysoké školy VUT. Visuálové je tedy spíše náš koníček. Pět let zpátky jsem viděl svůj první videomapping, který byl v Karlových Varech na Filmovém Festivalu od skupiny Macula. Tento projekt mě uchvátil a začal jsem po tom pátrat. Protože jsem původem z Olomouce a rok později se zde uskutečnil první festival světla a videomappingu v české republice, festival VZÁŘÍ. Měl jsem možnost se účastnit workshopu, kde se vyučoval videomapping. Sešla se zde komunita lidí, kteří poté pracovali na projektu videomappingu, který byl v rámci festivalu promítán. Toto byla moje první zkušenost s videomappingem.

Michal Okleštěk: Protože jsme spolužáci, poznali jsme se na architektuře. Zde můžu říct, že vznikli samé začátky. Honza se už v té době zajímal o videomapping. Mě dlouho dobu předtím už zajímaly audiovizuální instalace, umělecké instalace či cokoliv ze světlem. Honza začíná dělat nejrůznější akce, kde ale spíš působil jako Vj. Bylo to v rámci akcí elektra v brněnském klubu Fléda. **Jan:** Protože jsem nebyl spokojený se současnou dekorací, na kterou se poté promítalo. Protože mě to nenaplňovalo, řekl jsem si, že bych s tím mohl něco udělat. Oslovil jsem tedy Michala, protože jsem věděl, že se tím zabývá a je šikovný. Akce, kterou jsme spolu začali vytvářet nesla název Koule. Jednalo se o náš společný první projekt. Jednalo se spíše o spolupráci, protože v té době ještě skupina Visuálové neexistovala. Bílé koule, které byly zavěšené ze stropu, byly lampiony z Ikei. Vymysleli jsme, že bychom tomu mohli přidat nějaký efekt a přidali jsme dovnitř ledkové světla. Tyto koule jsme rozblíkali a mohli jsme je světelně řídit. **Michal:** Celá tato instalace byla ještě doplněná o projekci na velké nafukovací balóny, které byly ve středu. Jednalo se o kombinaci videomappingu se světelným designem. Od tohoto projektu jsme se odpíchli a začali jsme spolu

tvořit dál. **Jan:** Tomáš Fly, pořadatel elektry byl z našeho projektu nadšený a oslovil nás na další akce. Po této akci jsme se dostali pár lidem do podvědomí. Protože jsem dělal VJ na několika akcích v Brně, jako je například Apokalypsa, dostávám se později na festival Mácháč. Když jsem tam přišel poprvé, připadal mi strašně holý a nezajímavý co se týče dekorací či hlavní scény. Sešli jsme se s Michalem a řekli jsme si, že s tím něco uděláme. Vymyslel jsme koncept velkých prostorových kvádrů, jenž budou na hlavní stagi svítit a zároveň se na ně bude dát dělat projekce – videomapping. S tímto nápadem jsme přišli za hlavním organizátorem Mácháče. Ten s ním byl nadšený a začali jsme na tom pracovat. Myslím, že akce se povedla a díky dobrému ohlasu jsme navázali spolupráci. Toto je ten moment, kdy se zrodila hlavička Visuálové.

2) Jaká činnost předcházela vaší videomappingové tvorbě

Jan: Při střední škole jsem chodil do grafického studia a pracoval jsem jako grafik. Zajímal jsem se o 3D modelování. Poté jsem se přihlásil na vysokou školu, na architekturu, kde jsem také pracoval s 3D prostorem a s grafikou. Bavilo mě světlo ve spojení s architekturou a grafickými věcmi. Našel jsem se ve videomappingu, protože se jedná o spojení všeho dohromady.

Michal: Mám to podobně jako Honza. Už při střední škole jsem se zajímal o modelování a webové stránky. Díky tomu jsem pronikl do grafického designu. Největší zájem ovšem nastal na vysoké škole, kde jsem díky oboru začal navštěvovat určité magazíny či weby jenž se zabývaly designem. Díky tomu jsem do toho více pronikl. Víceméně jsem se nikdy dříve předtím nezabýval ničím, co je společného s videomappingem. Architektura je velice spjata s tímto oborem, protože spousta architektů tvoří scénografii. Principy, které se naučí díky architektuře poté uplatňuje v každé realizaci, kterou děláme. Ví jak funguje scéna, jak funguje prostor a dokáže si to představit.

3) Váš první videomappingový projekt

Michal: První společný projekt pod hlavičkou Visuálové je Elektra, kde byl videomapping na koule. Spíše bychom to ale nazvali vizuálním dílem.

