

Univerzita Karlova
Filozofická fakulta
Ústav pro dějiny umění

Bakalářská práce

Tereza Hrdličková
Video mapping

Vedoucí práce: Mgr. Zuzana Štefková Ph.D.
2018

Poděkování

Grazie, Luca Ruzza, per dire con forza: „ *non avere paura di niente e di nessuno!* “

I am very grateful to all artists who were willing to make interviews with me and were open way above the level of academic discussion.

Poděkování však patří především Mgr. Zuzaně Štefkové Ph.D. za její skutečně obětavou pomoc a odhodlání tuto práci někam posunout.

Prohlášení:

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze, dne 7. prosince 2018

.....

Tereza Hrdličková

Abstrakt

V této bakalářské práci podrobuji vzrůstající fenomén nejčastěji zvaný videomapping pohledu historika umění, což je v současném diskurzu nové; teoretická reflexe přichází spíše od samotných tvůrců nebo různými díly z jiných odvětví. Práce se zabývá téměř výhradně promítaným obrazem a v menších tematických okruzích představuje různé typy přístupů. Cílem bude podat kritickou analýzu možností této relativně nové formy, a přispět k vyjasňování hranic mezi uměleckou intervencí a komerčním produktem.

Klíčová slova: promítaný obraz pohyblivý obraz video projekce mapping veřejný prostor scénografie muzeologie současné umění nová media spektakl festival světél videoart instalace videoteatro současné umění aktivismus efekty objektově orientovaná filosofie ontologie postinternet

Abstract

In this bachelor thesis my objective is to evaluate the evolving phenomenon most frequently called *Video mapping* to an art historian's point of view. In the contemporary discourse this might be a new approach; the scarce theoretical reflexions are coming mostly from the creators themselves or from other branches. The work evolves strictly around the projected image and presents various types of approaches. The aim of this thesis is to present a critical analysis of the possibilities of this relatively new form, and it wants to help to further clarify the distinction between artistic intervention and commercial product.

Key Words: projected image moving image video projection mapping public space scenography museology contemporary art multimedia new media spectacle festival of lights videoart installation videoteatro activism effects object oriented philosophy ontology postinternet

Obsah

Úvod.....	7
Podstata <i>mappingu</i> jako promítaného obrazu	10
Vývoj pohyblivého obrazu a jeho implikace pro <i>video mapping</i>	14
Kontinuita předfilmových technik po druhé světové válce.....	19
Disneyland	19
Son et lumière	21
Formy promítaného obrazu s vlivem na mapping	24
Expanded cinema	24
Participace.....	30
Vývoj videoartu	35
Vývoj promítaného obrazu skrze mapping.....	40
Možnost využití objektově orientované filosofie pro novomediální umělecká díla s promítaným obrazem.....	47
Branding.....	54
Branding ČVUT	56
Branding Nové Scény Národního divadla	58
Závěr	62
Seznam použité literatury.....	65
Diplomové a disertační práce	66
Články	68
Obrazová příloha.....	71
Odkazy na video záznamy	79
Rozhovory	87
Josef Lepša	87
Cristina Maldonado	93
Donato Maniello	101
František Pecháček.....	105
Petr Skála	111
Romain Tardy.....	114
XYZ project.....	120
Martin Mádl.....	124

Úvod

Videomapping je nejrozšířenější pojem pro praxi, kdy se promítá obraz na nějaký objekt. Je srozumitelný i pro laickou veřejnost – funguje jako značka určité události.¹ *Video*, slovo popisující techniku záznamu i přehrávání pohyblivého obrazu, od slova vidět a *mapping* od slova mapovat. Toť krátké vystižení nejpobulárnějšího označení mladého fenoménu, při němž se promítá film, animace nebo jiný obraz, nikoli na filmové plátno, ale na cokoliv jiného; architekturu, sochy, automobily.... Většinou k tomu hraje hudba a jiné zvuky, často takové, které vizuální efekty jakoby doprovází. Výrazně stupňují to, co se na promítaném obrazu odehrává. Objevují se také různá odstínění jako *3d mapping*, *micromapping*, *architectural mapping* apod. a ta pak vznikají se záměrem zdůraznit náročnost či novost techniky. Jinde se také používá spíš termín *projection mapping*.

Všechny termíny však mají společné jedno: že se jedná o *mapping*. *Mapping* nebo *mapování* se objevuje jako jedna z postprodukčních technik filmu. Technika, která dovolovala ve filmu vytvořit určitý efekt, ale sama o sobě zůstala ve výsledku skryta. Žádná mně dostupná literatura nepopisuje, kdy a jak přesně vyšel *mapping* ven z postprodukčních studií a stal se veřejnou formou zábavy. Z mého studia dostupné literatury, v níž převládaly statě o nových médiích a návody k *mappingu*, vyplývá, že to bylo někdy po roce 2000. Žádný ze zdrojů však přesně nezachycuje, kdy se to přesně stalo a proč. Ve stejnou dobu vznikají veřejná projekční díla v rukou více lidí. S pomocí projekční techniky (často velmi drahé a choulostivé) se snaží docílit zábavy nebo tvorby, která pro ně bude dávat smysl.

Na první pohled se tudíž zdá, že by každý *video mapping* mohl být úplně jiný. Dnes však zjišťujeme, že tomu tak není a z velké části se můžeme setkat s pojetím, jehož výsledky jsou hodně podobné; narážejí na to neustále i dotazovaní v rozhovorech. Např. František Pecháček se k tomu vyjadřuje následovně: „*Pro mě jako tvůrce je přínosem, že se video mapping dělá v takovém množství a ještě navíc hodně podobně, tudíž je hodně snadné se proti tomu vymezit. To opět naráží na ty nůžky, které se od sebe vzdalují. Že na jedné straně jsou jasné komerční věci a na druhé něco velmi těžko definovatelné...*“

Nejčastěji totiž můžeme vidět až stereotypní formu *video mappingu*, která spočívá v projekci animace na historickou budovu, kde se vykresluje její historie střídaná vizuálními efekty. Nejčastěji to bývají kostely, knihovny, nebo úplně nové korporátní budovy, které jakoby potřebovaly rozpohybovat. Tvůrci někdy odvozují grafické prvky z jejich fasád. Způsob narace se při nich vytváří opakovaně zavedenými prostředky, např. historické postavy se na fasádě

¹ Viz např. <https://www.signalfestival.com/> nebo <http://www.imapp.ro/>

otiskují jako stíny, zatímco z reproduktorů buší zbraně. Materiál kostela je přehnaně graficky vykreslen, aby jej přijíždějící tank mohl efektně zbořit. Často se objevuje déšť, sníh, obrůstání, atd...

Jedním z cílů mé práce je analyzovat jednotlivé složky tvořící podstatu video *mappingu*, tedy obraz, objekt a jejich vzájemné propojení. První kapitolu věnuji obecným charakteristikám tvorby s promítaným obrazem, která dle mého názoru stojí v základu *mappingu*. Budu se zabývat tím, jak se promítaný obraz specificky chová a to s důrazem na digitální promítaný obraz, který je u *mappingu* nejčastější.

V druhé kapitole budu uvažovat o povaze pohyblivého promítaného obrazu (jako takového, neindexického). Promítaný obraz se např. ve videoartu dlouho objevoval spíše jako okrajová možnost a zaznamenal větší rozšíření až ke konci devadesátých let 20. století. Jeho historie je však mnohem delší. Obtížně uchopitelným jej činí, že jako samostatné odvětví se se vznikem filmu se s ním jakoby ztotožnil. Od té doby už prodělal mnoho změn. Tímto problémem se mimo jiné zabývá kinematografická teorie nových médií Lva Manoviche tak, jak ji líčí ve své knize *Jazyk nových médií*. Jedním z hlavních témat je v ní právě vznik filmu z animačních technik; vymezení filmu, sledování vlivu animačních technik na podobu počítačové tvorby, až po specifické propojení filmu a animace v 90. letech 20. století.

Ve své práci tuto teorii aplikuji na *video mapping*. *Video mapping* ukazují jako zvláštní případ tvorby s promítaným pohyblivým obrazem. V základě mé teze stojí tvrzení, že taková práce s ním je novým navázáním na vývoj předfilmových technik pohyblivého obrazu. Toto tvrzení dokládám s použitím historických příkladů, v nichž se tyto předfilmové techniky soustředily a staly se dostupnými širokému publiku. Tyto jevy soustředěné do 50. a 60. let, nejenže jsou přijímány jako místa první záměrné projekce na objekt, ale také mají dozvuk až do období po roce 2000.

V další části práce bude mým cílem sledovat tuto formu dále (myslím tím promítaný obraz, který může mít návaznost na příklady kontinuity předfilmového dění). Budu se zabývat vztahy důležitých precedentů s recentní tvorbou. K formám vycházejícím z kontinuity předfilmových technik z 50. a 60. let se přidaly ještě nějaké další, které mají vliv na dnešní *mappingové* výstupy. Buď se objevují i uvnitř stereotypu anebo dávají vzniknout *mappingům*, které se od něj odlišují. Úkolem této kapitoly je ukázat různé typy projekčních děl a *mappingů*, které by bez použití techniky neindexického promítaného obrazu nemohly fungovat. Kapitola může být nastíněním typologie *video mappingů*.

Předposlední část mé práce se zaměřuje na objekt, na který se promítá. Nejen použití techniky promítaného pohyblivého obrazu, ale také přítomnost objektů v cíli projekce je unikátní nosný prvek *video mappingu*. Je to právě *mapping*, který učinil objekty hlavním cílem promítání a rozšířil toto pojetí. Objekty nezůstávají pasivní, spoluutvářejí sdělení a ovlivňují také diváky a promítající, kteří jsou běžně považováni za subjekt. V definici objektu se odkazují na *objektově orientovanou filosofii* a orientaci na objekty nastíním jako jeden z možných směrů vývoje tvorby s promítaným obrazem. Vzhledem k tomu, že málo kdo se jím zabývá výhradně a i tvůrci mají proti praxi výhrady, *video mapping* může být přechodným jevem, to ukáže čas. Pokud by měl být, objektová orientace v projekčních dílech je již zavedena.

Práci zakončím kapitolou o *brandingu*, který aktuálně tvoří nejrozšířenější odvětví, kde se *video mapping* skutečně globálně využívá. V této kapitole předkládám srovnání dvou institucí, které projekci k vlastní prezentaci využily vícekrát. Analyzuji tyto příklady a uplatňuji na nich pojmy a předtím naznačená kritéria. Záměrem této kapitoly má být poukázání na apriorní přístup zadavatelů jako podstatného momentu při práci s tvůrci a naznačit, jak určitá objektová orientace odlišuje některé *mappingy* od těch, kde tak silná není.

Kvůli této práci jsem navázala kontakt s tvůrci *mappingů* a projekčních děl. Integrovanými částmi práce jsou rozhovory s Josefem Lepšou, Cristinou Maldonado, Donatem Maniellem, Františkem Pecháčkem, Petrem Skálou, Romainem Tardym a skupinou XYZ Project.. Všechny jsem se však ptala na základní otázku „*co je pro vás video mapping?*“ a jaké bylo jejich první setkání s ním. Považovala jsem také důležité se optat na jejich tvůrčí zázemí a inspirace, protože v běžném zpravodajství se o těchto východiscích téměř nediskutuje a tvůrci se jimi např. na svých webových stránkách příliš neprezentují. Jeden z tvůrců z uskupení 3dsense na konferenci Signal festivalu 2018 v Praze prohlásil, že „*video mapping je mrtvý obor*“. Během rozhovorů jsem přiměla dotazované na toto tvrzení reagovat. Protože nikdo z nich se nezabývá čistě jen *mappingem*, kladla jsem jim otázky na míru

Podstata *mappingu* jako promítaného obrazu

Ať už se promítá na kostel, automobil, obarvenou vodu v kašně, atd. vždy jde o to, že se promítá obraz na povrch hmotného objektu. Hmotný objekt i promítaný obraz budou považovat za objekty. Výsledkem takového promítání je, že oba objekty nejsou v našem vnímání oddělené, ale tvoří jednotný vjem, který je složen z hybridní kombinace objektů. Někdy během tvorby musí dojít k tomu, že promítaný obraz ovlivní hmotný objekt, a objekt pak ovlivní promítaný obraz.

Podstatným aspektem *mappingu* je, že k tomuto ovlivnění obrazu dochází odděleně od tvorby materiálu k promítání – čili grafické tvorby, postproduční tvorby, animace. V nejčastějších digitálních softwarech jako třeba Resolume Arena nebo Mad Mapper dochází k aplikaci tzv. *masky*, což je vlastně vrstva, která vypouští promítaný obraz z projektoru ven v kýženém tvaru². Většinou se aplikuje až na konci procesu nebo až ve chvíli, kdy se jde promítat. Takové masky už se hodně využívaly ve starší scénografii a měly podobu tmavého rámečku, který se umisťoval před zdroj projekce [1].³

Jenže objekt mění promítaný obraz i bez masky. Může se tak stát záměrně během tvorby i během produkce. (Vlastně se tak může stát i neplánovaně, když promítneme obraz na takový povrch, který projekci zdeformuje, jako když někdo omylem vejde před projektor, promítaný obraz je najednou na něm). Zmapována tím byla jak struktura fyzického povrchu, tak struktura promítaného obrazu.

Když se díváme na trojrozměrný objekt, jeho obraz se v našich očích zplošťuje a tak tento plochý vizuální vjem dopadá na sítnici a putuje do mozku. Díky tomu, že máme dvě oči a většinou nejsme čistě nehybní, vnímáme objekty jako trojrozměrné a v různých perspektivách. Robert Morris o percepci objektů prohlásil: „*Ani ta nejstabilnější vlastnost, tvar, nezůstává konstantní, protože s každým pohybem divák neustále mění viditelný tvar díla.*“⁴

Představme si, že se před námi na nějaký objekt z projektoru promítá přesně ten obraz, který by projektor viděl ze své perspektivy (kdyby objekt snímal). Co by se stalo? Viděli bychom z naší perspektivy podivný mix stínů a úplně jiné kontury tvarů, ať už bychom se pohnuli kamkoli. Nejpřirozenější vjem bychom získali ve chvíli, kdy bychom zaujali přesnou pozici projektoru.

² Nejčastěji k tomuto účelu využívá Adobe After Effects, Resolume Arena nebo třeba Nuke.

³ Svatopluk Malý, Martin Procházka, Mirek Zapletal: *Vznik, rozvoj a ústup multivizuálních programů : Laterna magika a polyekrany*, Praha 2010.

⁴ Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois - B. H. D. Buchloh – David Joselit, *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*, Praha 2015, s. 698

Jedinou možností, jak vytvořit plnou iluzi, ošálit lidský zrak tak, aby vyhodnotil promítaný obraz jako reálný stav věcí, jsou hologramy nebo virtuální realita. Jenže v takovou chvíli vzniká jednoduše iluze reality nebo vytváření nové, virtuální reality s tím, že ta fyzická je významně potlačena. *Mapping* ani jiné projekční umělecké dílo si takový cíl nikdy neklade, jde mu o simultánní přítomnost promítaného obrazu a objektu, vjem, který je složený z těchto dvou objektů, a přitom je jednotný.

Díla ve výše líčeném modelu, kdy se promítá kopie perspektivního vjemu, vznikaly a vznikají v menší míře dodnes. Nejznámějším případem je *Displacements* Michaela Naimarka z roku 1980 [2]. (Naimark mluvil o svém počínání jako o *relief projection*.) Zásadní ale bylo, že obraz se promítal na povrch, který měl „stejný tvar jako obraz“. Docházelo k mapování obývacího pokoje jeho vlastním záznamem. Uprostřed instalované místnosti byl otáčivý projektor, který promítal dokola jedoucí analogový obraz vysoký skoro jako zeď obývacího pokoje (ale o mnoho užší, omezený na šířku perspektivy kamery). Natočený vjem obývacího pokoje takto v pohybu promítal znovu na reálně přítomné objekty. Vznikal tak podivný, znejišťující efekt. Objekty dostávaly svůj běžný optický vjem až se zásahem projektoru, ale to se dělo v čase a v pohybu.

Příznačné pro tuto instalaci je, že všechny objekty v pokoji musely být nastříkány bílou barvou. Podklad se musel hodně přizpůsobit potřebám projekce, ještě zde nedocházelo k takovému dialogu, jaký je dnes možné vidět díky opravdu silným projektorům. Při opakované rotaci projektoru byli promítáni i herci. Jejich těla ale nebyla na rozdíl od objektů v pokoji a tak se obraz jejich těl deformoval s dopadem na povrchy objektů. Projevovali jako svého druhu přízraky.⁵ Tato instalace vlastně použila dva přístupy k promítanému obrazu: jeden takový, který se snažil, aby si promítaný obraz a hmotná realita byly co nejpodobnější, a druhý takový, který záměrně konfrontoval nehmotnou podstatu promítaného obrazu s prostorovým vjemem hmotné reality.

Pokud k vytvoření projekčního díla použijeme počítač, tak samotný obraz, než dojde k jeho promítnutí, je novomediální objekt. Takový obraz nebo tvar je v počítači vymezen formálně; matematickou funkcí.⁶ Novomediální objekt je obraz, který promítáme, ne však ten,

⁵ *Displacements* má historickou hodnotu i proto, že byla několikrát reprodukována. Nejdříve v roce 1984 v San Francisco (Museum of Modern Art). Pak také dokonce v roce 2005, ale s použitím digitálních technologií, dokonce ovšem za účasti stejných herců jako před 25 lety.

Michael Naimark, *Displacements*, imersivní video instalace, San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco 1984. Záznam: https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE, informace: <http://www.naimark.net/projects/displacements.html>

⁶ Lev Manovich, *Principy nových médií* In: Lev Manovich, *Jazyk nových médií*, Praha 2018, s. 66-98

který je finálně spatřen. I z toho důvodu vzniká střet, např. mezi dvěma médii, nebo mezi novým a starým. Střet např. mezi digitálním promítaným obrazem a tradiční štukovou výzdobou fasády domu.

V případě digitálního *mappingu* než tento novomediální objekt vznikne, většinou musí být hmotný objekt, jeho otisk čili index, převeden do počítače, tedy být digitalizován. Proces digitalizace se skládá se ze dvou kroků: vzorkování (*sampling*) a kvantifikace. Nejprve jsou data vzorkována, nejčastěji v pravidelných intervalech, jako je tomu například v pixelové mřížce digitálních obrazů. Frekvence vzorkování definuje rozlišení. Následně je každý vzorek kvantifikován. To znamená, že mu je připsána číselná hodnota z definovaného pole, například 0-255 na škále šedé barvy 8bitového obrazu. Pro nás to každopádně znamená, že oproti reálnému vizuálnímu vjemu se digitalizací mnoho vytratilo, přišel o mnoho detailů, obraz je digitalizací zredukován. Zbývá z něj pouze vzorek reality.⁷

Tento obraz, který promítáme na objekt, je vzorkovaný. Lev Manovich vzorkování nepopisuje pouze jako tento konkrétní postup, ale jako vůbec ideologii médií: „*Film opravdu rozděluje, tedy vzorkuje souslednost lidského času do diskrétních políček, podobně kresba vzorkuje viditelnou skutečnost do jednotlivých čar a vytištěná fotografie ji vzorkuje do diskrétních bodů.*“⁸ Oproti počítku nebo mnoha počítkům, které máme z reálného objektu, je obraz, který z něj nějak vychází, vždy redukovanejší omezenější, plošší, je jednoduše jeho vzorkem, ať už technickým nebo koncepčním.

Stejně tak má proces kvantifikace, odehrávající se v počítači, svoji paralelu, nebo svůj vývoj při *mappingu*. V počítači se obraz kvantifikuje do mřížky, předem definovaného pole. Když se obraz však vypustí z projektoru na objekt, počítač nad ním ztrácí moc. Obraz opustil kybernetický prostor, kde je mřížka vždy plochá. Skrze promítání se do obrazu míchá jiný druh světla, než díky kterému jej vidíme na obrazovce počítače. Vzorkovaný obraz tak získal aspekt a podklad, který mu dříve nebyl vlastní. Promítaný obraz skrze světlo projektoru dopadá na objekt, svůj nosič, své nové médium. Je jím znovu kvantifikován, rozložen do mřížky, kterou je povrch objektu; pokud není povrch plochý, obraz může být rozvolněn, roztříštěn, může se promítnout pouze na výstupky objektu v určité vzdálenosti, atd.

Proces vzorkování a kvantifikace, původně identifikované v rámci procesů digitalizace probíhající při vzniku novomediálního objektu z hmotné reality, si můžeme představit u promítaného obrazu i mimo digitální kontext. Obrazně řečeno, vzorkování provádí i člověk

⁷ Viz Manovich (pozn.7), s. 67

⁸ „*Tento předpoklad ale nefunguje univerzálně; například běžné fotografie nemají jednoznačné jednotky.*“ Lev Manovich, *Principy nových médií* In: Manovich (pozn.7), s. 66-98

svojí myslí, pokud si očima nebo jinak měří plátno, objekt, cokoliv, kam, bude promítat, byť analogově. Posléze jde k promítací aparatuře a tu uzpůsobí tomuto cíli na základě vzorku z cílového objektu, jako je jeho vzdálenost, světelnost (a na základě toho zvýší světelnost promítání) a tvar (aplikuje *masku*, ať už v počítači nebo fyzicky před projektor).

Proces vzorkování a kvantifikace platí rovněž pro jakýkoliv promítaný obraz. Ve chvíli, kdy obraz dopadá na fyzický objekt, který jej rozloží na svůj vlastní povrch. Fyzické kvality hmotného předmětu zároveň ovlivní každý jednotlivý světelný bod promítaného obrazu a přisoudí mu svoje kvality (například světelnost). Čím méně jsou si povrch a promítaný obraz uzpůsobené, tím větší vzniká střet, nebo tření.

Ve chvíli, kdy novomediální objekt opustil počítač a dopadl na fyzický objekt, ztratil do jisté míry svou novomediální podstatu. Hmotný objekt je oproti promítanému obrazu stálý, vizuální vjem vzniká přímo z hmotné reality, kterou nic neredukuje (pouze síla zraku). Hmotný objekt není vzorkovaný, je nepřetržitý. Hmotný objekt učinil obraz svojí součástí. Výsledek styku těchto dvou entit je vždy hybridní. Různé aspekty těchto dvou objektů najednou vytvářejí hybridní objekt, jehož propletené komponenty spolu někde souzní, někde nesouzní; to je tření, případně střet. Z vjemu promítaného obrazu a hmotného objektu se stala zvláštní jednota.

Pokud jsme promítli na objekt digitální obraz, vlastně se stalo, že něco, co v počítači chápeme jako cosi nehmotného a efemérního, se stalo reálným. Opačné postupování, převádění reálného do efemérní podoby dat, bylo podstatou nedávné éry digitalizace analogových médií. Digitalizace měla různé podoby, ale dnes už v rámci produkce obrazu k digitalizaci analogového téměř nedochází, materiál se na digitální média zapisuje rovnou.

Pro současnou sensibilitu je zároveň příznačné prolínání virtuálního a hmotného světa. Jakoby zanikla určitá dualita fyzického a virtuálního. Pro tento stav se vžil termín nová estetika. Jde o způsob, jak vnímat realitu, v níž splynulo (nebo se spíš překrylo v mnoha úrovních a vrstvách) digitální, virtuální a fyzické. Dochází k „*erupci digitálního do fyzického*.“⁹ Výsledek procesu, který zde popisují, by se dal popsat tak, že se z fyzického objektu stává objekt s novou estetikou.

⁹ Bruce Sterling, *An Essay on New Aesthetics*, Wired, 2012.
http://www.wired.com/beyond_the_beyond/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/

Vývoj pohyblivého obrazu a jeho implikace pro *video mapping*

Povaha promítaného obrazu je čímsi sporná, jak jsem naznačila už dříve. Nelze říct, že se jedná o médium; v tomto kontextu je médium vždy aparát, který obraz produkuje (např. nové médium = počítač). Ve chvíli, kdy můžeme promítaný obraz produkovat více způsoby, ale přitom je pořád naším cílem právě samotný obraz, se dostáváme ze současného pohledu do zvláštní situace, kdy obraz není médiem, ale má určitou médiovou specifíčnost¹⁰. Vzhledem k tomu, že ve velké většině *mappingů* a instalací s promítaným obrazem, které jsem zkoumala, je promítaný obraz vždy pohyblivý, navrhuji držet se jej a použít jako vodítko.

Pohyblivý obraz není něco vyloženě nového, historicky jej šlo docílit nejrůznějšími analogovými i mechanickými vynálezy, jejichž jediným společným jmenovatelem bylo působení světla. Lev Manovich např. sleduje, jak propojení promítaného obrazu a pohyblivého obrazu vedlo k masovému rozšíření standardizovaného filmu: „*V 90. letech 19. století film zkombinoval automatickou výrobu obrazů, známou z fotografie, s mechanickým projektorem. To opět vyžadovalo standardizaci jak obrazu, jeho velikosti, poměru stran i kontrastu, tak času, tedy tempa promítání.*“¹¹

První převratná média, která se uchovala až do dnešních dnů a vnímáme je jako zásadní posun od tradičních médií, jsou fotografie a film. To především díky možnosti přímo snímat a zachytit optický vjem. Jde o média, jejichž podstatou je index, čili stopa. Jsou pokusem vytvořit umělecké dílo z otisku skutečnosti bez grafické manipulace s obrazem.

Jenže různé technologie, které předcházely vzniku fotografie a filmu, nebyly vždy indexické a mohly záviset na ovládnání nástrojů v reálném čase. Obraz a pohyb mohl být vytvářen pohybem loutkaře nebo technika, nebo se mohlo jednat o promítání grafických obrazů. Technicky se tedy nejednalo o obraz vzniklý otiskem skutečnosti. Stále se ale do skutečnosti tyto obrazy mohly promítat a tak vytvářet zdání skutečnosti nebo aspoň pohybu, a to tradiční média dokázala jen v omezené míře.

¹⁰ „*Instalace je sama o sobě předzvěstí toho, čemu říkáme „postmediální stav“, který, následující pojednání Waltera Benjamina o „Umění ve věku technické reprodukovatelnosti“, můžeme chápat jako charakteristický rys našeho vlastního věku umělecké produkce. A přestože se může zdát, že je umění instalace v poslední době všudy přítomné, ne všichni současní umělci se jeho podmínkám podřizují. Někteří rozvíjejí nová média jako základ či oporu pro svá vyjádření a často se odvolávají na historii médií, dokonce i pokud jsou do služeb umění uvedena nově. Tím se ve výsledku navracejí k jakési specifčnosti média, i když způsobem, který se rozchází s Greenbergovou modernistickou doktrínou. Současní umělci, kteří na sebe vzali úkoly opravdové avantgardy a odolali kýči postmediální doby, postupují tak, že rozvíjejí pravidla svých nových, individuálních médií a vymýšlejí nové způsoby, jak „vynést na povrch“ tyto opory (na rozdíl od historických médií je můžeme nazývat „oporami technickými“), které jsou samy o sobě odvozeny z komerčního typu předmětů jako z žurnalistiky, filmu, animace nebo PowerPointových prezentací.*“ Viz Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois et al., (pozn. 5), s. 719-720

¹¹ Viz Manovich (pozn. 7), s. 68-69

Právě pohyblivý obraz byl však v centru zájmu; i když nebyl otiskem skutečnosti, vyvolával její iluzi. Jde o vynálezy jako různé verze laterny magiky jak to popisuje např. Athanasius Kircher v druhém vydání *Ars magna* z roku 1671. Nebo např. *Fantasmagorie* z roku 1799, v níž se technik pohyboval za plátnem. Nebo Reynaudovo praxinoskopické divadlo, kde se hýbaly postavy na statickém pozadí. I když podobné vynálezy už později využívaly pásy, většinou představovaly animaci krátkého trvání, např. 15 metrů filmu znamenalo 20 vteřin projekce. Motivací k úpravám byla touha po delším čase, a tedy delší narativní formě.¹² Plný pohyb zvládl až kinematograf bratří Lumiérů.¹³

Jakmile se hraný narativní film 20. století ustálil, ihned se snažil zakrýt svůj původ v těchto důmyslných zařízeních. Všechno, co charakterizovalo pohyblivý obraz do 20. století, manuální tvorba obrazů, děj ve smyčce, diskrétní povaha prostoru a pohybu, to vše podle Manoviche narativní indexický film odsunul kamsi na vedlejší kolej. Představují hybridní formu, doplněk a stín filmu. Lev Manovich to dokládá takto: „*protiklad mezi estetikou animace a filmu určuje celou kulturu pohyblivého obrazu 20. století. Animace dává na odiv svoji konstruovanost a přiznává, že její obrazy jsou reprezentacemi. Její vizuální jazyk čerpá spíše z grafického než fotografického. Je diskrétní a záměrně nesouvislá.*“¹⁴ Na druhou stranu film se naopak snaží zakrýt všechny své konstruovanosti, protože jeho účelem je působit jako otisk skutečnosti.

Tato vlastnost ve filmu v jeho tradiční podobě vydržela až dodnes. Film prodělal přerod z média celuloidu do digitální podoby. Jeho způsob otisku skutečnosti se tak změnil, ne však natolik, aby vymizel, naopak, zdá se, jakoby schopnost maskovat vlastní konstruovanost ještě vzrostla. Jenže dříve se film uvnitř kamery nebo projektoru na celuloidovém pásku nedostával rovnou do média, v němž je možné jej razantně přetvářet. Lev Manovich skrze rovnici charakterizuje povahu digitálního filmu: „*hraný materiál + malba + zpracování obrazu + skladba + počítačová 2D animace + počítačová 3d animace*“¹⁵. Když se film dostal do počítače, bylo to jako pozvání použít jej k jeho změně. Filmová políčka zůstávala kdysi netknutá, v takovém pořadí a rychlosti, jak se na ně obraz otiskl. Manipulace s nimi v počítači

¹² Dále také např. Mutoskop populární ve Spojených státech v 90. letech 19. stol. fonoskop, tachystoskop, kinetoskop. In: Lev Manovich, *Stručná archeologie pohyblivých obrazů*. In: Viz Manovich (pozn. 7), s.319-321

¹³ Ibidem, s.335

¹⁴ Diskrétností se zde myslí, že její mechanismy nejsou vidět. Diskrétní znamená v tomto kontextu nespojitý, digitální, kvantovaný nebo vzorkovaný.. Nesouvislostí se myslí záměrná odlišnost od skutečnosti, např. přehnanost v pohybech postav, kdy se přirozený tok pohybu narušuje, aby vznikla nadsázka, např. se některá políčka souvislého pohybu vyndají, aby byl pohyb rychlejší, nebo se místo následných fází pohybu přidá nereálná grafika, kdy jsou tyto fáze vedle sebe, např. několik rukou za sebou místo jedné, která je v pohybu. Lev Manovich, *Co je film?* In: Viz Manovich (pozn. 7), s. 311-356

¹⁵ Ibidem, s. 313-314

už film nezničí, jeho výhodou je, že každá operace je naprosto vratná. A tak se s filmem začalo znovu zacházet jako s animací, ze které vzešel. Manovich shrnuje aktuální stav takto: „*Digitální film je určitým případem animace, která mezi dalšími prvky využívá také hraný záznam.*“¹⁶ „*Spolu s tím, jak film vstupuje do digitálního věku, se tyto ruční techniky vrací do kinematografické tvorby. Důsledkem toho už nemůžeme film zcela odlišit od animace. Není už indexickou mediální technologií, ale spíše subdisciplínou malby.*“¹⁷

Mapping nebo *mapování* se objevuje takto popsán jako jedna z postprodukčních technik filmu. V éře digitálního filmu byl např. použit při natáčení filmu *Apollo 13* (Howard, 1995; speciální efekty Digital Domain), v němž se objevuje dříve natočený záznam odpalovací plošiny na Mysu Canaveral. Umělci naskenovali film a na počítači jej upravili; odstranili původní zástavbu, přidali trávu kolem odrazového můstku a přemalovali oblohu, aby vypadala více dramaticky. Takto pozměněný film byl mapován do 3D roviny, aby vytvořil virtuální prostředí, které skrze další animaci odpovídalo 180 ° pohybu kamery, z jejíž perspektivy za letu sledují let rakety.¹⁸ Byla to tedy technika, která dovoľovala ve filmu vytvořit určitý efekt, ale sama o sobě byla ve výsledku skryta.

Podle Manovichovy kinematografické teorie nových médií se to, co bylo v rámci kinematografie výjimkou, stává v digitální filmové tvorbě běžnou a záměrnou technikou, která je vepsána do samotné technologie.¹⁹ Podle něj se v 90. letech 20. století předfilmové techniky pohyblivého obrazu, které byly odsunuty do sfér animace, dostaly znovu do centra pozornosti. Podle něj: „*Má digitální pohyblivý obraz specifickou logiku, která fotografické i filmové podřazuje malířskému nebo grafickému, a tím ničí povahu filmu ve smyslu mediálního umění.*“²⁰ Líčí různé výrobní podmínky, kde se digitální pohyblivý obraz objevuje: „*hollywoodské filmy, hudební klipy, hry na CD-ROMU a další samostatná hypermédia.*“²¹ Tato teorie dle mého názoru platí i pro *mapping*.

¹⁶ Podle Manoviche se v počítači zhmotnila avantgardní strategie koláže, skrze příkaz VYJMOUT a VLOŽIT. Malba na film se zase objevuje ve funkcích softwaru, které slouží ke stříhu videa. Avantgardní snaha pojmout animaci, tištěný text i filmové nahrávky se opakuje v balíčcích all-in-one, které kromě systému pro stříhání obsahují animaci, vytváření titulků, malování a skladbu. A to je nabídka programů jako třeba Adobe After Effects, Photoshop či Premiere (rovněž hojně využívaných pro videomapping) Lev Manovich, *Avant-garde as Software*. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software>

¹⁷ Viz Manovich (pozn. 7), s. 318

¹⁸ Lev Manovich, *Redefinice filmu*, In: Viz Manovich (pozn. 7), s.326

¹⁹ „*Sto let po vzniku kinematografie se filmový způsob vidění světa, strukturování času, vyprávění příběhu, spojování jedné zkušenosti s druhou staly základními prostředky, které umožňují počítačovým uživatelům přístup a interakci se všemi kulturními daty. V tomto ohledu počítač naplňuje původní slib kinematografie stát se vizuálním esperantem, o který usilovali mnozí filmoví umělci a kritici 20. let od Griffitha po Vertova.*“ Viz Manovich (pozn. 7), s. 334,114

²⁰ Viz Manovich (pozn. 7), s. 318-319

²¹ *Ibidem*, s. 314-315

Jako tomu bylo např. u filmu *Apollo 13*, v polovině 90. let se *mapping* stále nacházel spíše jako skrytá technika, která má vytvořit zdánlivě indexický záběr ve filmu. Mappované záběry ve filmu *Apollo 13* jsou výsledkem montáže indexického záznamu, postprodukce i různých grafických technik a animace. Někdy během 90. let nebo se začátkem nového tisíciletí se tato smíšená technika díky své zvláštnosti vymyká ze své skryté pozice a stává se představením. Nejčastější technikou *mappingu* je právě animace v nejrůznějších stylech, která vzniká už s myšlenkou ovlivnění vjemu objektu, kam se bude promítat.

Manovich dodává: „*Nebylo by nepatřičné, kdybychom tuto krátkou historii digitálního filmu chápali jako teleologický vývoj, který vlastně opakuje zrození filmu před sto lety.*“²² „*Vizuální strategie prvních multimédií bychom proto neměli odmítnout jako pouhý výsledek technologických omezení, měli bychom je chápat jako alternativu k tradičnímu filmovému iluzionismu, jako počátek nového jazyka digitální kinematografie.*“²³ Před sto lety vývoj vedl na jedné straně k utvoření filmu a na druhé straně k utvoření animace, která měla mnohem bohatší a méně ustálený charakter. Chci tím říct, že *mapping* je jednou z možností na cestě digitálního pohyblivého obrazu, jak se přiblížit realitě. Na jedné straně vznikají s pomocí grafických technik digitální filmy s iluzí reálného záznamu, na druhé straně s pomocí grafických technik a projektorů digitální pohyblivý obraz vchází do reality promítnutím na hmotné objekty nejrůznějšího druhu a vchází s nimi do dialogu.

Bruno di Marino na začátku své knihy *Augmented reality in public spaces. Basic techniques for video mapping* odpovídá na otázku, co je *mapping*,: „*Mapping is nothing more than the culmination of research that is rooted in the historical avant-garde and based on utopia – where you can escape from the rigid frame of the film screen, just as the Futurists had already gone beyond the borders of the painting frame, invading space.*“²⁴

Jedná se podle něj o kulminaci výzkumu. Jedná se o samostatný typ události, ale *video mapping* jako médium je konstruktem. Bruno di Marino se odkazuje k avantgardnímu filmu, který napadal samotné filmové médium, celuloidové pásky a jeho cílem bylo dát divákům na oddiv podstatu média, aby pochopili, jak se představení, do něhož se vpíjejí, udává. Tyto techniky jako přímá malba na celuloidový pásek atd. se vlastně znovu spíše blížily animaci

²² Idem, s. 335-336

²³ Id.

²⁴ Donato Maniello, *Augmented reality in public spaces. Basic techniques for video mapping*. Volume I, New Technologies for the Arts, Napoli 2015. s. 16

nebo pokusům z předfilmové éry Součástí Manovichovy teorie je, že se techniky avantgardy zhmotnily v digitálních softwarech. A Marino vlastně definuje *mapping* jako kulminaci výzkumu, který u avantgardy začal. Tento výzkumřešil, jak je virtuální utvářeno,, a nyní dospěl k tomu, že virtuální se doslova promítlo do fyzického. *Mapping* není samostatné médium, ale praxe, v jejímž základu je střet novomediálního objektu s fyzickým. Novomediální objekt opustil rám počítačové obrazovky a začal fyzicky ovlivňovat reálný prostor.

Tyto předfilmové techniky se podle kinematografické teorie nových médií se do nových médií takto přenesly. Ale po druhé světové válce se setkáváme alespoň se dvěma případy navázání na ně. Tato navázání zajistila jejich kontinuitu, protože něco z nich učinila široce dostupným až do dnešní doby. Navážu na to v následující kapitole.

Kontinuita předfilmových technik po druhé světové válce

V minulé kapitole jsem podstatu *video mappingu* ukázala jako jev, který souzní s Manovichovou kinematografickou teorií nových médií. Použití promítaného obrazu na objekty, obrazu, který je velmi různorodý a často neindexický. Jeho nejčastější formou je animace, což je podle Manoviche oblast, kam film odložil předfilmové techniky, které k němu vedly. Mimo animaci by mnohé z nich zůstaly zapomenuté a nevyužívané, pokud by stejně jako film neměly někde nějakou kontinuitu. V této kapitole chci ukázat konkrétní příklad forem této kontinuity. Tyto příklady nepřichází od Lva Manoviche, ale z mého studia problematiky *mappingu*.