Jan: Svůj čistě první videomappingový projekt jsem dělal poprvé na festivalu VZáří, což je 4 roky zpátky. Zde to celé začalo. Po prvním ročníku mě nadchlo spojení olomoucké architektury a videomappingu. Chtěl jsem se do toho začít angažovat. Spojil jsem se tedy s organizátorem festivalu VZáří Kamilem Zajíčkem a oslovil jsem ho s tím, že bych mu chtěl s festivalem pomoci. Spojili jsme se a já jsem pro něj vytvořil scénu v klubu S-Cube v Olomouci. Tehdáž tam vystupovali MidiLidi a další kapely. Já jsem zde vytvořil videomappingovou stage, na kterou se poté promítalo plus jsem zde dělal workshop VJingu pro veřejnost. Toto považuji za první akci, kde jsem spojil scénografii, VJing a videomapping dohromady. Poté jsem začal s Michalem dělat Elektru. Protože studuji a žiji v Brně, chtěl jsem videomapping uskutečnit i zde. Oslovili jsme pořadatele Ignis Brunensis, který nás poté odkázal na Starobrno, kterým se myšlenka líbila a chtěli ji použít pro propagaci své značky, konkrétně „škopku“. Tento projekt proběhl na náměstí Svobody. Sehnal jsem kamarády, které znám přes festival VZáří a začali jsme tvořit videomapping. Myslím, že se celkem povedl, i když jsme na celý projekt měli pouze 3 týdny času. Bylo to poměrně náročné. Vymysleli jsme scénář, ve kterém se odrážel pohled lidí Brna. Se stejným teamem jsme poté dělali soutěžní videomapping na festival VZáří, který byl spíše pocitový.

4) Z čeho pramenní vaše inspirace?

Jan: Většinou to není nic konkrétního. Není to, že by jsme sledovali nějaké tvůrce a pak to dělali podle nich. Co se týče VJských akcí, které občas děláme, zde se necháme inspirovat například logem DJe, který zde hraje. **Michal:** Také tím, jaký má interpret „duch“. Snažíme se kooperovat většinou s hlavním umělcem. **Jan:** Většinou tyto akce mají i určitá témata, od kterých se projekt odvíjí. Na jedné tématické akci jsme vytvořili veliké obrazy, na které jsme potom promítali.

Vyrobili jsme rámy obrazů a promítali jsme zde různé loopy či obrázky. **Michal:** Vypadalo to poměrně dost věrohodně, když jsme na ty falešné bílé rámy promítaly fotky reálného rámu obrazu.

Michal: Když někde člověk vidí zajímavý projekt, určitě ho do jisté míry inspiruje.

5) Čím byste specifikovali svojí tvorbu?

Jan: Myslím, že dost typické je pro nás to, že jsme architekti oba dva a do té tvorby přenášíme prvky právě z ní. Vytváříme vlastní objekty, na které potom mapujeme. **Michal:** Osobně nerad dělám projekci čistě na plátno, což se ani nedá nazvat videomappingem. Jak říká Honza, snažíme se vytvořit vždy nějaký předmět či objekt, který reaguje na danou akci. Fyzicky je vyrábíme. Od počátku se sejdeme se zadavatelem, prodiskutujeme, co by tam zhruba mohlo být, vytvoříme, nainstalujeme. Pro nás je důležitý jak vizuál, tak také obsah. Jde nám i o to, aby to vždy mělo nějaký hlubší smysl. Opět bych to přirovnal k architektuře. Když navrhují dům, snažím se mít k tomu nějaký příběh, s něčím to spojit. To samé při těchto instalacích.

6) Preferujete práci v interiéru či exteriéru?

Jan: V exteriéru je více místa, ale je to náročnější na podmínky. Člověk si musí dávat pozor na okolní osvětlení a spoustu faktorů, které tu tvorbu ovlivňují. V interiéru je toto snažší, protože podmínky se dají udělat ideální. Když potřebujeme tmou, tak si zhasneme. **Michal:** Když děláme videomapping někde venku, je zde okolní osvětlení nebo svítí měsíc. Nepreferujeme nic, máme to 50:50. Každá akce má něco do sebe. Když jseš třeba v exteriéru, kde máš obrovský prostor a nejseš ničím omezený tak je to v mnoho ohledech těžší tam něco vymyslet.

7) Je pro Vás stěžejní stránka audia či videa?