Některé tyto techniky se dochovaly do období po druhé světové válce. Většinou se za první *mapping* totiž označuje trik jménem *Grimm Grinning Ghosts* v Disneylandu, i když ten byl plně analogový. Určitou kontinuitu předfilmových technik představují také aktivity Paula Roberta-Houdina označované jako *Son et lumière*, kterými už v 50. letech 20. století zamýšlel oživovat chátrající francouzské památky. Oba jevy od dob svého vzniku pokračují až do dnešních dnů. Techniky Disneylandu skutečně inspirují tvůrce videomappingu. Postupů odvozených z praxe *Son et lumière* se dodnes ve Francii používá. V prvním případě mělo jít především o práci s emocemi: učinit nemožné možným; oživovat mrtvé. V druhém případě se jednalo o propagaci památek.

Manovich v *Jazyce Nových médií* svou tezi o navázání ilustruje jinými příklady, které považuje za formu kontinuity předfilmových technik, a to díly Jeffreyho Shawa *Eve*²⁵ a *Místo: Manuál uživatele*, obě z 90. let. které do novomediální tvorby vnáší formu panorámy. *Eve* sice používá projekci dovnitř kupolovité sféry, ovšem obsah projekce je stejně *Místo: manuál uživatele* 3D prostředí ve virtuální realitě.²⁶ Jeho kniha však vyšla v roce 2001 a z této nebo dřívější doby mi není znám žádný *video mapping* ve své nyní nejčastější podobě..

Disneyland

Na konci 60. let se objevuje projekce videa na rozrůzněný povrch, kterou více autorů označuje za první *video mapping* svého druhu. Nikoli ale v galerii, nýbrž v Disneylandu. V roce 1969 se otevřela „*jízda Strašidelným zámkem*“. Trik spočíval v tom, že na pět bílých sochařských byst se promítal 16 mm film s předem natočenými hlavami zpěváků (promítané hlavy měly někdy jejich podobu, někdy měly animovanou podobu, která více odpovídala

²⁵ U instalace *Eve* je obdélníkový obraz pohledem jednoho z návštěvníků. Pro ostatní publikum se stává očima. Jenže diváci ve sféře nevidí svět jeho očima, ale okem kamery. Diváci ve sféře se stávají nejistým materiálem, je těžko určit, jsou-li lidským mozkem uvnitř kamery nebsamotnou kamerou. „*Vystupuje v roli subjektu, vizionáře, který ukazuje publiku to důležité, co mají vidět, ale zároveň je také pouhým objektem, rozhraním mezi nimi a vnější skutečností. Je nástrojem ostatních – představuje projektor, světlo i zrcadlo zároveň.*“ Viz Manovich (pozn. 7), s. 307-308

²⁶ *Ibidem*.

tvarům byst).²⁷ Instalace se nazývala ‘*Grim Grinning Ghosts*’ podle písně, která při tom hrála. Společnost Disney v této době prozkoumávala na vlastní pěst novátorské přístupy k pohyblivému obrazu.²⁸

V jiné části strašidelného domu byly ještě jiné podobné triky. Např. *Madam Leota* (nahraná mluvící hlava hlavní maskérky, která se promítala na masku). Nebo taneční sál, který byl také plný hologramů využívající efektu tzv. *Pepperových strašidel*. Jedná se o efekt vědce Johna Henryho Peppera (1821-1900), který popularizoval tuto techniku v roce 1862. Díky této technice je možné, aby se věci nebo postavy jakoby objevovaly a mizely z ničeho. V základě je potřeba místnost, která je rozdělena tak, že diváci vidí jen polovinu, a ze skryté místnosti se přízrak odráží pomocí zrcadla, a tento odraz se odrazí na plexiskle nebo fólii ve viditelné místnosti.

Od roku 1969 bylo možné tento trik vidět, kdekoli se Disneyland se strašidelným domem usadil. Přehlídka starých i nově vymyšlených triků, které Disneyland od roku 1969 distribuoval po světě, se staly podnětem pro to, aby se jimi inspirovali mladí tvůrci. Tento princip bylo už od 80. let možno opakovaně vidět v dílech osobností jako Krzysztof Wodiczko nebo Tony Oursler, a také v díle Milana Caise nazvaném *Noční Hlídač* promítaným na budovu Goethe institutu v Praze. Dokládala by to i zkušenost tvůrce Romaina Tardyho, který na otázku, jaký viděl první *video mapping*, odpověděl: „*Would it sound a pretension if I said it was mine? It's mine or it's one from Joannie Lemercier. Him and me were the founders of AntiVj. But frankly the first of those I think I have seen were in Disneyland, Haunted mansion. There were some ghost sculptures with faces projected onto them. It was in Disneyland Paris, I have never seen the original in Florida...*”

Disneyland, produkt masové kultury, by tak napomohl návratu technik, které dle Manoviche tradiční film chvíli po svém vzniku, vytěsnil jako málo iluzivní a neindexické.²⁹ Podle Tardyho zkušenosti se kolem roku 2006 projekce s využitím těchto postupů usměrnily do formy využívající v základě tento jeden trik.

Možný důkazem, že se nejedná jen o oblibu uvnitř konkrétního okruhu, je tzv. *Bates Haunt*. Rodina Batesových z Taylorsville v Utahu miluje Halloween a v Americe je svátek Halloween příležitost k tomu popustit uzdu kreativitě. Od roku 2002 promítají na svůj dům

²⁷ Donato Maniello toto označuje za „opravdový protomapping“. Viz Donato Maniello (pozn. 26), s. 25

²⁸ V 18. a 19. století v rámci cirkusů apod. vznikaly jiné pokusné formy entertainmentu jako už zmiňovaná Fantasmagoria, která s použitím různých luceren míchala více světél a barev najednou. Osvicovaly se různé objekty, ale také různé plyny k vytvoření hororových zjevů. S použitím barevných skleněných desek se docílilo větší a větší plynulosti pohybu. Disneyland neoživil znovu jen tyto techniky, ale i atmosféru, kterou si dobou jejich vzniku spojujeme.

²⁹ Lev Manovich, *Co je film?* In: Viz Manovich (pozn. 7), s.311-351

z domu sousedů. Jedná se vůbec o jeden prvních z *mappingů* v současném významu slova. Výše zmíněnou píseň *Grim Grinning Ghosts* dokonce parafrázovali v novém provedení.³⁰ Autor na svém webu popisuje, jak jeho nadšené domácí tvoření videí a láska pro Halloween dlouho nešly spojit, až v roce 2002 se mu díky projektorům splnilo přání a mohl si dovolit i video ve smyčce, které předtím prý bylo moc drahé, díky tomu, že smyčku vytvořil v počítači. Promítal z domu sousedů a takto popisuje genezi celé instalace: „*At the last minute I realized I needed something to project onto in the middle of my yard, so I threw together the mausoleum out of an old gate set piece I had in my attic, and a piece of cardboard. I also whipped up gravestones for my family out of 3 old gravestones for others (don't look at the back). It turned out better that I could have imagined. The teeth and eye are mine. Also the ghosts are my family including my 8 months pregnant wife...*“³¹ Od té doby produkci opakuje a každým rokem vylepšuje.³²

Son et lumière

Ve francouzsky mluvících zemích se *video mappingu* dodnes také říká spojení *Son et lumière*. Jeho autorem je bývalý kurátor zámku Chambord na řece Cosson Paul Robert-Houdin (†1978, vnuk kouzelníka Jeana-Eugèna Roberta-Houdina), který také odstartoval úspěšnou koncepční řadu něčeho, co lze popsat jako ohňostroj, který je zároveň dokumentem. Šlo vlastně o použití projekcí nejrůznějších triků na historické objekty či ruiny, vždy se silným barevným nasvícením, akorát bez herců. Různobarevné nasvícení bylo promyšleně synchronizované na hudbu a korunním prvkem dramaturgie byl reprodukován hlas vypravěče. Velkolepá show se upínala k jedinému záměru, a to co největšímu zdramatizování přítomné památky. První se odehrál v roce 1952 právě na zámku Chambord.

³⁰ *Bates Haunt*. Taylorsville, Utah, projekční produkce na dům, pravidelně od 31. října 2002. Amatéřské video první produkce, kanál rodiny Batesových. Záznam: https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=-2pzF1SSh18.

Interpretace písně *Grimm Grinning Ghosts*, 2016. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=ADHMQotlPR1A>

³¹ Tato záležitost by se dala vlastně označit termínem *domácí umění* s užitím filmové či divadelní techniky. Viz. <https://bateshaunt.com/>

³² V roce 1991 se firma Disney pokusila ochránit svůj technologický výzkum prvním známým patentem, jménem Apparatus and method for projection upon a three-dimensional object. Popisuje jednoduše systém toho, jak digitálně malovat obraz na “konturovaný trojrozměrný objekt”. V roce 1994 si také GE podá patent na “System and method for precisely superimposing images of computer models in three-dimensional space to a corresponding physical object in physical space.” V 90. letech už se tato práce s promítaným obrazem evidentně rozšířila a společnosti, v jejich zájmu to bylo, se pokoušely si tuto unikátní techniku přivlastnit.

Následovaly i další zámky na řece Loiře, jako Blois, Amboise, Chenonceau atd. V roce 1956 dorazilo představení na athénskou Akropoli, 1961 do Káhiry na pyramidu v Gíze³³, v roce 1965 do indického Dillí. Analogové projektory v té době neměly ještě velkou sílu, potřebnou k venkovní projekci a animace byla stále technicky celkem náročná, a tak se s projekcí pohyblivého obrazu v rámci *Son et lumière* příliš nepočítalo. Později se to však změnilo.³⁴

Největším dědicem této praxe byl pravděpodobně od roku 2008 nejrozsáhlejší projekt oživení neoblíbené stavby pomocí projekce zvaný *Le Moulin a images/The Image Mill* v kanadském Québecu [10].³⁵ Cílem byla kolosální síla v místním přístavu. Obrovská venkovní projekce pojednávala o historii Québecu a v podstatě se nesla v tomto narativním pojetí. Spousta animací a obrazů už však vznikala s tím, že silo má pro ně tvořit vhodný povrch, jako různé klávesy, nebo různé verze Muybridgeových starých filmů. Imponující silo, jehož délka je enormní, je rozděleno do pravidelných konkávních dílů. Jeho vizuální podoba se v Québecu setkávala s odporem, avšak tady posloužilo jako vizuální metafora k filmovému pásu a jiným věcem. I to dělá tento projekt výjimečný, takto specificky členěná architektura nebývá cílem *mappingů*. Brandingové *mappingy* většinou oslavují výročí na budovách, které jsou společensky přijímány jako důležité a krásné.

Nebo např. v roce 2013 vznikl velký *mappingový* projekt na katedrálu v Chartres. Zde se jednalo o zakázku města, které produkci následně prodávalo na DVD.³⁶ Velkolepá produkce nebyla montáží a koláží různých nápadů jako *The Image Mill*, ale skutečně využitím efektů umožněných čistě digitální animací. Vykreslování tvarů, zabarvování, nasazování výjevů ze středověkých rukopisů do architektury nebo také propracovaná animace, jak animované postavičky stavějí lešení. Při takových animacích nastupuje atraktivita a klasické využití pohyblivého obrazu pro fantaskní interpretaci dějů, scén, apod.

V roce 2008 vytvořilo mladé uskupení AntiVJ také projekci označovanou jako *son et lumière*.³⁷ Šlo o projekci na jednu část budovy bruselského Mont des Arts. Projekce

³³ *Son et lumière*, narativní představení *son et lumière* s digitální projekcí na pyramidu v Gíze, záznam zveřejněn roku 2011. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=Lf7O-ygRsN0>

³⁴ *Sons & lumières*, Vivre L'histoire, le Magazine de La Reconstitution et du Spectacle Historique, 2001, září-říjen, č.3

³⁵ Robert Lepage et al., *The Image Mill*, velkoformátová projekce na silo v přístavu, Québec. 2008, 2012.

Fotografie: http://lacaserne.net/index2.php/exmachina/gallery/the_image_mill/#id=album-31&num=content-857

Ukázka: https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=48j-7ZSfp0M

Ukázka: <https://vimeo.com/57492020>

Dokument: <https://www.youtube.com/watch?v=IYWbkMpiryI>

³⁶ Spectaculaires, digitální *son et lumière* na bázi video mappingu na katedrálu v Chartres, fête des Lumières, záznam zveřejněn 2013.

Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=NviTpDb6pEk>

Oficiální záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=WSovLIF1-5c>

³⁷ AntiVJ, Crea, *Son et Lumiere* performance na Mont des Arts, "Nuit Blanche", Brusel 2008. Záznam: <https://vimeo.com/2690618>

nezahrnovala mluvené slovo nebo jiné prvky narace, spíše na budovu promítala různé jiné pohledy na ní, nebo 3D vizualizace jiných památek v doprovodu repetitivních zvukových efektů. Jde spíše o zvláštní navození atmosféry nostalgie skrze digitální rozhraní, a tak AntiVj tradici son et lumière interpretovali konceptuálně, s vědomým využitím současných forem.

Za pojetí navazující na záměry Son et lumière bychom mohli označit i některé výstupy, které vznikly na Baťův institut ve Zlíně. I ony dokazují, že zajímavý *video mapping* s historickým obsahem lze vytvořit na téměř plochou fasádu s vědomým použitím veškerých prostředků a s výkladem historie, který se jí nesnaží postihnout celou. Takový byl třeba příspěvek od ZeroZero s názvem *Každý z nás...*, který jako naraci používal kus z Baťova projevu k dělníkům o práci a používal i staré fotografie zaměstnanců a okna budovy, aby je interpretoval.³⁸

Black_division svůj *video mapping* na Baťův institut pojali spíše jako následné doprovodné efekty k naraci hlasu, stejně, jako tomu bylo u původních Son et lumière. Text byl jakousi představou myslícího stroje: „*Ano, já vím, že ty to víš, a já to zde jen opakuji, po tobě – svém učiteli. Na počátku bylo slovo. „...„Všechno budoucí je přítomno už v minulém, zatím jako myšlenka. Bůh stvořil člověka s jeho tajemnou duší a ten nakonec stvořil stroj. Nové formy si někdy musí počkat.“...„Člověk teď vytváří nový svět. Vědecko-technická revoluce rázem smetla Boha jako nepotřebné smetí. A je tu konečně ráj ve společenství strojů. Kdo tě utěší? Kdo tě zabaví lépe v tvých těžkých časech? Komu důvěřuješ? Kdo ti poskytne pohodlí? Bez čeho se nedokážeš obejít v denním shonu?*“³⁹

³⁸ ZeroZero(Moire),*Každý z nás...*, videomapping při otevření 14|15 BAŤOVA INSTITUTU, Zlín 27.9.2013. Záznam: <https://youtu.be/Ge0UHygrh90?t=298>

³⁹ Black_division, video mapping na Baťův institut, Studentský festival videomappingu Maska, multimediálního festivalu Mixer organizovaného FMK UTB, Zlín 2014. Záznam: https://www.youtube.com/watch?time_continue=45&v=CR2EhDyiwMs
Reportáž s rozhovory programu Neon o studentském festivale Maska ve Zlíně 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=lgVBDLTjyqI>

Formy promítaného obrazu s vlivem na mapping

Video mapping jsem představila jako určitou formu práce s promítaným obrazem. Promítaný obraz a pohyb v něm byl historicky cestou k filmu. Po druhé světové válce se však kromě filmu objevilo video, pohyblivý obraz, který nebyl ani filmem ani animací. Pohyblivý obraz se začal vydávat novými směry a jedním z nich byla jeho existence jako umění. Oproti jiným médiím však byl pohyblivý obraz už tehdy zatížen tím, že se stal nástrojem mas médií. Už v plné digitální éře, Hal Foster zaznamenává: „1998 Výstava velkoformátových videoprojekcí Billa Violy vystřídá několik muzeí: promítaný obraz se stává všudypřítomným formátem v současném umění.“⁴⁰.

Ale až do té doby by se dalo říct, že promítaný obraz zůstával jakousi technikou s nespécifikovaným poselstvím, do kteréžto situace jej postavil film jako takový. Kolem roku 1998 se nedá ještě mluvit o nějaké širší rehabilitaci. Umělecká forma projekce a forma digitální montáže spolu koexistovaly. *Video mapping* má základ právě spíše v oné běžně skryté formě digitálního kouzlení, které se nově stalo veřejnou společenskou událostí. Mezi *video mappingem* a mezi uměleckým podáním promítaného obrazu stále zůstává jakási jasně cítěná hranice a na tomto základním rozdělení se shoduje i většina autorů, s nimiž jsem vedla rozhovory (Josef Lepša, František Pecháček, Petr Skála, Oliver Torr, Dominik Jančík... všichni o tom obšírně a po svém referují).

Záměrem této kapitoly je ukázat ještě další zásadní formy pohyblivého a promítaného obrazu, které měly na dnešní formu *video mappingu* vliv. Demonstruji to na příkladech. Některé příklady jsou spíše komerčního rázu a jiné jsou uměleckým počinem s přesahem. Většinou uvedu příklady v obou směrech.

Expanded cinema

Termín *expanded cinema* použil již v polovině 60. let americký filmař Stan VanDerBeek. Tento pojem je zároveň názvem knihy amerického autora Gena Youngblooda, která vyšla v roce 1970. Lev Manovich ji řadí do svého selektivního seznamu deseti nejvýznamnějších textů o nových médiích. Youngblood popisuje různé přístupy k tvorbě s užitím nových technologií jako speciální filmové efekty, počítačové umění, multimediální prostředí a holografie, které souhrnně označuje jako *expanded cinema* a považuje je za součást nového vědomí. *Expanded cinema* sjednocuje umění a život, v němž televize zastává funkci softwaru naší planety. Tato kniha jako jedna z prvních uvažovala nad videem jako nad

⁴⁰ Viz Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois et al., (pozn. 5), s. 700

uměleckou formou. Značně dopomohla k tomu, že se i počítačové a mediální umění stalo přijímané jako legitimní.

Pojem *expanded cinema* se stal díky věhlasu knihy formou umělecké praxe. Dobrým příkladem je *The Machine* z let 1977-78, jehož autorem je Steve Farrer. Konstrukce díla spočívala v zavěšeném krátkém bílém válci, který vlastně představoval kruhové plátno, do nějž se ze středové aparatury promítal obíhající film.⁴¹ Jedná se o ještě starší umělecké navázání na formu panorám, než představuje již zmiňovaný *Displacements* z roku 1980 nebo *Eve* z roku 1993.⁴² Efekt zde nepřicházel jen vizuálním podnětem filmu prolétávajícím kolem diváka, ale zvukem samotného přístroje, který se ozval ještě dřív, než něco bylo vůbec vidět. Šlo o starý promítací přístroj jednotlivých snímků, který Farrer zrevitalizoval. Zdánlivě opotřebovaný aparát dosáhl vysokých otáček.

YoungBlood uvažuje nad videem jako uměleckou formou. Bere už při tom v potaz velké koncerty, jejich podstatnou součástí jsou světelné show s prokombinováním několika projektorů a obrazovek vytvářejících složité intermediální prostředí.

Při těchto realizacích se velkým tématem stávalo docílení synestezie (syn= spojení, aesthesis = cítění, vjem). Jedná se o jev, během kterého má na základě jednoho smyslového vjemu dojít k vyvolání vjemu jiného smyslu. Nejčastějšími pokusy o spojení jsou snahy spojit vjem vizuální se sluchovým. Na straně recipienta je ale přesnější o takovém spojení uvažovat jako o doplnění podnětů, které má ke zvýšenému využití různých smyslů. Youngblood tento pojem hojně využívá.

Raným příkladem synestezie, v níž hrál roli promítaný obraz byl audiovizuální program *Laterna Magika* představený na bruselském EXPO 58.⁴³ V jedné epizodě programu zahrála a zatančila slovenská skupina SLUK a její vynikající výkony měly být jen zdůrazněny jednoduchými kameramanskými efekty. Jako např.: tančící nohy (v dolní třetině obrazu). Nebo rozjásané tváře tanečnic (v horní třetině plátna). Pro natáčení se použily prosté vodorovné masky v okeničce filmové dráhy kamery. Jindy byl celek detailů aktérů doplněn tzv. druhou expozicí, jednoduše řečeno děleným obrazem, např. v případě hry cimbálistů. Na konci cimbálisté za hromů a blesků zmizeli v propadlišti.

⁴¹V roce 2009 britská galerie Tate Modern zorganizovala výstavu děl z proudu *Expanded cinema*. Např. v případě Steva Farrera byl zajímavý nutný kontakt s jeho původní, starou analogovou technologií, která během 20 let od svého vzniku obrovsky zestárla a nabyla velké křehkosti.

⁴²Jako více komerční formu takové návaznosti lze považovat také otevření tzv. Géode v parku de la Villette v Paříži v roce 1979. V promítacím sále ve tvaru hemisféry se má divák cítit ponořen do atmosféry filmu.

⁴³Šlo o dílo arch. Josefa Svobody a režiséra Alfréda Radoka. Scénáristicky spolupracoval Miloš Forman, vedle Radoka režíroval Ján Roháč a Vladimír Svitáček. Hl. Kamera Jan Novák, druhá Adolf Hejzar. Každý projektor měl sadu objektivů, včetně anamorfotu a sady masek do okének a projektory byly vzájemně synchronizovány. Viz Svatopluk Malý - Martin Procházka - Mirek Zapletal (pozn.4), s. 30

Radikálním prvkem laterny magiky bylo to, že promítaný obraz zde nefungoval jako film, i když byl indexický. Sama byla vlastně také navázáním na Laternu magiku, slavný barokní přístroj. Zároveň měla už účel prezentovat Československo, jeho výtvarky a jeho krásy, jak to v rámci světových výstav Expo měl dělat každý pavilon.

Právě světové výstavy Expo tento trend podržely až do dnešních dnů, protože by se dalo možná mluvit o jejich zastaralosti. Tradice Laterny a výhody, které už tehdy byly v promítaném obrazu se synestézií rozpoznány, způsobilo, že podobné audiovizuální programy a samotný *mapping* jsou jedním z hlavních prvků, které se v pavilonech na Expo prezentují. Např. na Expo v roce 2010 i 2015 vystavoval Jakub Nepraš nebo na pavilon na Expo v Miláně promítala *video mapping* skupina Black_Division [13].

Od roku 1959 fungovala Laterna Magika také v Praze jako samostatné divadlo, nepochybně založila tradici toho, že se předfilmové techniky používají v rámci živého vystoupení jako scénografie. Představení Laterny Magiky, které se opravdu dostalo v té době na hranice možností promítaného obrazu, byla etuda *Tanečník s kruhem* (tanečníků Miroslava Kůry a Jarmily Menšingerové). Nejdřív byli na pódiu tanečník a tanečnice. Tanečnice během tance zmizela, tanečník uchopil kruhové plátno, na které se tanečnice začala promítat. Tanečník ji jakoby držel v kruhu. Zdánlivě ji kruhem chytal a ona se mu snažila utéct.⁴⁴

Tato nová scénografická tradice je značně svébytná a nelze se jí v této práci do podrobnosti věnovat. Uvedu ale pro zajímavost, že přibližně od 70. let se v Itálii pěstuje něco velmi podobného, disciplína zvaná *videoteatro*. Např. z roku 1985 pochází představení na podobném principu jako *Tanečník s kruhem* s názvem *Suicidi e omicidi acrobatici di Koine* [5].⁴⁵ Sám herec v něm byl cílem promítání a hlavním nositelem dramatu byly jeho pózy. Byl oděn v bílém lesklém overalu a jeho jedinou rekvizitou byl bílý míč. Po jeho těle a míči se honily promítané číslice, evidentně už pocházející z počítače.

Synestésií se také silně zaobírala scéna progresivní hudby, tedy především psychedelického rocku na obou stranách Atlantiku od 60. let. Různé příklady se datují do let 1965/66. V Americe se projekcemi zabývali např. *Jefferson Airplane* ze San Francisca.

⁴⁴ Na prodloužených saních držáku kompendia kamery byla upevněna maska, jenž vymezovala prostor, kde se kruh vůbec směl pohybovat. Na černě vykrytém praktikáblu proti černému pozadí tančila na místě tanečnice a ony pohyby na jevišti vytvářel kameraman pohybem kamery na stativu. Viz Svatopluk Malý - Martin Procházka - Mirek Zapletal, (pozn. 4), s.11-19

⁴⁵ Carlo Infante, *Index P.O.W.*; přehled italského žánru Videoteatro, festival Scenari dell'Immateriale, 1989. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=pSIR2ZH8yII>

V Anglii takto experimentovali např. manželé Mark Boyle a Joan Hills. V roce 1966 spojili síly se skupinou *Soft Machine* a vyrazili na turné také s Jimim Hendrixem. Promítali a jinak vystavovali obrazy chemických reakcí⁴⁶. Přesně tento moment ilustruje Gene Youngblood v Expanded Cinema citátem Jordana Belsona: „*If you look back in history you'll find that the artist and the scientist are inseparable. In many ways the artist's work is identical with scientific exploration. The artist is able to focus more in the area of consciousness, but with the same scientific zeal. Yet cosmic consciousness is not limited to the scientist. In fact scientists are sometimes the last to know.*“⁴⁷

Z prostředí Londýna vzešla také hudební skupina *Pink Floyd*. V těchto letech ještě neměla ustálený název a mezi mladými byla spíše známá jako skupina, co měla psychedelickou promítačku na pódiu. Fungovali jako domácí kapela UFO Clubu a pravidelně svou hudbu doprovázeli texturami z vesmírného prostoru a prehistorie a záměrem bylo jimi zdobit i kůži hudebníků [3]. Gene Youngblood mluví o kosmickém vědomí. Dalo by se možná říci, že se s ním na těchto koncertech setkáváme jako se specifickou estetikou.⁴⁸

Pink Floyd také později spolupracovali s utopistickým architektonickým studiem Archigram. Studentem umění byl i světelný technik kapely Peter Wynne Willson. Vymýšlel rychle se točící polarizéry a různá barevná sklíčka.⁴⁹ Údajně jejich přístup ke světlu inspiroval Mike Leonard, a to v tom, že světelná show může být také improvizovaná stejně jako jejich hudba.⁵⁰ Šlo o pohyblivý promítaný obraz vznikající v reálném čase.

Později skupina začala přecházet na animace. Zajímavé jsou ty, které pro skupinu *Pink Floyd* vytvořil Ian Emes v roce 1973-4⁵¹. V těchto animacích vidět prvky, které se dnes v digitálním *videomappingu* objevují na denním pořádku: geometrické struktury, sledy objektů, rozkládání perspektivy, atd. Emes doprovodil skladbu *Time* (z alba *Dark Side of the Moon*). Tato animace zas využívala pouze ciferníku hodin jako jediného vizuálního prvku. Animace spočívala v tom, co vše dokáže Emesova fantazie s tímto prvkem udělat – zmnožené hodiny v pravidelném šiku nekonečně proletují kolem perspektivy diváka, natahují se,

⁴⁶ Fenomén se nazývá *liquid light projection* a fungoval na principu smíchávání divoce reagujících látek mezi projekčními skly. Manželé Boylovi se takto speciálně zajímali o veškeré tekutiny produkované lidským tělem.

⁴⁷ Gene Youngblood, *Expanded cinema*, New York 1970, s. 135

⁴⁸ Skupinu graficky reprezentovaly fotografie těla modelky Karen Ashley s tělem pokrytým projekcemi nebo grafickými návrhy op-artistky Bridget Riley. Není zde na škodu zdůraznit, že členové kapely byli povětšinou bývalí studenti umění a architektury z univerzity v Cambridge. Victoria Broackes ed. - Anna Landreth-Strong – Mark Blake – Aubrey Powell: *Pink Floyd. their mortal remains*, London 2017, s. 20

⁴⁹ Údajně místo pouhého skla někdy užíval také natažené prezervativy.

⁵⁰ Victoria Broackes ed. - Anna Landreth-Strong - Mark Blake – Aubrey Powell: *Pink Floyd. their mortal remains*, London 2017, s. 30

⁵¹ A které tvořil také pro jiné osobnosti z rockové scény jako např. pro Lindu McCartney and the Wings.

deformují se.⁵² Animace začala konečně využívat svých specifík; možnosti repetice, nesouvislosti pohybu, všeho, co chybělo indexickému filmu. V dnešních programech tato škála animací přichází jako přednastavená možnost.

V roce 1979 odstartovali tour svého alba *The Wall*⁵³. Zásadní posun doslova provedli tím, že část koncertu nehráli před diváky přímo, ale mezi nimi a hledištěm byla postavena stěna – na kterou se promítal analogový obraz. “*Idea toho, že budou pro diváky neviditelní neměla při koncertech obdoby, ale Waters trval na tom, že to skvěle reflektuje odcizení od společnosti, které prožívá hlavní postava příběhu.*”⁵⁴. Hlavní postava Pink byla samozřejmě zosobněním členů skupiny, především Rogera Waterse⁵⁵ Během 70. let skupina prodělala radikální přerod. Na jednu stranu rostla umělecky, na druhou stranu čím náročnější a velkolepější show byly, tím odtrženější se cítili hudebníci od publika, které bylo také čím dál větší. To způsobilo Watersovi zhroucení po jednom z takových koncertů.

Ke konci představení *The Wall* se stěna konečně rozpadla a hudebníci vešli do přímého kontaktu s publikem. Projekce nebyla tehdy příliš silná, projektory byly těžké a nedalo se s nimi pohybovat a konzumovaly velké množství energie.⁵⁶ Animace se nesly v duchu, který smíchal jednoduchý styl televizních animovaných seriálů s psychedelicitou (např. postava učitele se změnila na kladivo, kterých bylo rázem celé vojsko, připravené ubíjet mladou generaci). Toto představení bylo zásadní v tom, že promítaný obraz a animaci uchopilo nesmírně koncepčně a využilo jejich přední kvality [4].

Formy synestezie a psychedelie při produkci hudby jsou jedním z nejvýraznějších podnětů k vytváření digitální vizuální složky dnes a hudební složka často převažuje. Celá VJ scéna od 90. let na tom byla založena. Do dnešních dnů se setkáváme s různými pokusy digitální vizuály, většinou abstraktního charakteru, připojit také k jiným druhům hudby, jako byl např. nedávný koncert v pražském Rudolfinu s *mappingem* skupiny Macula. V podstatě je dnes určitá

⁵² Hodiny jako prvek umělecké hry se ve filmovém médiu často objevoval v meziválečném abstraktním filmu, jako např. ve filmu *Vorgmittagsspek* Bruna Gorry a Arnalda Ginny. Také styl černobílých videoklipů mladé skupiny se k filmů této éry nápadně odkazoval. Takto deformované hodiny do svých surrealistických maleb často zakomponoval slavný avantgardní umělec Salvador Dalí (1904-1989). Surrealismus byl rovněž jedním z oblíbených vizuálních zdrojů protikultury a psychedelické poválečné kultury. Viz Victoria Broackes ed. (pozn. 14), s. 31

⁵³ Album mělo 31 koncertů ale jen ve 4 městech: Los Angeles, New Yorku, Londýně a Dortmundu v tehdejším západním Německu. Tour ani nemohl pořádně cestovat kvůli grandiozní výpravě Rogera Waterse. Viz Victoria Broackes ed. (pozn. 14), s. 210

⁵⁴ *Ibidem*, s. 211

⁵⁵ Bylo zde hravě přijato zmatení, které vznikalo na straně diváků neprůhledností původu názvu, což byla složenina jmen dvou černých jazzových hudebníků, kteří skupinu inspirovali v jejich počátcích; Pink Anderson a Floyd Council. Lidé se často ptávali “který z těch na pódiu je Pink Floyd?” Viz *Ibidem*, 27

⁵⁶ Součástí byly ale i různé objekty a loutky (hlavně nafukovací); charakteristické prase nebo monstrózní postavy učitele, matky či manželky co by symboly útlaku individua.

psychedelie přítomná i ve většině běžných *mappingů* včetně podání Son et lumière⁵⁷. Ve chvíli, kdy se psychedelie zpopularizovala ve veřejném prostoru, stává se bezpečnou a fotogenickou. Pokud se tvoří *mapping* jako velkolepá jednorázová událost, většinou bývá jaksi fotogenický; skutečně často se tvoří s účelem, aby jej v nějakém momentě diváci vyfotografovali a sdíleli na internetu. Je zajímavé u velkých *mappingů* proto porovnávat efekty, které trvají jen zlomky sekund a ty které zůstávají déle a napětí k nim nějak směřuje. Není pak důležitý zážitek obsahu a ovlivnění reálné smyslové zkušenosti, ale fotogeničnost, která se stává neverbálním jazykem diskuze o události na internetu.

Za umělce, kteří navázali na psychedelii organičtěji a skrze jejich současný jazyk můžeme označit Ryojiho Ikedu⁵⁸ nebo label Rastr Noton. Jejich tvorba sice příliš nepracuje s objekty, ale s prostředím, a je zajímavá snahou ponořit diváka do estetiky digitálních dat. Alva Noto z labelu Rastr Noton potom tvoří vjské performance s vizuály, které však nedělá ručně, ale jedná se o reálný záznam a výkyvy různých snímacích zařízení, která uvádí do provozu. Tato díla většinou nevznikají s cílem být site-specific, ale jejich forma je unikátní.

V posledních letech je možno také vidět oblibu biologických témat v *mappingu*. V roce 2014 Andrej Boleslavský ve vnitrobloku v ulici Bartolomějská nechal návštěvníky promítat sklíčka pod mikroskopem (která byla počítačem znásobena do jakési kaleidoskopické skladby), do jisté míry tak navázal na liquid projections.⁵⁹

Biologická estetika se často objevuje jako 3D mapping. Na Signal festivalu 2016 Tigrelab, na Michnovský palác promítali *Mutis*⁶⁰, který vznikl jako pocta španělskému výzkumníkovi, botanikovi a matematikovi José Celestinu Mutisovi. Instalace formou úryvků z vědeckého zápisníku představuje sbírku osmi neznámých živočišných druhů. Dílo znovu využívalo možnost krajní představivosti animace a v podstatě psychedelicky i se zvuky, které měli tito 3d živočichové vydávat.

Na Signal festivalu 2018 se v kasárnách Karlín promítal jiný 3D *mapping* s názvem *Biofilms* od Hotaru Visual Guerilla, kteří rovněž pokládají zvukovou složku alespoň za stejně

⁵⁷ Spectaculaires, digitální son et lumière na bázi video mappingu na katedrálu v Chartres, fête des Lumières, záznam zveřejněn 2013. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=NviTpDb6pEk>

Oficiální záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=WSovLIF1-5c>

⁵⁸ Ryoji Ikeda, Radar, projekční site-specific dílo, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence 2013. Ukázka: https://www.youtube.com/watch?v=Pse_-F-FHu0
<https://vimeo.com/77224886>

⁵⁹ Andrej Boleslavský, Archi-bio, Signal festival, Praha 2014. Ukázka: <https://vimeo.com/105120515>

<http://id144.org/projects/archibio/>

⁶⁰ Tigrelab, *Mutis*, videomapping na Michnovský palác, Signal festival, Praha 2016. Záznam: <https://vimeo.com/227082505>

důležitou jako tu vizuální. Za téma volí výzkumy současné vědy ve vytváření stavebních materiálů pro architekturu. Tento *mapping* nebyl vůbec humorný jako *Mutis* a jeho černobílá psychedelie vtahovala diváky do tísnivých prostředí. I tento *mapping* stejně jak ty předešlé nebyly vyloženě site-specific (i když po formální stránce ano). Nedá se vyloženě říci, že by styk architektury s promítaným obsahem byl absolutně nepřítomný. Tento možný individuální směr *mappingu* si spíše shodně volí tato témata, aby zdůraznila možnou vědeckost práce, zaobírala se širšími souvislostmi a vlastně se tak v základě vymezila proti možnosti, aby jejich *mapping* byl historicky narativní nebo jakkoli banálně site-specific.

Participace

V této části kapitoly už se hodlám posunout dále od směru Expanded cinema k jiným možnostem využití promítaného obrazu. Svérázné formy jeho využití se od 80. let začaly inovativně objevovat ve veřejném prostoru a byly už tentokrát zacíleny na konkrétní objekty; nějakým způsobem je tematizovaly. Představím nejdřív práce Krzysztofa Wodiczka, který tím tehdy sledoval možnost skutečně intervenovat do vizuálního prostředí měst. Jeho intervence se staly historickým milníkem, ale rovněž jistým způsobem nasadily laťku. Wodiczko tehdy dostával zakázky na taková díla a často se nebál se od zadání vzdálit a dokonce jistým způsobem napadnout své zadavatele. Vizualita měst už tehdy byla tvořena bojem manipulativních obrazů a reklam, proti čemuž se chtěl vymezovat odhalováním skrývaných informací, a tak do utváření města vtáhnout i další skupiny obyvatel.

Dalo by se mluvit o iniciačních příkladech interaktivity. Jenže spíše než s něčím jako Wodiczkovy intervence se dnes můžeme setkat s formami, které nepředstavují nijak radikální participaci a jde spíše o kolektivní potěšení (což také více souzní s naší představou o tom, jak fungovaly kinematické vynálezy 19. století).

V 80. letech se umělci obzvláště v Americe začali ve zvýšené míře zabývat zobrazením politiky. S tím se prolínala i politika zobrazení, která vedla některé umělce k napodobování situacionistických strategií, zejména *détournement*, tedy přepracování veřejných symbolů a mediálních obrazů subverzním druhem společenských významů a dějinných vzpomínek.⁶¹ Krzysztof Wodiczko referuje k Michelu Foucaultovi a jeho užití řeckého termínu *parrhesia* (neohrožené veřejné mluvení). Pro něj je to hlavní způsob, jak produkovat kritické konfrontace mezi individuem a monumentem a vnikat do každé podoby tichého souhlasu se stavem

⁶¹ Viz Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois et al., (pozn. 5), s. 651

společnosti.⁶² Promítaný obraz k tomu (mimo jiné) využíval Wodiczko (*1943) po své emigraci z Polska.⁶³ Věhlas získal svými utopistickými přístroji. Od roku 1980 začíná promítat s pomocí institucí, ale i na vlastní pěst.