Michal: Vyjádřím se spíše ke stagím na akcích Elektra, protože videomappingem na budovy se zabývá především Honza. Myslím si, že na těch akcích je důležité, aby to ladilo jedno s druhým. Lidi na tyto akce chodí spíše kvůli hudbě než vizuálům. Naše vizuály tu akci jenom podporují. Myslím, že nemůžou být postaveny nad audio, účinkujícího, abychom tam nepouštěli stroboskopy a neoslepovali lidi. **Jan:** Vždycky se snažíme vycházet z té hudby. Naposloucháme hlavního umělce a podle toho tvoříme. **Michal:** My předem nevíme co Dj přesně bude hrát, jen pouze jeho styl. Nedostaneme žádný jeho set. To se na těchto akcích nedělá, že by DJ hrál s flashky něco předpřipraveného. Jedná se spíše o Vjing, kde si předem připravíme nějaké loopy se kterými poté pracujeme. Důležitá část je taky komunikace s osvětlovačem. Po těch x akcích už jsme natolik vycvičení, že si nesdělujeme co kdy kam dáme. Je to už automatizovaný.

Jan: Co se týče Starobrna, zde jsem spolupracoval s Martinem Ručkem, Lukášem Puškou, kteří dělali hudební stránku. Nejdříve jsme udělali obsah a na to jsme napasovali hudbu. Prvně tedy vznikl vizuál a poté audio. Když jsme dělali videomapping na festivalu VZáří, šli jsme opačnou cestou. Nejdříve jsme vytvořili audio, na které jsme poté pasovali vizuál. Chtěli jsme si vyzkoušet, že ten „prim“ tam hrálo audio, které bylo fakt dobré podle mě. S tím si kluci vyhráli a na to pak jsme pasovali obsah. VZáří jsem spolupracoval s Petrem Štastným, který dělal se mnou i vizuální a audio udělali opět Martin s Lukášem. **Michal:** Petr Štastný aji říkal, že se mu lépe dělalo projekce na hudbu než naopak. **Jan:** Hudbu sami netvoříme, zaměřujeme se čistě na vizuál. Spolupracujeme právě s už zmíněnými. Lukáš nám také dělal hudbu na akci rozsvícení vánočního stromu v Brně. Dostal za úkol vymyslet vánoční motiv.

8) Na jaký projekt jste nejvíce pyšní a proč?

Jan: Myslím že zrovna Mácháč pro nás byl stěžejní. Bylo to spojení všeho co děláme. Bylo to spojení architektury, designu a videomappingu. Obsahoval všechny tyto složky. Podle mě se jedná o jednu z nejlepších akcí, co jsme dělali.

Michal: Celá akce vznikala narychlo, zhruba dva měsíce dopředu. Připravili jsme návrh a překvapivě hned první, který jsme předložili se zrealizovala. Spolupracovali jsme také se statikama. Stage je postavená z lešení a pořadatelé mají určité požadavky, jak ta stage má být veliká a na co zde musí být místo. Tyto požadavky musí člověk respektovat. Od tohoto jsme se nějak odpíchli. Určitě se jednalo o akci, která nás zviditelnila. Vymysleli jsem návrh. Konstrukci postavili lešeníři, firma která se na to specializuje. Poté to musí posoudit statik. Projekci jsme promítali na lešenířskou síť. Hledali jsme materiál, který by byl propustný pro světla ale zároveň zachytával projekci. V tomto bodě nastal problém sehnat bílý materiál, protože všechny lešenířské sítě jsou zelené, modré či šedé a obsahují loga firem. Nakonec jsme našli firmy, které nám poslaly vzorky materiálu. Malým projektorem jsme na malý kousek zkoušeli jak to vůbec funguje. Usoudili jsme, že to funguje a tak došlo k realizaci. Poté jsme začali vybírat projektory. Nejen že bylo spoustu okolního světla, ale síť propouštěla také 40%. Měli jsme strach, jestli to bude vůbec vidět. Použili jsme 6 projektorů. Protože se festival nachází na Máchově jezeře na pláži, kolem dokola byl celkem složitý terén. Nejhorší bylo, že uprostřed pláže byl obrovský strom, který tam zavazel. Hledali jsme řešení, jak stage nasvítit, abychom obešli strom. Museli jsme postavit věž a svítit ze stran. Trošku jsme nepočítali se světlem od měsíce, který byl zrovna v úplňku. Celkem tomu přidával na jasů a dost nám osvítil stage. Ubral nám na síle projekce.¹⁰³

¹⁰³ S Janem Machátem a Michalem Okleštěkem vedl autor rozhovor dne 13.04.2015