Když se roku 1983 přesunul do New Yorku, byl nepříjemně překvapen gentrifikací Manhattanu. Do paláce Astor se nedávno přestěhovalo *New Museum*, ale jen do sklepa a prvního poschodí. Nájem prostor dostalo téměř zadarmo. Nad ním zelo prázdnotou mnoho bytů, určených k drahému prodeji. „Viděl jsem tolik lidí žijících na ulici, jak se snaží přežít třesuté mrazy pálením pneumatik. Bylo to tedy pro mne šokující vidět jednu z největších budov v celé čtvrti prázdnou.“⁶⁴

Při otevření výstavy *Difference: On Representation and Sexuality* v *New Museum* v roce 1984 s pomocí diapozitivů promítnul na budovu řetěz se zámkem obepínající budovu v místě mezi muzeem a zbytkem domu [6]. Je nutné zdůraznit, že to bylo právě *New Museum*, které projekci Wodiczkem nechalo realizovat (od roku 1980, kdy s projekcemi začal, se jeho věhlas po Americe rozšířil). Původně měl zámek být jen jeden. Sám Wodiczko ale dodal druhý po zjištění, že je zde bohužel spojení mezi přítomností *New Museum* a gentrifikací této zóny tím, že umělecké galerie a jiné byznysy narušují městskou tkáň zóny dělnické třídy a vlastně pomáhají odstranit finančně dosažitelné živobyty. Dovolával se tak nejzákladnější funkce architektury: úkrytu a bezpečí.⁶⁵

Jeho aspirací bylo zvýšení citlivosti publika. Ta má být založena na odhalování lhostejnosti a odcizení. Od začátku 80. let vlastně až dodnes toto realizuje obnažováním sídel moci ve veřejných prostorech, kde architektura funguje coby reprezentace sociálního těla. To má disciplinovat a zároveň být disciplinováno tím, jak se architektura chová k okolí prostorově a také tím, jak hovoří její architektonický styl.

Nepoužíval obtížnou techniku; i když později začal s promítáním videa, dlouho si držel osobitý výraz v promítání nehybného obrazu, a nechal cílový objekt, ať jej deformuje

⁶² Patricia C. Phillips, *Creating Democracy: A Dialogue with Krzysztof Wodiczko*. Art Journal. Vol. 62. No. 4. 2003, s. 33-47.

⁶³ Aktivním tvůrcem je už od 60. let ale s projekcemi začal až od 80. let. Do té doby pracoval pro rádio a umělecky tvořil různé přístroje a mechanismy pro aktivistické performance. Roku 1980 získal povolení k pobytu v Kanadě a tam tvořil svou první projekci diapozitivů v otevřeném prostoru Univerzity v Torontu. Velmi brzo se představil právě v Itálii, v roce 1979, na výstavě „*Polská avantgarda 1910 -1978*“ v Palazzo delle Esposizioni a Roma, poté v Teatro del Falcone v Janově a v Museo Ca' Pesaro v Benátkách. Tam se při dvou příležitostech později vrátil – na Bienále 1986 a 2000. Krzysztof Wodiczko, *The Abolition of War*, London 2012., s. 130

⁶⁴ Ibidem.

⁶⁵ „*Pokud vezmeme projekci na Astor palace a dekontextualizujeme ji, význam díla by se asi stal značně otevřeným. Mělo by být tedy nasnadě vytvořit při interpretaci přímý vztah mezi výstavou (Difference. On Representation and Sexuality) a projekcí. Řetěz a zámek by měly být interpretovány jako chybějící reprezentaci žen a jiných sexuálních orientací v nové společnosti New Yorku. Nebo tak že je palác jako trezor. Možností je nekonečně*“in: Viz Branchini (pozn. 2), kap. 3

a nechá vyniknout⁶⁶. Poměry a podobnosti objektu a obrazu jsou Wodiczkovým jediným krokem podobným digitálnímu vzorkování reálného objektu.

Rozruch způsobila intervence roku 1985 na londýnském *Trafalgar Square*. Wodiczko měl zakázku na to, aby projekcí ozdobil Nelsonův sloup na náměstí na dvě noci. I když měl původně povolení promítat na památník ruce, soustředil se na vojenský aspekt pomníku a promítal na sloup obraz bomby omotané ostnatým drátem.⁶⁷ V Londýně jeho pozornosti neušly dlouhodobé demonstrace před ambasádou Jižní Afriky proti režimu apartheidu, který navíc podporovala tehdejší britská premiérka Margaret Thatcherová.⁶⁸

Wodiczko natočil jeden ze svých projektorů směrem k neoklasicistní fasádě ambasády a do tympanonu promítl nacistický hákový kříž. (Tympanon zdobí reliéf lodi, pod níž je napsáno *Good hope*.) „*Tato budova je jednou z nejnasvícenějších v centru Londýna, až obsesivně, jako by se bála, že se ráno probudí a nenajde sama sebe.*”⁶⁹ K ničemu takovému neměl povolení a jeho přibližně dvouhodinovou akci zarazila policie. Fotografie a zvěsti však stihly v následujících dnech naplnit tisk a televizní vysílání. Většina novinových článků se při tom negativně vyjádřila o apartheidu. Co víc, Kanadská ambasáda, na Trafalgarském náměstí (naproti té jihoafrické), vystavila dokumentaci Wodiczkovy práce. Jihoafrická ambasáda té Kanadské zaslala oficiální dopis s protestem.⁷⁰

V roce 2012 byl Krzysztof Wodiczko v České republice. V pražském Centru současného umění DOX byl pod kurátorským vedením Jaroslava Anděla představen projekt OUT/INSIDE(RS). Wodiczko sebral hlasy, názory a problémy romské mládeže ze Šluknovska a jejich hovořící tváře promítl na busty osobností, které máme zafixované jako ikony české hrdosti. Problémy s rasovou nesnášenlivostí, ba prostě problémy se vztahy promlouvaly skrze tvář Jana Žižky či Tomáše Garriguea Masaryka. I to je vlastně forma kontinuity zpívajících byst z Disneylandu.⁷¹

⁶⁶ Projekce nehybných obrazů udělal tehdy na The Grand Army Plaza Memorial Arch, Brooklyn, NY (1983); The South African Embassy, London (1985); The Hirshhorn Museum, Washington D.C. (1988); The Whitney Museum of American Art, New York (1989), The Lenin Monument, Berlin (1990) and Arco de la Victoria, Madrid (1991).

⁶⁷ Douglas Crimp - Rosalyn Deutsche - Ewa Lajer-Burchardth, *Conversations with Krzysztof Wodiczko*, 1986, Dostupné z:

https://monoskop.org/images/7/7b/Crimp_Deutsche_Lajer-Burchardth_1986_A_Conversation_with_Krzysztof_Wodiczko.pdf

⁶⁸ “*It was just at this time that a delegation had come from South Africa to ask the British government for more money, which Thatcher actually gave them, a very shameful act.*” in Ibidem.

⁶⁹ Idem.

⁷⁰ Podobně se umělec ohlásil i na Benátském Bienále roku 1986, při němž na zvonici u chrámu svatého Marka promítnul zbrojní opasek s granátem, velký tank či vojenské boty. Měla to být dialektika k ambivalentním nástrojům zachování stability, nárazka na současnou politiku a turismus a zdůraznění dočasnosti něčeho, co se zdá samozřejmým. Viz Crimp et al. (pozn. 52)

⁷¹ Wodiczko se k projekcím na sochy rád vrací, většinou jde ale o veřejně přístupné sochy. Je zajímavé podotknout, že nejen technika Grimm Grinning Ghosts ale i text písně, kterou měly bysty z roku 1969 zpívat, mohl mít inspirativní význam, který by k hravosti, se kterou Wodiczko a jiní postmoderní tvůrci tvoří obsah, celkem dobře seděl. “*Now don't close your eyes, And don't try to hide, Or a silly spook may sit by your side, Shrouded in a daft disguise, They pretend to terrorize, Grim grinning ghosts come out to socialize.*”

Ve starších dobách měla Wodiczkova tvorba určitou rozdvojenost. Snažil se tvořit různé objekty, jakýsi aktivistický design, který byl skutečně určen pro participaci vyloučených lidí, jako jeho *Homeless Vehicles*. Na druhé straně byly tyto projekční počiny, které byly spíše nepřímým připomenutím těchto nepříjemných faktů. Později se mu dařilo při intervencích skutečně propojovat zamýšlené diváky z vyšších míst i sociálně stigmatizované, jako byla ta ve městě Tijuana z roku 2005 [8].

Na kulový střední sál kulturního domu, obepnutý jen slavnostní dvojicí schodišť, se promítaly nebývale zvětšené tváře žen. Jednalo se o ženy, které se ve velkých počtech stěhovaly do města Tijuana za práci z menších měst. Jejich pracovní podmínky a zacházení nadřízených bylo ponižující, násilné a přehlížené. Nejednalo se o předtočené záznamy, ale o výpovědi žen přítomných před budovou v reálném čase. *“Kůže budovy a kůže té osoby se stávají střídavě pozadím a popředím této scény”*⁷². Vypovídajícím ženám Wodiczko nasadil s jejich svolením snímací zařízení přímo na hlavu. Díky tomu se osoby mohly volně hýbat a pravděpodobně pociťovat situaci jinak, oproti např. atmosféře při výslechu.⁷³

Oproti jakékoliv projekci pohyblivého obrazu na sochu jde tato intervence v přesahu dál. Wodiczko promyslel obsahový i estetický vztah budovy i tváří žen. Kameru neumístil výš, aby ženy natáčela z úhlu, v jakém by je natáčela např. pro televizi, ale umístil ji vedle mikrofonu, do podhledu. Kulovitá forma budovy a tváří žen se stýkala. Jejich upřímné emoce a traumata vcházela po všech stránkách do střetu s reprezentační funkcí budovy.

V Itálii se v této době odehrála velkoformátová fasádová projekce, která také byla pro své publikum značně interaktivní (podle Manovichovy definice otevřené interaktivity, kdy obsah skutečně závisí na invenci zapojeného diváka). Je však vyznačením té spíše druhé polohy veřejné hry a kolektivního údivu.

Její autorem je Mario Mariotti⁷⁴ a byla provedena na kostel Santo Spirito ve Florencii [9]. Tento kostel, jehož architektem je renesanční architekt Filippo Brunelleschi (1377-1446), zůstal nedokončen – jeho četné klenuté boční kaple mají dnes jednolitý ráz a kostel má strohé, ploché průčelí. Mariotti vyzval přátele a studenty, aby fasádu “dotvořili”.⁷⁵ Tu příležitost dostali různí občané Florencie. Dnešní náměstí dostalo novodobý název Piazza della Palla, ale v době

⁷² <https://www.youtube.com/watch?v=juq-Z48lY7g>

⁷³ Viz Branchini (pozn. 2), s. 78

⁷⁴ Proslavil se promítáním obrazů na ruce jménem “Animani” (v podstatě ironické pojetí ruční stínohry).

⁷⁵ Maniello k tomu píše „Co vás nechává v údivu je to, jak efekty vytvořené těmito umělci jsou velice podobné těm, které tvoříme v současných videomappingích. Jakoby to již obsáhlo 30 let dlouhý výzkum, který téměř bereme jako samozřejmost.“ Viz Donato Maniello (pozn. 26), s. 28

dostavění kostela se jmenovalo náměstí Santo Spirito a Mariottiho záměr byl intervencí dát znovu důraz na kostel. Projekt zabral údajně všechny srpnové noci a návrhů se promítlo kolem 100. Následující rok se v baru Ricchi otevřela výstava se všemi těmito návrhy a vyšel také katalog s názvem *Mariotti – poslední umělec florentské renesance*.⁷⁶

Tuto formu zábavné odlehčující interaktivity využívá většina interaktivních a participativních projekčních děl a *mappingů* dneška. Často využívají digitální tracking osob, přičemž se snímá jejich pohyb, který nějak ovlivňuje projekci nebo lidi do projekce dokonce přenese. To je třeba příklad instalace v Toruni od Moire a Skákala *A star was born*.⁷⁷ Skupina 3Dsense takto třeba promítala tváře lidí na starou věž u pražského Mánesa. Oblíbenou formou takové interaktivity je v poslední době to, že se účastníci připojí mobilními telefony na rozhraní internetu. Skupina Lumitrix takto v ulici Milady Horákové zorganizovala veřejný tetris. Asi nejlepším počinem z poslední doby byl interaktivní *video mapping* skupiny 3DSense *Národ opět sobě* na Národní Divadlo. Děj byl poměrně krátký a běžel ve smyčce. Divadlo se nejdříve postavilo a poté začalo hořet (3DSense dokonce zakomponovali herce převlečené za hasiče a také dým). Diváci hasili vodou z mobilních telefonů a posléze divadlo znovu vystavěli. Tato instalace se Mariottiho duchu velmi blíží, včetně prvku humoru a vědomé nadsázky.⁷⁸

Radikální aktivistické intervence Wodiczka v současném *mappingu* nemají, zdá se, navázání. Určitý způsob, jak docílit empatie, je právě přirovnávání objektu k čemusi žijícímu a to není u *mappingu* příliš časté pojetí. V určité míře jej můžeme nalézt u Moire a Petra Skákala ve *videomappingu* na budovu bývalé lékárny v Olomouci.⁷⁹ Chátrající krajská lékárna byla přeměněna na organismus, jehož vnitřní orgány *mapping* ukazoval. Lékárna se stala nemocným, kterého nikdo neléčil a tak diváci přihlíželi, jak organismus kašle, orgány selhávají až nakonec přišla „skutečná“ smrtka a utrpení ukončila. Pro dospělé obecnstvo byl i přes

⁷⁶ “V noci se v měsíčním průčelí kostela odrazí různé figury kolektivní imaginace. Poslední Mediceové šetřili takto peníze – když se projekt kostelů nedokončil včas, nezdobná fasáda funkci kostela nijak neovlivnila. A vida, Florentané, stále plní pýchy stejně jako misérie, se vrhají s entuziasmem k projektování fasád (cvičení záslužné i ekonomické vůči času). To bylo také vidět, když se Florencie stala hlavním městem sjednocené Itálie, florentané okamžitě opřekot zahájili konkurzy na fasády a takto na ně měli peníze od státu, s nimiž zvládli poznamenat katedrálu S. Maria del Fiore a kostel Santa Croce. Naštěstí se úloha hlavního města přesunula na Řím, a Florencie byla ušetřena jiných takových fasád a můj vlastní projekt pro Santo Spirito spasen. Takto se konečně fasáda kostela stala hrou možností, miliony světelných let širších než tendence nostalgických jistot pánů restaurátorů. Stejně jako v *commedia dell'arte* je ve scénáři místo pro improvizaci.” V roce 2014 umělcův syn, který pečuje o paměť svého otce, v rámci festivalu *Estate Fiorentina* tento plán nechal zopakovat. Mario Mariotti, projekce kolektivních grafických návrhů na dotvoření nedokončené fasády kostela Santo Spirito ve Florencii, nové provedení z roku 2014. Fotografie ve slideshow: <https://vimeo.com/85180759>

⁷⁷ Moire a Petr Skákala, *A star was born*, interaktivní video mapping, festival Skyway, Toruň, 2012. Ukázka:

<https://www.youtube.com/watch?v=2X59XIL8qqc>

⁷⁸ Což není samozřejmost. Na konferenci při festivalu Signal 2018 bylo právě jedním z témat, proč se humor ve většině současného video mappingu prakticky nevyskytuje. Jsou to právě více interaktivní instalace, které jej na scénu vnáší.

⁷⁹ Moire a Petr Skála (Skákala), videomapping na budovu bývalé lékárny, festival Vzáří, Olomouc 2011. Záznam: <https://vimeo.com/38602777>

barevnou animační vizualitu poněkud neuchopitelný, protože očekávalo pozitivně naladěnou show. I přesto v roce 2011 vyhrál soutěž na olomouckém festivalu Vzárí, pro který vznikl.⁸⁰ Petr Skála si toto riziko, jak pronesl v rozhovoru, dobře uvědomoval, a tušil, že záměr jeho projekce se bezprostředně dotkne spíše dětí. Nicméně vědomě pracoval s měnicími se vlnami pozornosti u publika a *mapping* neměl být pouhým spektaklem, který na budově pouze parazituje, ale snahou diváky skutečně vystavit jeho vlastnímu osudu. Míra neinteraktivity zde byla uchopena jako skutečná bezmoc. Smrtka se vedrala mezi diváky a vyrušila je z uvyklého módu pozornosti.

Za pravděpodobně nejinvencnější angažovaný počin s projekční technikou chci označit performance *Untitled* od česko-švédské skupiny T.I.T.S. [16]. Jejich dlouhodobým tématem je feminismus a lidské tělo. Na festivalu 4+4 dny v pohybu 2018 vytvořili scénografické prostředí. Na otevřených dveřích bylo pověšené oblečení, ke kterému se promítala ženská a mužská tvář, avšak genderově přehozeně oproti běžným zvyklostem. Herci se postupně svlékali na hudbu divokým tancem, a poté nabídli přítomným divákům do rukou malé projektory. V tu ránu byla dosavadní pozice diváků jako němých soudců zpochybněna a jejich rozhodnutí začala nabývat na viditelnosti, herci si totiž tancem různě říkali o to, kam jim mají diváci promítat. Byl zde vytvořen komentář o síle pohledu na soukromí druhých.

Vývoj videoartu

Videoart se v galeriích rozšířil už v době, kdy se staly více dostupnými nové technologie videa pro záznam i přehrávání najednou, například tzv. Portapak na konci 60. let. V tu dobu se ovšem hlavním žánrem experimentování stal formát video autoportrétu. Rosalind Kraus o tom dokonce mluví tak, že se video stalo nástrojem narcismu.⁸¹ V rukou běžných lidí se video stalo způsobem, jak zachycovat vzpomínky. Popisuje to tak i Bill Viola, dlouho u něj domácí videa s jeho rodinou a jeho tvorba byly úplně odlišné sféry, které se nemohly nikde protnout.⁸²

Rozrůzněné přístupy k videu jsou patrné i u Bruce Naumana. Na jednu stranu se natočil, s jakou vypjatostí chodí po ateliéru ve *Walking in an Exaggerated manner* – jinými slovy, pracuje v ateliéru, je v ateliéru, tudíž je umělec a vše co tam dělá je umění (a kamera jej natočila

⁸⁰ Informace o tom jsem vzala z jedné diplomové práce, už si nevzpomínám jaké. Napsala jsem Skákalovi o rozhovor, aby informace potvrdil a doplnil osobně.

⁸¹ Rosalind E. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism*, October. New York 1996.

⁸² Christian Lund, Martin Kogi (ed.), *Cameras are Soul Keepers*, Interview with Bill Viola, Louisiana Museum of Modern Art, London 2011. Záznam: <https://youtu.be/uenrts2YHdI?t=715>

úplně mimochodem).⁸³ Na druhou stranu kanonizovanou se stala jeho instalace *Corridor piece* z roku 1970, kde diváka uvedl do chodby, na jejímž konci byla obrazovka a na ní se promítal obraz, který natáčela divákův pohyb zezadu. Divák zjistil, že malý prostor, který se mu zdál zmapovaný, vůbec neovládá tak, jak myslel. Čím více se přibližoval obrazovce, tím více se vzdaloval z dohledu kamery.

Videoart se podobnými díly jako *Corridor piece* vydal novým směrem. Jeho tématem přestalo být primárně zkoumání vztahu sledujícího subjektu a natočeného subjektu, ale mnohem větší roli začal hrát prostor a vnímání diváka, který dílo sleduje. A také určité zaměření na formální stránku snímání prostoru.

V osmdesátých letech podpořily tvůrce další pokroky v promítacích technologiích. Někteří umělci, kteří se do té doby zabývali videoartem jako Bill Viola nebo Garry Hill „překročili limitující měřítko videomonitoru – někdy vytvářeli promítací pole o velikosti muzejní zdi: vzniklý obrazový prostor byl nesmírný a přitom tajemný, naprosto zprostředkovaný a přitom zdánlivě bezprostřední.“, popisuje Hal Foster.⁸⁴

Takto pohlcující až tělesný zážitek vyvolává třeba Violovo dílo *The Sleep of Reason* prvně vystavené v roce 1988. Při něm se divák ocitá v místnosti, která nemá striktní režim muzea, ale spíše obyčejného pokoje. Je zde stůl, na něm videomonitor a ten ukazuje detail spící osoby. Nahodile, jakoby ve snovém záchvatu, místnost potemní a na stěnách se objeví obrazy násilí do hukotu, který místnost zaplní; poté se prostor vrátí do normálu.⁸⁵

„V jistém smyslu mají tyto videoprojekce, které také často zahrnují barvu a zvuk, nádech jak stálosti velké malby, tak časovosti narativního filmu. Toto přeformátování videa mění pojetí jeho prostoru stejně jako diváka: prostor je doslova temný, nejasný, a divák je postaven do pozice někde mezi kontemplací a úžasem. Ale fenomenologické účinky minimalistických instalací úplně nemizí; v jistém smyslu jsou zdůrazněny, ale způsobem, který často uvádí ve zmatek tělesné vnímání a technologickou mediaci.“⁸⁶

Jeho dosud nejpracovanějším dílem bylo *Going forth by Day* (Jde vpřed za dne – název je odvozen z egyptské Knihy mrtvých), v němž je divák obklopen pěti obrovskými videi

⁸³ „Videoumělci, jako je Peter Campus a Bruce Nauman používali videokameru k tomu, aby přitáhli diváka přímo do oblasti díla, přičemž často směřovali čas vjemu s časem video pomocí jeho schopnosti okamžité přenosu a rychlého přehrání.“ Viz Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois et al., s. 698

⁸⁴ Hal Foster, *Spektakularizace umění*, Hal Foster, *Spektakularizace umění*, In: Viz Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois et al., (pozn. 5), s. 700

⁸⁵ Bill Viola, *Sleep of Reason*, zvuková video instalace, 1988. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=pHR9Td5FQ3s>

⁸⁶ Hal Foster, *Spektakularizace umění*, In: Viz Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois et al., (pozn. 5), s. 700

promítanými zpomaleně. Částečně inspirovány Giottovými freskami v kapli Scrovegni v Padově (kol. 1303-1305) jsou jednotlivé části této „kinematické fresky“ nazvány: Fire Birth (Zrození ohně) – křest, zde ve vodách ohně a krve; The Path (Cesta) – průvod lidí po lesní cestě; Deluge (Potopa) – zatopení činžovního domu; The Voyage (Plavba) – umírání starého muže u řeky; a First Light (První světlo) – svědectví o osobě zachráněné vyčerpanými záchranáři. The New York Times popsaly toto dílo jako „ambiciózní meditaci na epická témata lidské existence – individualita, společnost, smrt a znovuzrození.“⁸⁷

Hal Foster pozoruje: „*Tato ambice napovídá, proč Viola pracuje na virtualizování svého prostoru a derealizaci svého média: aby mohl docílit ahistorické vize duchovní transcendence. Od samého počátku byl videoart náchylný na technologický druh mysticismu.*“⁸⁸ Technologický mysticismus je vlastně něco, čím bychom mohli popsat i dříve zmíněné návraty k předfilmovým technikám. Disneyland je používá k tomu, aby vytvářel iluze živých mrtvých. Son et Lumière je vytváří, aby podtrhlo monumentalitu chátrajících památek.

Jsou zde však díla od Billa Violy, u nichž je tento mysticismus už druhotný. Viola se od 70. let zajímal o mystiku a různá náboženství. Hlavním tématem této fascinace však byl mikrokosmos a makrokosmos a jejich spojení, to, jak se jedno odráží v druhém. Vezměme si jednu z ranějších Violových prací z roku 1976 *He weeps for you*. Tento aforismus pochází z bible a s ním také spousta podobných jako „on zemřel pro tebe“, což odkazuje na to, že se Bůh stal na chvíli člověkem, aby mu dal poznat něco ze sebe. Název díla měl dopomoci k tomu, aby bylo pochopeno, že má ontologický význam, jinak totiž dílo nemá vůbec žádnou náboženskou ikonografii. Není úplně jednoznačné, i bez náboženského smyslu dílo zajímavě pracuje se smyslovou a fenomenologickou zkušeností.

Divák vstupuje do velké místnosti, uprostřed níž se nachází aparatura; z ní padá pomalu kapka. Poté si všimne, že tento děj se promítá na zeď. Až na promítané zvětšenině divák detailně vidí, že v každé kapce se odráží obraz jeho tváře a obraz místnosti; každá kapka funguje jako čočka. Viola dostal tento nápad údajně jednou, když se v dešti vracel z práce a na svých brýlích uviděl svůj obraz v mnoha malých kapičkách.⁸⁹ Když dosáhne kapka v aparatuře povrchového napětí, padá na buben, aby udělala zvuk. Za naší běžné zkušenosti nemusí být zvuk dopadající kapky ničím významným. Viola se však stará o to, abychom toto dopadnutí tělesně pocítili. Stejně tak vizuální vjem, pomocí technologie je vizuální vjem mnohokrát nazvětšován. Úplně

⁸⁷ Ibidem.

⁸⁸ Idem.

⁸⁹ Viz. Christian Lund, Martin Kogi (ed.), *Cameras are Soul Keepers*, Interview with Bill Viola, Louisiana Museum of Modern Art, London 2011. Záznam: <https://youtu.be/uenrts2YHdI?t=715>

jasně v něm vidíme vlastní podobu, i to, jak se v reálném čase mění. Nakonec tato naše podoba mizí s pádem kapky... Viola mnohokrát zostřil smyslový vjem promítaným obrazem a zvukem, aby mu dodal na důležitosti. V křesťanském smyslu, kde kapky často ukazují k pomíjivosti lidského života, vytvořil videové memento mori.⁹⁰

Dle mého názoru se prvky tohoto díla velmi protínají s tím, co jsem popsala jako unikátní vlastnosti *mappingu*. Dílo obsahuje fyzický objekt (kapka, aparatura) i projekci (zvětšený přenos) i synestezii (zvuk). Divák v tomto okruhu neustále těká pozorností, setkává se totiž s jednotným vjemem, přesto citelně rozděleným. Jeho rozdílem oproti *mappingu* je, že reprodukce a fyzický objekt se sebe nedotýkají, nevzniká zde tření. Na druhou stranu zde ale do jisté míry vzniká střet těch zkušeností, protože divák tak úplně neví, kde je pro něj realita, zda ve fyzickém objektu, projekci nebo v synestezii. Má neustále pocit, že jedno mu vypovídá o druhém.

Také zde nevzniká tření typické pro *mapping* z toho důvodu, že se nejedná o digitální projekci. Možná zde do jisté míry dochází ke vzorkování (projekce vzorkuje realitu), ale nedochází zde ke kvantifikování, které závisí na překrytí podkladu a novomediálního objektu. Překrytí, to je vlastně extrémní přiblížení projekce a fyzického objektu. Bill Viola od sebe naopak hmotný objekt, projekci a zvukovou synezezi oddaluje.

O pozdějších Violových pracech Hal Foster říká: „*I když jsou promítací plochy videa seřazeny v různých konfiguracích – někdy diváka konfrontují a někdy jej obklopují – prostor se zdá být ještě virtuálnější a médium méně konkrétnější než film.*“⁹¹

Dle mého názoru se dnes v tvorbě s promítaným obrazem setkáváme v tomto smyslu se silnou dichotomií. Na jedné straně jsou video *mappingy*, které i v historicky narativním pojetí často jsou zakázkou velkých firem. Jejich mysticismus je čímsi hraným, jakýmsi pozůstatkem new age mysticismu z digitálních filmů 90. let (viz. Kapitola o Brandingu, *Betlémská Oddysea*)

Promítaný či prostě pohyblivý obraz se v současném postinternetovém umění nachází spíše znovu jako scénografická intervence do galerijních prostorů. Ať jsou tyto scénografie sebevíce zajímavé, častěji se zabývají spíše virtuální realitou nebo vlivem virtuálna na prožívání subjektivity. Zaměření na objekty je něčím, čemu se často vyhýbají.

Např. instalace *Super Mario Clouds* od umělce Coryho ArcAngela je o vnímání prostoru a záměrném inscenování se do něj. Pracuje s kolektivním věděním, jeho cílem bylo nejdříve

⁹⁰ Ibidem.

⁹¹ Viz Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois et al., (pozn. 5), s. 700

vytvořit stránku, která bude jednoduše obrazem pozadí ze hry Super Mario. Chtěl vytvořit dílo, které nikdo nebude muset vidět proto, aby věděl, o čem je, instalace je tedy spíše proti vizuálnímu vnímání.

V rámci 4+4 2018 byl také instalován RGB Gradient Year od Magdalény Kašparové (na velké obrazovce). Šlo o gradient růžové barvy, který se zdá nečinný, zatímco v rohu v nenápadném digitálním zobrazení ubíhá čas.

V této kapitole jsem sledovala další prvky, které měly vliv na dnešní formu *video mappingu*. U každého z nich jsem také ukázala různé příklady návaznosti, a to především ve dvou liniích, kdy jedna má odlehčenější, více komerční povahu a druhá může být základem jakési typologie svébytnější *mappingové* tvorby. U některých důležitých příkladů z minulosti se nesetkáváme s navázáním v rámci *mappingu*, ale spíše u současných post-internetových děl.

Vývoj promítaného obrazu skrze mapping

Druhou tezí mé práce je objasnění unikátnosti techniky promítaného obrazu. *Video mapping*, rozšířil v dějinách tvorby s promítaným obrazem zásadní prvek: zaměření na objekty. V jeho přístupu je unikátní právě to, že se promítaný obraz nestřetává s plátnem, ale vědomě se střetává s objekty. To není vůbec nepodstatný detail, ale zásadní podnět k novému rozvíjení myšlení skrze umělecké použití promítaného obrazu.

V této kapitole se zaměřím na to, co chápu jako zaměření na objekt. Dle mého názoru tento vztah není banální a specifickým způsobem pojímá vztahy subjekt -objekt. Podle mého názoru se tento vztah a další prvky velmi podobají uvažování, které je základem *objektově orientované filosofie*, především v pojetí Grahama Harmana. Tato kapitola nemá být vyčerpávajícím důkazem, že tomu tak je. Má být návrhem k tomu, že komplexnost objektově orientované ontologie může vyžadovat komplexnější modely promítání obrazů, než je běžné kino.

Tato práce chce poukázat k tomu, že forma *video mappingu* je dost možná přechodným jevem, který může vést k obnovení zájmu o promítaný obraz a jeho konceptuální uchopení. Ve svých rozhovorech jsem se pokoušela tvůrců ptát na to, jak může být *video mapping* v množství, v jakém jej dnes můžeme vidět, pro naši dobu přínosem. Ilustrativní je odpověď Františka Pecháčka: „*Pro mě jako tvůrce je přínos v tom, že se dělá v takovém množství a ještě navíc hodně podobně, tudíž je hodně snadné se proti tomu vymezit.*“ Podobně se vyjádřil třeba i Petr Skála: „*Myslím si, že díky tomu, jak je těžké k tomu přistoupit zodpovědně a udělat to vůbec obhajitelné, je to nesmírně náročné.*“ Na otázku co jej při tvorbě *mappingů* inspirovalo, odpověděl: „*Nic. Já se nezajímám o video mapping. Nejsem zatížený tím klišé. Potřebuji, aby to mělo opodstatnění, promítat obrázky na barák. Obecně se orientuji na design a inspiruje mě prostě moje potřeba. Jak bych to chtěl vidět a kdo to má vidět.*“

Orientace na objekty v teorii

Spekulativní realismus je proud, ke kterému se v roce 2007 přihlásili čtyři autoři Ray Brassier, Ian Hamilton Grant, Quentin Meillasoux a Graham Harman. Shodli se na tom, že trvají na nezávislosti světa a věci v něm na naší perspektivě. Jdou tedy proti Kantovi a jeho tezi o řádu světa, který je založen na tom, jak jej naše mysl a jazyk a kultura strukturují.

Snahou spekulativní filosofie je pokus o vyvrácení teze, že nemůžeme nikdy uniknout sami sobě, tedy že vše je právě takové, jaké si to představujeme. „*Realita je vždy podivnější, než si dokážeme představit.*“⁹²

Spekulace ve 21. století začíná tam, kde naše pevné poznání končí. Neklade si však dogmatické nároky prozkoumávat neuchopitelný prostor a nepředvídatelný čas. Zajímá se o to, co se děje na Zemi, ale je to obtížně uchopitelné.

Graham Harman svou variantu spekulativního realismu nazývá *objektově orientovaná filosofie*. Rází specifický přístup k bytí tzv. mimo nás. Kant říká, že nemůžeme spekulovat o tom, o čem nemůžeme vědět. Harman oponuje, že právě proto spekulovat musíme.⁹³

V základě jeho myšlení stojí názor zvaný *ontikologie*, který v základě říká, že je jen jeden typ bytí, a sice objekty. Svět obsahuje množství objektů a žádný z nich nemá přímý přístup k jinému, ani sám k sobě. Tím zásadním v tomto myšlení je, že to, co objekty jsou, nemůžeme nikdy plně poznat. Můžeme z nich něco okusit, jejich estetiku, jejich vztahy, ale jejich podstatu poznat úplně nemůžeme.⁹⁴

Na poznání toho, co jsou objekty, se v *ontikologii* používají dva zásadní akty: rozlišování a označení. Rozlišení vždy předchází označení. Nejdřív rozlišíme, že cosi existuje nezávisle, a poté to označíme jako objekt s nějakými kvalitami.

„*Velká část současné filosofie a teorie řadí subjekty/kulturu do označeného prostoru. Proto objekty spadají do neoznačeného prostoru a nakládá se s nimi jako s něčím, co se od subjektu odlišuje.*“⁹⁵ Pokud nakládáme s objektem jako s něčím co stojí v protikladu k subjektu (co se od subjektu liší), tak se vlastně s objektem nakládá z pohledu objektu jiného. Znamená to, že pokud by svět měl být jenom něčím, co si představujeme a konstruujeme v našem myšlení, je to součástí nás. Pokud je subjekt/kultura něco odlišného od objektů, jsou to dvě bytí nezávislá na sobě. Různé objekty existující třeba blízko, ale do jisté míry vždy mimo sebe navzájem. To je základní předpoklad *objektově orientované filosofie*.

V zásadě mi jde o to ukázat, že při promítání na objekt se nemusí dít pouze to, že na něj promítneme jen něco z nás samých. Snažím se dokázat, že při něm také dochází k tomuto zásadnímu rozlišení, že nezávislé je bytí čili objekt, který promítá, a nezávislý je i objekt,

⁹² Steven Shaviro, *Počátky spekulativního realismu*, In: Václav Janoščík - Timothy Morton et al., *Objekt*, Praha 2015., s. 46

⁹³ Viz Václav Janoščík – Timothy Morton et al., (pozn. 96), s.56

⁹⁴ Levi Bryant, *Za objekt konečně bez subjektu*, in: Václav Janoščík – Timothy Morton et al., (pozn. 96), s. 83-102

⁹⁵In: *Ibidem*.

na který se promítá. I když jejich vizuální vjemy začnou při promítání tvořit jednotu, je nesporné, že je stále vnímáme jako dvě odlišná jsoucna: promítaný obraz a objekt. Odlišná jsoucna, která vcházejí do kontaktu, nebo do střetu, tím, že mezi nimi vzniká tření. Během praxe promítání není označena jen kultura/lidé, ale právě i objekt, který je cílem promítání.

Toto zdůraznění je důležité proto, protože při běžném filmovém promítání se tak neděje. Levi Bryant, další z objektově orientovaných autorů, používá totiž právě přirovnání k běžné kinematografii k vysvětlení tohoto rozlišení: „*Analogicky lze porovnat kulturalistickou strukturu rozlišení s kinematografií. Objektem je zde hlavní filmové plátno. Subjekt je kultura. Obrazy jsou obsah či reprezentace. V rámci tohoto schématu je plátno považováno za velmi málo nebo nijak přínosné a veškerá pozornost se zaměřuje na reprezentace nebo obsah. Plátno samozřejmě existuje, je však pouze nástrojem lidských a kulturních reprezentací.*“⁹⁶

Levi Bryant vůbec nebere reprezentace na lehkou váhu. Je pro něj velkou otázkou, jak moc se reprezentace drží skutečnosti, a co je cílem a následkem reprezentací.⁹⁷

Bryantova analogie naráží na to, že v kině se sice promítá na objekt, kterým je plátno; ale to je záměrně zapomínáno, jakoby nebylo vůbec důležité. Zde leží právě zásadní rozdíl oproti *mappingu* i projekčnímu umění. Objekt, kam se promítá, je důležitý. Je oddělený od toho, kdo promítá. To se vlastně v biografu říct úplně nedá. Už totiž jen slovo „kino“ nezahrnuje jen jeden předmět (projektor nebo plátno), ale právě, že zahrnuje celou aparaturu, která umožňuje kinematografický zážitek: promítací plátno, projektor, obsluhu, i prostor. To vše totiž v kině funguje v rámci jednoty; jeden prvek by nemohl existovat bez druhého.

Efekt kina totiž esteticky nezáleží na čitelném kontrastu nehybného plátna a pohyblivého obrazu, ale na vytěsnění plátna, a přenesením se do pohyblivého obrazu. V tom, že se pohybem, co nejvíce plynulým, diváci nechají unášet a s tím také specifickou časovostí filmových snímků. Neutrální prostor kina je dominancí filmu absolutně pohlcen. Jedná se o „*prostředí v pohybu*“.⁹⁸ Prostředí, které nelze rozlišit na oddělené objekty a zkoumat je samostatně do hloubky.

⁹⁶ Levi Bryant, *Za objekt konečně bez subjektu*, in: Václav Janošík – Timothy Morton et al., (pozn. 96), s. 83-102

⁹⁷ „*Označující významy, znaky, formy, narace mají za úkol odvést těžkou práci a vysvětlit proč společenská organizace nabývá dané formy. Tento způsob vede k přehlížení ostatních faktorů vytváření seskupení zahrnujících člověka (počasi, internetové připojení, silnice..)*.“ In: *Ibidem*.

⁹⁸ Arsenjuk Harmanovu estetiku považuje za klasicistní nebo neoklasicistní. „*Harman's vision, on the contrary, considers aesthetic experience essentially as domination of space over time and as such seems closely linked to the condition of classicism or neoclassicism. A classicizing aesthetic of this type is unable to provide us with theoretical tools for a sufficiently exhaustive account of the aesthetics of the cinematic image.*“ Luka Arsenjuk,

To je dle mého názoru zásadní přínos k popisu možností promítaného obrazu, které jsem nastínila v první kapitole. Popisovala jsem, jak subjekt, před tím, než bude promítat, použije vzorek cílového objektu, aby mu promítaný obraz přizpůsobil. Poté začne promítat. Hmotný objekt znovu zachytí promítaný obraz. Ten se nejdřív nacházel v ploché virtuální síti pixelů a s dopadem na hmotný objekt se rozložil po jeho povrchu, který není ani čistě plochý ani čistě virtuální, jako je mřížka v prostředí počítače. Subjekt promítl cosi na objekt. Ale když přijmeme, že i ten, kdo promítá, je samostatný objekt, naše zkušenost se tím může změnit.⁹⁹ Objekt, který promítá, nemůže být rázem celé kino. Stává se rázem souborem různých objektů, které mají svou individualitu.

Vladimír Turner, Ondřej Malý, Jakub Vlček: *Povinná výbava*

Vladimír Turner (*1986) je intermediální umělec, nejdříve studoval v Centru audiovizuálních studií na pražské FAMU, poté v ateliéru intermediální konfrontace u Jiřího Davida na pražské VŠUP. Do roku 2012 působil také jako člen skupiny Ztohoven. Sylva Poláková charakterizuje jeho tvorbu takto: „*Turnerovu již od studií značně rozvětvenou uměleckou činnost spojuje jedno stěžejní téma a motivace – využití potenciálu veřejného městského prostoru jako svobodného fóra. Součástí jeho tvůrčí metody je pokus o infiltrování se a následné narušení stávající situace.*“¹⁰⁰ Pohybuje se na pomezí dokumentárního filmu, site specific umění a sociálně angažovaného umění. Je např. autorem jednodenní městské hry na bázi situacionistických principů pro libovolný počet hráčů, která vybízela účastníky k přetvoření osmnácti pražských lokací.¹⁰¹

Turner říká: „*město mě inspiruje většinou negativně a moje projekty jsou tak často jeho kritikou.*“¹⁰² Svoje intervence do veřejného prostoru označuje jako *urban-hacking*. Jeho pravidly je balancování na hraně legitimacy, adrenalin a snaha vyprovokovat pozornost veřejnosti.

V roce 2011 s architektem a rovněž bikerem Ondřejem Mladým vytvořili intervenci s názvem *Povinná výbava* [14]. Chtěli tak komentovat podceňovanou bezpečnost cyklistů v městském provozu. Jejich povinnou výbavou pro cyklistu byl malý výkonný projektor,

On the impossibility of object-oriented film theory, Discourse, vol. 38 no. 2, 2016, s. 197-214, Project MUSE, Wayne 2016. Dostupné z: www.muse.jhu.edu/article/651044

⁹⁹ „*Subjekty jsou objekty mezi ostatními objekty, nikoli konstantními referenčními body vztahujícími se ke všem ostatním objektům.*“ Václav Janoščík – Timothy Morton et al., (pozn. 96), s. 99

¹⁰⁰ Sylva Poláková, *Vladimír Turner. Vagantem v informačním věku*, Cinepur, č. 104, 2016. <http://cinepur.cz/article.php?article=3641>

¹⁰¹ Ibidem, www.uff-game.net.

¹⁰² Idem.

přípevněný na bicykl. Cyklista si projektorem promítal grafické vyznačení cyklistického pruhu kamkoli potřeboval. Turner k tomu řekl: „*Jedná se o vynalezení způsobu, jak mít nekonečnou cyklostezku.*”¹⁰³

Cyklista, toť jezdec; esence pohyblivosti, pohyblivý obraz v praxi. To se cyklistovi náramně hodí. Městský urbanismus se jej snaží sešněrovat pouze do vyznačených sfér, které pro něj ale stejně často nejsou bezpečné. Cyklistovou výsadou je možnost pohybovat se kdekoliv, protože není primárně nebezpečný.

To, že cyklista může najednou sám promítat a značit, kam pojedje, je forma sobě prospěšného *détournementu*. Využití promítací technologie je při něm úplně prosté, ale má zásadní dopad. Jednota, tření a střet zde byly využity tak, že promítaný obraz má schopnost dopadnout na jakýkoliv povrch, i když zde bude vznikat tření mezi podkladem a projekcí, přerušovaná čára je tak jednoduchá, že se někam promítne a vždy vyznačí cyklistovi cestu, ať už je to sebepodivnější terén. Je to konceptuální vyjádření cyklistovy nevypočitatelnosti.

Cyklista je subjekt i objekt v jednom. Sám pro sebe je subjektem. Ale pro ostatní, kteří na něj hledí, je objektem. Odlišnost je dána už jen relativitou pohybu a klidu. Projekt skrze projekci ironicky poukazuje na to, že míst, kde je cyklista svým pánem, je omezené množství. Zároveň dává cyklistovi (zdánlivě) právo v bezpečí jet tam, kam chce. Projektor zanechává cyklistovi zásadní svobody: může jet, kam se mu zachce, není sešněrován předznačenou stezkou a také nezanechává po sobě stopy. Jakožto objekt odlišný od pozorovatelů je cyklista objektem, který nikdy nepolapíme, nikdy úplně nepronikneme do jeho záměrů. Smyslově ho vnímat není nic jednoduchého, protože je neustále v pohybu. A na to se Turner a Malý snažili především upozornit, že odezírat cyklistovy záměry je mnohem choulostivější situace než odezírat záměry např. automobilů. Jeho svoboda je dvousečná pro bezpečí všech stran.

U *Povinné výbavy* se může zdát, že objekt pod projekcí nevystupuje moc silně. Primárně se zdá, že je centrální jen cyklista, viděný více jako objekt, a jeho schopnost něco promítat. Ale podle toho, kam jede a kam promítá, říká mnoho právě i o samotném městě. Co je v tomto případě objektem, na který se promítá, je samotné město v mnoha jeho podobách, zákrutech, atd... (Na rozdíl od běžných *mappingů* také my jako pozorovatelé nikdy nezískáváme pocit, že projekcí město zmapuje celé). Město zde ovlivnilo samotného cyklistu, potažmo autory k tomu, aby promítali tento konkrétní obraz; tento konkrétní vzorek městského značení. Město

¹⁰³ Záběry z výstavy *Velocypedia*, galerie NTK, kurátor Milan Mikuláščík, Praha, 2011.

<https://vimeo.com/23470185>

Film s použitím *Povinné výbavy* v terénu, pouštění při výstavě *Velocypedia* v galerii NTK, 2011.

<https://vimeo.com/23469752>

vstoupilo do promítání jako koncept. A cyklista vstupuje jako viditelný objekt, který město ohledává a přitom si jej přetváří.

Ve skutečnosti se s městem, s cyklistou, ani s pozorovateli nic zásadního nestalo, ale všechny strany měly příležitost navzájem na chvíli okusit něco podivného. Něco, co jim mohlo zprostředkovat běžně nevnímané události pod povrchem městského života. Metaforicky se tak tato zkušenost může přiblížit estetické zkušenosti, o které pojednává Graham Harman.

Andrea Mikysková: *T-shirt with no logos*

V roce 2018 pražská Holešovická šachta prezentovala výstavu Choker, jejímž hlavním tématem byla reflexe memů na internetu, celkově virtuálního jazyka a jejich dopadů na běžný lidský život. Andrea Mikysková tam vystavila bílé XXL tričko, zacílila na něj projektor a vytvořila dílo s názvem *T-shirt with no logos* [15]. Jeho inspirací byl trend na instagramu v roce 2016. Přes jedinou noc jedna vlivná londýnská bloggerka rozpoutala mánii nákupů bílého trika s logem Levis a jeho grafickým znakem: dva pruhy, nad nápisem a pod ním. To, že se v triku bloggerka jen vyfotila, stačilo k tomu, aby se triko začalo skupovat napříč celou Evropou.

Mánie tam nekončí. V následujících dvou letech se objevily na trhu kopie loga, kterou začaly po mánii s logem Levis používat také jiné značky. Konfekční značky jako Zara, přetvořily grafické ztvárnění loga Levisu a používají zde svůj vlastní název. Mikysková zaútočila na několikrát apropriované logo další apropriací. Mezi dva pruhy místo nápisu Levis vkládá pesimisticky laděnou báseň:

Stuck in the middle of a dream.

So caught in the reproductive cycle and

I am circling like hungry eagle-all around.

Please help me, you are my magic plant.

Please stay for two months if you want.

There will be time to realize the aim was a miss

Tyto intervence v podstatě vytvořily hladkou iluzi, jakoby logo bylo na tričku předtištěné. Báseň se objevovala po dvou řádcích (stejně jako dvojice pruhů). Vytvořila tak

narativní formu. Triko mělo v rámci výstavy podle slov Mikyskové působit jako elegie, zdroj emocí a smutku. Důležitým nástrojem zde bylo, že báseň se objevovala ve smyčce, tedy znovu a znovu a to mělo koloběh umocňovat.

Proč? Protože promítající se obraz s básní, která zní trochu jako vyznání, je vlastně zpřítomněním druhé strany. Firma Levis si tento vývoj nijak nevybrala, mohlo by se to snadno stát s něčím jiným. Jde o pohled nakupujících, kteří následují virtuální trendy, kteří podle Mikyskové: „*nakupují, chtějí vlastnit, dostávají se do cyklu a pak si to vyčítají.*“¹⁰⁴

V jednu chvíli se na tričko z projektoru vyrojí podivná skrumáž. Většina obrazu loga zmizela a výjevu začal dominovat fotografický obraz hořícího ohně. Kolem jeho hladkých plamenů zeje popel z černých pixelů. Tento výjev se objevuje vždy, když báseň skončí a má se znovu celá promítnout. Logo a celý smutný příběh jednoho trendu lehly popelem. Brzy znovu přijde trend jiný, zdá se, že tentokrát je nostalgický hlad po něm opravdový, ale šlo znovu jen o přechodný pokus. Takové trendy se zdají být jako originální návrat, bývá to však především kopie kopie.

„*Pohled i spalování ohněm je nepřímý kontakt (vicarious contact)*¹⁰⁵ *mezi oddělenými jsoucnými.*“, píše Steven Shaviro, další z autorů z okruhu objektově orientované filosofie.¹⁰⁶ Podle ní je svět stvořen z objektů uzavřených ve vlastním vakuu, které se mohou navzájem kontaktovat jen nepřímo, dochází k jakémusi dotýkání bez dotýkání. Oheň stravující veškerá loga na triku Mikyskové byl jiným ohněm. Byl to přiznaně digitální objekt, který zničil jiný, stejně virtuální (i když ten se ve formě loga nachází na trikách zhmotněný). Cykličnost a neustálé opakování je to, co Mikysková zobrazuje jako deprimující: to, že se to děje neustále, a málo kdo se poučí. Milovaná věc, vychází z módy a způsobuje tím majitelům bolest, aby ji tišili na novém, přechodném, objektu zájmu.

Použitý motiv ohně v projekci přináší zajímavé srovnání díla Mikyskové a momentů, kdy se stejný motiv používá ve *video mappingu*. Ve *video mappingu* oheň přichází se snahou dotknout se diváka skrz snadnou iluzi. Oheň, stejně jako promítaný obraz, je něco do jisté míry efemérního, při tom mocného. Určitá nehmotnost ohně jej činí snadným ho takto reprodukovat. Národní divadlo 28.10.2018 díky *mappingu* a kouřovým efektům opravdu velmi přesvědčivě hořelo. Jenže cílem zde byla iluze. To, že se diváci nechají dobrovolně šálit, aby jí uvěřili a

¹⁰⁴ Osobní sdělení.

¹⁰⁵ Pojem *vicarious contact* v podstatě vychází z Harmanova pojmu *vicarious causation*. Pro Harmana svět je stvořen z objektů jaksi uzavřených ve vlastním vakuu, které se mohou navzájem kontaktovat jen nepřímo, esteticky a aluzivně. Každý kontakt se děje z dálky, Harman říká, že se dva objekty jaksi dotýkání bez dotýkání. Steven Shaviro, *Počátky spekulativního realismu*, in: Václav Janošík – Timothy Morton et al., (pozn. 96), s. 46-58

¹⁰⁶ Ibidem.

užili si spektakulární zážitek. Obnovený požár Národního divadla přinesl jako neškodnou zábavu, která stála velké spousty peněz. Kdo a proč a jak tuto iluzi přináší, to jsou informace naprosto druhotné. Diváci se jakoby ztotožnili s projektorem. Národnímu divadlu se nestalo v jeho dějinách nic slavnějšího, než že bylo slavně postaveno a poté tragicky vyhořelo a bylo znovu postaveno. Jedná se o jeden mocný prvek kolektivního vědění, který o objektu diváci mají. Nic jiného se ale o Národním divadle nedozvěděli. Objekt zůstal nepoznán. O ničem se nespekulovalo.

Pokračování mánie napovídá tomu, že náhlý trend nevznikl z lásky ke značce Levis, ale z nějaké závislosti na vizuálních formách, na tom, že chtění něčeho reálného (trička) vycházelo z čistě virtuální zkušenosti, v případě Zary čistého komunikačního kalkulu. Mikysková tím poukazuje na bizarnost internetového sdílení.

Digitální oheň také poukázal na to, že i kdyby logo v počítači bylo smazáno, než by se na triko otisklo (virtuálně by „shořelo“), nebo by bylo jakkoliv zničeno, bílé triko by stále zůstalo bílým trikem a my ho používali stále stejným způsobem. Logo je jen zprávou o čemsi virtuálním, co stojí za ním. Bílé tričko je tím jediným opravdu reálným, co můžeme jako jeho vlastníci vnímat a proniknout. Nicméně, o tom, co stojí za ním a za logem, a proč jej nositel krátkou dobu nosí a poté navždy odloží, můžeme alespoň spekulovat.

Možnost využití objektově orientované filosofie pro novomediální umělecká díla s promítaným obrazem

Výše jsme se setkali s tím, jak byl model kina použit pro vysvětlení ontologie v objektově orientované filosofii. Jenže např. Luka Arsenjuk sleduje, že zatím se širšího využití objektově orientované filosofie pro výzkum kinematografie nevyužívá. Prezentuje své argumenty, proč to nepovažuje za možné.

Objektově orientovaná filosofie Grahama Harmana je obrazem reality složené z nekonečného množství neredukovatelných individuálních objektů. Harman schématicky svou ontologii (jejíž nejmenší jednotkou je individuální neredukovatelný objekt) na čtyřdílnou strukturu, kterou konstruuje skrz dvě hlavní rozdělení. První rozdělení je mezi reálným objektem a smyslovým objektem. Druhé rozdělení objekt vymezuje skrze jeho jednotu (která také může být smyslová nebo reálná) oproti objektu jako mnohost vlastností a kvalit (které jsou

také buď smyslové nebo reálné). Vztahy mezi elementy tohoto čtyřlístku konstituují čas, prostor, eidos a esenci. Tuto čtyřdílnou strukturu objektu Harman ilustroval grafem:

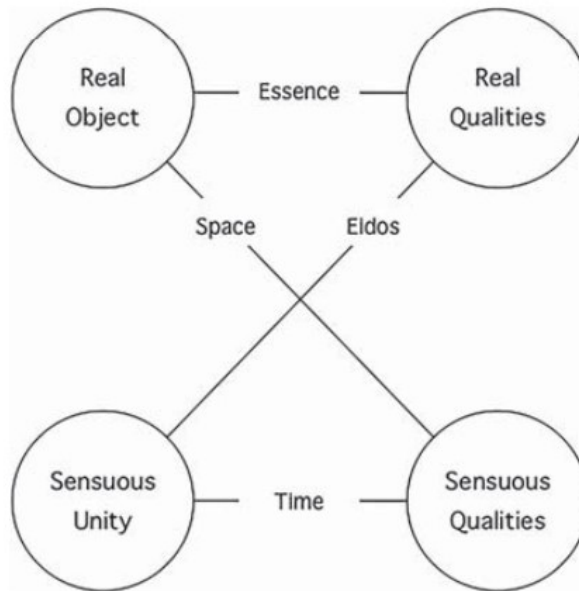


Figure 1. Harman's Fourfold.

Objekt také ve svém bytí a radikální individualitě zůstane vždy nedosažitelný. Reálné jádro objektů je vždy něco, co nám nemůže být známé. Smyslové vjemy nebo kvality jsou cosi, co z objektů vnímáme, ale není to jejich realita. Tato reálná podstata objektů tkví v tom, co nám nezprostředkuje ani zkušenost fenomenologická, každodenní, teoretická, vědecká nebo jakákoliv, kterou si nelze snadno představit – vždy u objektu existuje suverénní nezávislost, která stojí mimo vztahy.¹⁰⁷

Jedním ze zásadních témat Harmanovy objektově orientované filosofie je estetika. Říká: „*Estetika je první filosofii.*“¹⁰⁸ Podle Arsenjuka je Harmanova estetika objektů jakýsi výzkumný program. Estetika je první krokem cesty k poznávání reality, která stojí mimo smysly. Je to možné, protože filosofie v Harmanově pojetí má schopnost právě spekulovat o objektech mimo naše smysly a známé, běžné vztahy.

Arsenjuk vidí hlavní problém v aplikaci objektově orientované estetiky na pohyblivý obraz. Říká, že tento koncept estetiky postihuje tak polovinu toho, co se děje v kinematickém

¹⁰⁷ Luka Arsenjuk, *Objects in Withdrawal*, Viz Arsenjuk (pozn. 102), s. 203

¹⁰⁸ Viz Arsenjuk (pozn. 102), s. 211

obrazu, který je vždy temporalizací prostoru a prostorových vztahů – prostředí v pohybu. „*What is striking about cinematic images is that their aesthetic effect does not depend on the classical condition of stopping movement and arresting time but rather that in cinema time and movement themselves become productive of aesthetic effects.*“¹⁰⁹ Vykládám si to tak, že Arsenjukovým hlavním problémem je to, že je to právě samotné tradiční kino, tmavé a uzavřené atd., kde čas a pohyb samotné produkují estetický efekt. Nic dalšího za nimi. Změna času a vnímání pohybu.

Estetická zkušenost je podle Harmana vytvořením nového vztahu mezi smyslovými kvalitami objektu a opravdovým objektem pod ním. Tímto novým vztahem je jakési přirovnání (*allusion*), naznačení, přitahování (*attraction*). V základu je, že objekty mají jakési dvě vrstvy: jedna je smyslová, a druhá je jádro objektu, které existuje mimo naše smysly, mimo veškeré myslitelné vztahy. Mezi těmito dvěma vrstvami se nachází prostor. Jak je podle Grahama estetika první filosofí? Předkládá svůj proces nazvaný *allure* (česky něco jako přimknutí). V jeho základu je jakási zkušenost podivnosti, která nabourá naši běžnou zkušenost s objektem. Něco podivného, co bychom v běžné zkušenosti s objektem nečekali. Tato zkušenost podivnosti podle Harmana plyne z toho, že smyslová sféra objektu a jeho nesmyslové, pravé jádro, se sobě přiblížily, přimkly se blíže k sobě.

To stejné bude nyní řečeno komplikovaněji. Estetika se podle Harmana vyjevuje po osách času a prostoru. Oddělení smyslových kvalit od jednotného smyslového objektu podle Harmana konstituuje čas. Vztah mezi smyslovými kvalitami a reálným objektem konstituuje prostor. Estetická zkušenost musí obsahovat nějakou prostorovu fúzi. *Allure* je ustanovením prostorové jednoty, která je umožněna dočasnou diskontinuitou. Smyslová sféra objektu a jeho nesmyslové, pravé jádro, se sobě přiblížily, přimkly se blíže k sobě.

¹⁰⁹ Pokračuje zpřesněním svého argumentu na to, že Harmanovu estetiku považuje za klasicistní nebo neoklasicistní. „*Harman's vision, on the contrary, considers aesthetic experience essentially as domination of space over time and as such seems closely linked to the condition of classicism or neoclassicism. A classicizing aesthetic of this type is unable to provide us with theoretical tools for a sufficiently exhaustive account of the aesthetics of the cinematic image.*“ Viz Arsenjuk (pozn. 102), 212

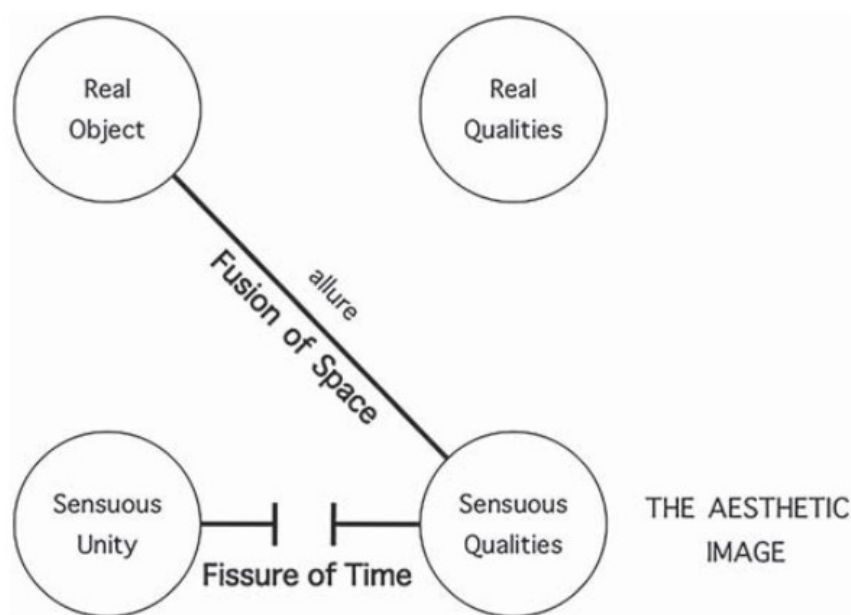


Figure 5. The spatializing aesthetic of OOP.

Arsenjuk ke svému uvažování používá grafů, které vycházejí z původního Harmanova grafu objektového čtyřlístku. Dle mého názoru jej lze vztáhnout k tomu, co se děje při promítání na objekty. Smyslová sféra objektu a jeho nesmyslové, pravé jádro, se k sobě přimkly. Nastala tedy fúze prostoru mezi nimi, tzv. *allure*. *Allure* je zakušení čehosi z neproniknutelné podstaty objektu. Znamená to ale, že některá ze smyslových kvalit se stala významnější než ty ostatní, některá z nich vstoupila do tohoto procesu, a přiblížila se k jádru objektu. Toto přiblížení je ale jen dočasné. Proto mezi jednotou smyslových kvalit (*Sensuous Unity*) a touto vymykající se smyslovou kvalitou (v grafu označena jako *Sensuous qualities*) vzniká časová prasklina. Na chvíli se některé smyslové kvality odkáží k hlubší podstatě, a to na chvíli zruší smyslovou jednotu objektu.

Tento proces by se dal přirovnat právě k tomu, co se může dít promítáním na objekty. Tím, že na objekt promítneme (vzorkovaný a posléze kvantifikovaný) obraz, na chvíli změním jeho smyslovou jednotu. Některé z jeho smyslových kvalit náhle vypoví něco o podstatě, která není smyslům za běžných okolností dostupná.

Problémem Luky Arsenjuka v tomto případě je, že běžné kino jednoduše neumožňuje pronikání do nějakého objektu. Běžné kino používá filmové plátno, které je viděno jako

nepodstatné. Jediné důležité v kině je, že prostor kina plně umožní, že promítaný obraz sám o sobě díky svému fascinujícímu pohybu a světelnosti a zvukům vstupoval nerušeně do mysli diváků. Prostor kina, filmové plátno a promítající strana jsou ve skutečnosti jednotou, alespoň ve vnímání diváků; to vše vytěsňují a soustředí se pouze na efekty na promítání. Plátno, promítající strana i celý chod kina funguje jako součinná jednota, nelze rozlišit a označit za různé objekty.

Časový zlom, který vzniká narušením smyslové jednoty, se dle mého názoru kříží s poststrukturalistickým eventem. Jedná se rovněž o dočasnou událost, ale nevratná změna ve struktuře, to je právě ona možnost okusení něco z pravé podstaty objektu. Nebo alespoň z jeho sféry, která uniká našim smyslům. Promítání obrazu na objekt je vždy eventem.

Luka Arsenjuk píše: „*What OOP seems to chart is a certain philosophical orientation for which an encounter with cinema does not at all present a crucial condition of thinking. There is something rather surprising in OOP's noncinematic thought, particularly when we think of the extent to which a certain meeting between cinema and philosophy has been (and continues to be) crucial for much of contemporary philosophy.* „ Ilustruje to příkladem citátu Gillesa Deleuze nebo Alaina Badioua, který říká, že v naší současnosti (tedy po Deleuzovi) je jasné požadování filosofie kinem – nebo jasné vyžadování kina od filosofie.“¹¹⁰

Arsenjuk považuje objektivě orientovanou filosofii za filosofický projekt, který vypadá, že si nepřeje uchopovat kino a být jím uchopen, což nás má podle Arsenjuka zasáhnout dvěma způsoby. Ten první se dá popsat tak, že se jedná o anachronistickou snahu – filosofie charakterizovaná regresivní touhou restabilizovat myšlení a odstranit z něj efekty kina.

Ten druhý způsob, jak nás má zasáhnout, že objektivě orientovaná filosofie si nepřeje uchopena kino a být jím uchopena je, že se jedná o filosofický projekt se silnými příznaky jakési širší post-kinematografické přestavby vztahu mezi kinem a filosofií. „*Příčemž bychom tedy měli pozorovat mizení kina v zadním zrcátku filosofického myšlení.*“¹¹¹

¹¹⁰ „*Philosophy only exists insofar as there are paradoxical relations, relations which fail to connect, or should not connect. When every connection is naturally legitimate, philosophy is impossible or in vain. Philosophy is the violence done by thought to impossible relations. Today, which is to say "after Deleuze," there is a clear requisitioning of philosophy by cinema - or of cinema by philosophy. It is therefore certain that cinema offers us paradoxical relations, entirely improbable connections.*“ In: Alain Badiou, *Cinema as a Democratic Emblem*, Parrhesia 6, 2008, s. 1. Dostupné z: <http://www.lacan.com/badcinema.html>

¹¹¹ „*A philosophical project that does not seem to wish to seize and be seized by cinema—as appears to be the case with OOP—can in this context strike us in two ways. It can either be construed as essentially an anachronistic endeavor—a philosophy characterized by a regressive desire to restabilize thought and eliminate from it the effects produced by the existence of cinema—or we might take the philosophical project of OOP as one of the symptoms of some wider post-cinematic realignment of the relationship between cinema and*

Je to právě tento druhý názor, který se mi zdá validní. Není nutné, aby kino plně vymizelo. Ale od doby, kdy se ustálilo ve svém nejběžnějším pojetí (indexická povaha filmu, narativní forma, biograf) už prodělalo mnohé změny. V devadesátých letech 20. století to byla digitalizace filmového média, která dnes už jako samostatný proces pomalu vymizela. Jak říká Kittler: „*Digitální zpracování obrazu nastává ve stejný okamžik se skutečností, zejména proto, že nechce být reprodukcí jako konvenční umění. S realitou se prolíná až tak, že dnes mluvíme o rozšířené realitě.*“¹¹² Digitální obraz chce být jednoduše něco víc než reprodukcí, otiskem. Chce rozšířit to, co vnímáme jako realitu.

K tomu spousta technik, které filmu předcházely, se nyní dostávají do centra pozornosti. Animace a digitální film dnes pro nás utváří tu samou zkušenost; rozšířenou realitu jako film. Skryté a opomíjené techniky digitálního filmu vyšly ven ze studií, aby byly používány jako svého druhu představení. Jejich cílem už není filmové plátno, které ztrácí na důležitosti, ale reálné, hmotné objekty.

Na místo promítacího plátna a kina, které funguje poněkud mimo běžnou zkušenost světa, *mapping* a projekční díla dosazují reálné objekty, o nichž má smysl spekulovat. Co je na vztahu kinematografie a objektově orientované filosofie nefunkční je podle mě to, že tradiční kinematografie už je pro ni anachronistickým modelem. V devadesátých letech 20. století už hlavní přístup do virtuálního není film, ale internet a digitální média. Komunikace v reálném čase.

Nick Srnicek, jeden z dalších příslušníků filosofického proudu spekulativního realismu, říká: „*Závěrem se zdá, že ve věku ohromné komplexnosti je jedním ze základních prostředků překonání neoliberální premisy o nemožnosti zásahu do této složitosti právě sloučení umělecké praxe, digitální simulace a technologické infrastruktury do projektu, jehož cílem je znázornit ne-objekt, jakým je neoliberalismus.*“¹¹³ Ne-objekty (*non-object*) jsou Srnickovým konceptem. Jedním z nich je např. ekonomie, protože ta není objektem podrobitelným přímé percepci.¹¹⁴

To je dle mého názoru zásadní rozdíl mezi běžnými *video mappingy*, fungující jako branding velkých neoliberalistických společností, a díly jako je *Povinná výbava* nebo *T-shirt with no logos*. Pokud se promítá *mapping* jako brandingová zakázka, vzniká tím jakýsi pasivní komentář, výpověď o neoliberalismu uvnitř mantinelů, manipulovaná společností, která

philosophy, in which case we would now be observing the disappearance of cinema in the rearview mirror of philosophical thought.“ Viz Arsenjuk (pozn. 102), s. 214

¹¹² Friederich Kittler, *Optical Media*, 2002, s. 228, in: Nick Srnicek, *Problém budoucnosti*, in: Václav Janoščík – Timothy Morton et al., (pozn. 96), s. 119-122

¹¹³ Ibidem.

¹¹⁴ Idem.

mapping zadala. Co si to o ní vypoví jen do určité míry. Oproti tomu Triko Mikyskové říká právě něco o situaci, z níž dílo vyšlo. Mánie triček s logem velké společnosti, vyprovokovaná skrze instagram, je post-internetovým dílem Mikyskové komentováno v tom smyslu, jak se internet a trh prolínají. Při tom všem hrají lidské emoční pochody – nostalgie, touha, manipulovatelnost, atd. významnou roli. Nejsou pouze kýženým efektem.

Lev Manovich připojuje ke svému líčení události rozšíření kinematografu v 90. letech 19. století empatickou poznámku: „*V Chicagu, stejně jako Kalkatě, Londýně i Petrohradu, Tokiu, Berlíně a v mnoha dalších menších městech filmový obraz uspokojoval publikum, které muselo mimo promítací místnost čelit čím dál tím většímu informačnímu tlaku. Toto prostředí se už vymykalo jejich psychickým podmínkám, přesněji jejich přirozené schopnosti zpracovat a zaznamenávat data. Pravidelné návštěvy potměných odpočíváren kinematografů se tak staly běžnou součástí sebezáchovy moderního člověka.*“¹¹⁵ Nazývá kina temnými odpočívárnami, místem, kde se tehdejší diváci mohli oddávat vjemům, které na ně byly zacíleny tak, aby je pobavily a vyvolaly emoce. Informační tlak okolí byl rázem pryč, nebo byl alespoň udělán srozumitelným. Publikum nemuselo v kinematografu přemýšlet, proč vidí na plátně určitý obraz. V reálném světě raného kapitalismu začínal vládnout chaos reklam a nové formy komunikace jako telefon či telegram začaly měnit svět.

V kině není prostor pro pronikání objektů jinými objekty. Diváci se v něm baví, nebo examinují sami sebe na základě toho, jak na ně v kině působí promítaný film v prostředí odtrženém od reality. V kině hmotná realita nevstupuje do dialogu s projekcí.

¹¹⁵ Lev Manovich, *Jak se média stala novými*, in: Manovich (pozn. 7), s. 63

Branding

Z kraje nového tisíciletí už se dostáváme do doby, kdy *mapping* skutečně opouští postprodukční studia a stává se formou představení. Tato technika byla však velmi drahá i v postprodukci a tímto přístupem rozhodně nezlevnila, začala být pro takové účely dostupná jen velkým společnostem.

Tato kapitola je vyvrcholením mé práce v tom, že se zabývá fakticky tím podstatou toho, proč se většina *video mappingu* dnes koná a proč se vůbec *video mapping* tak globálně etabloval. Takto situaci vystihl v rozhovoru František Pecháček: „*Videomapping je pro mě médium. Od doby jeho etablování uběhla už skoro jedna dekáda. V momentální fázi se veze na jakési vlně, a to se děje ve dvou jednoduchých rovinách: jedna je komerční nebo eventová, kterou lze často vidět, jsou to např. různé akce k oslavám výročí atd.. Tato rovina se etablovala vlastně jako regulérní PR nebo brandingový nástroj, kterým se dá i uživit. A ta druhá rovina, ta spočívá v úvaze o video mappingu jako o uměleckém směru, který bohužel dostává docela na frak od toho prvního. Ta první větev vlastně i tu druhou větev to médium obecně staví do určité pozice. Ale přesto existují jakési skupiny i díla, které stojí za zmínku, jež lze klasifikovat jako umělecký styl vyjádření.*“

Video mapping se stal novou formou publicity pro velké společnosti. Je k tomu vhodný hned z několika důvodů, jako to, že jeho příprava většinou probíhá předem a nemůže dojít k selhání lidského faktoru, na tvůrce lze uplatnit nějaké požadavky vizualizace vlastních ideí nebo log. Zároveň *mapping* vytváří specifickou událost, protože vstupuje do tkáně života měst. Jeho ojedinelost a velkolepost ještě znásobují, že se firma prezentuje vlastně volnou tvorbou a zprostředkováním zážitku. V této poslední kapitole chci srovnat dva specifické případy institucí, které ke svému brandingů už vícekrát použily *video mapping*. Chci ukázat rozdíly v přístupu institucí, potažmo rozdíly ve výsledku.

Hal Foster charakterizuje vedle digitalizace důležité změny z 90. let 20. století: „*V devadesátých letech architektura a design nabyly v kultuře na důležitosti. Ačkoliv tato významnost pramenila z původních debat o postmodernismu, které se zaměřovaly na architekturu, byla potvrzena inflací designu a vystavování v mnoha aspektech spotřebního života – v módě a maloobchodě, v korporálních značkách a urbanistickým rozvojem a tak dále.*“¹¹⁶ Débordův spektákl, kapitál naakumulovaný do míry, že se stává obrazem, Foster

¹¹⁶ Viz Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois et al., (pozn. 5), s. 700

považuje za logiku mnoha muzeí a kulturních center. „*Jak jsou navrhována společně se zábavními parky a sportovními komplexy, aby asistovala postindustriální nové úpravě starého industriálního velkoměsta – tedy aby byla bezpečná pro nakupování a zábavu, což často znamená vytěsnění dělnických a nezaměstnaných tříd a podporu „značkové hodnoty“ pro globální korporace...*“¹¹⁷

Proti podpoře značkových hodnot se už do jisté míry vyjadřovali tvůrci v 80. letech, když prováděli *détournement*. Při již zmíněných věcech (a také u *video mappingu*) ve veřejném prostoru dochází (oproti Fosterově popisu) však k zahrnutí mezi diváky úplně všech vrstev. Ve většině případů se publikum formuje bez jakékoliv kontroly, je to také jejich cílem. Cílem je ovlivnění názoru většinové společnosti, intervence do převládajícího mínění. To je vlastně i ta nejjednodušší reklama.

Tvůrci reklam v běžném pojetí jistě museli zaznamenat, že efektivita běžného obrazu se značně snižuje ve světě pohyblivého obrazu a světelných technologií. Cílem reklamy je vždy zaujmout a to v prvním momentě nelze obsahem nebo snad vtipem, ale formou, která je zvláštní; působí unikátně na smysly.

Už přibližně od osmdesátých let se v architektuře objevují mediální fasády. Jde o to, že pevnou součástí fasády architektury (nebo dokonce celou jednou její fasádou) se stává velká obrazovka. Problém je, že to omezuje nejen funkce architektury (okna, členění) ale i její jazyk, formu, kterou komunikuje ven sama o sobě. Nějakou dobu po, nebo možná souběžně s mediálními fasádami se reklamní obsah, kterému se hodí světelnost a pohyblivý obraz, začíná promítat pomocí projektorů.

Říká se tomu branding, to je budování a péče o brand, čili značku. Značka, to je duše firmy, jakási esence jejího vnímání. Tato esence je definována souborem hodnot; vzhledem, názory, atd. Značka má schopnost v lidech u firmy vyvolávat očekávání, je to jakási pověst, která předchází firmu. Odlišuje značku od konkurence. Vzhledem k tomu, že v éře kapitalismu chování obchodních firem ovlivňuje i jiné instituce, může branding dnes provozovat mnoho institucí úplně opačného ražení.

¹¹⁷Ibidem.

Branding ČVUT

Jako názorné příklady brandingu skrze *video mapping* bych chtěla zmínit ty, kterými se prezentovala pražská ČVUT. Oba tvoří pojetí, které považuji za velmi standartní. Obsahují různé opakované prvky, obsahující jak znovuožívování mrtvých, tak naraci ve stylu *Son et lumière*. Obě sice byly od začátku vytvářeny pro konkrétní budovy, ale jejich výpovědní i estetická hodnota by se vlastně nezměnila, pokud by se novomediální objekty promítaly někam jinam.

Roku 2013 byl vícekrát na Betlémskou kapli uveden *videomapping* s názvem *Betlémská Oddysea*.¹¹⁸ Jeho autorem byla Zdeňka Čechová a studenti jejího kurzu *video mappingu* na pražské ČVUT. Jedná se vlastně o pohledy do historie, které nejdřív sledují a komentují založení kaple, poté život mistra Jana Husa a pak dokonce ukazují, že kaple je dnes součástí života ČVUT. Tyto epické epizody jsou uvedeny textem a posléze rozvíjeny monology, označitelné jako poetická fikce, a mají zpřítomňovat Husovo kázání.¹¹⁹

Vlastně se zde promítal jakýsi dokument o recipování objektu. Zabýval se společenským významem, který se kolem kaple v české společnosti udržuje, který je dnes jiný, než býval kdysi, a to, že tyto významy máme vnímat jeden po druhém a zároveň jako jeden celek. Pokud jde o konkrétní provedení, výpověď a vizuální efekty, za dokumentární je označit nelze. Velkou úlohu zde hraje fikce, historická i materiálová (když se na budově skládají kameny, nebo když obrůstá popínavou rostlinou), efekt hudby, efekt mluveného slova. Materiálová fikce se často objevuje jako lyrická metafora pro význam společenských změn, a tak se dá říci, že recepce zachycená tímto *videomappingem* je především emotivní vnímání. Jeho snaha postihnout všechny zásadní významy a prohloubit jejich emotivní význam se snaží zasáhnout každého diváka. Tyto emoce heroické epiky a nostalgie jsou jednoznačné. Když studenti ČVUT naklíčovaní na fasádě přebírají tituly při promoci, divák má cítit radost a pýchu. Tato všeobjímajícnost a jednoznačnost emoce má určité prvky kýče.¹²⁰ Zároveň vlastně podává zprávu o estetických a grafických možnostech svých autorů.

¹¹⁸ Zdeňka Čechová - Miroslav Vobořil, *Betlémská Oddysea*, videomapping k výročí ČVUT, Betlémská kaple, Praha 2013. Videozáznam: <https://www.youtube.com/watch?v=vWRczZnIJxw&list=PLF2F717B14C74003C&index=30>

¹¹⁹ Vysokoškoláci i sám rektor se zhostili drobných hereckých rolí, a podíleli se i na výrobě efektů v pracovních počítačových animacích. Celá příprava trvala 3 roky. „*Rozpohybovali jsme některé obrazy z Betlémské kaple i části kaple zvenku, postavili jsme na ni kamení a rozpohybovali jsme ho - kameny padaly nahoru a dolů. Asi nejtěžší pro mě byla část, kdy celá kaple poroste jakýmsi zelením - pracoval jsem s každým lístkem zvlášť. Těch lístků je tam asi 200 nebo 300,*“ řekl student Jakub Pospíšil. https://www.irohlas.cz/kultura_vytvarne-umeni/projekce-na-zdech-betlemske-kaple-pripomnela-600-vyroci-upaleni-jana-husa_201310131048_sbartosova

¹²⁰ Svě vnímání kýče zakládám na teorii Tomáše Kulky. Tomáš Kulka, *Umění a kýč*, Praha 1994.

Betlémská Oddysea je jakýsi dokument o objektu se spoustou efektů, triků a koláží, ale samotný objekt se tam poněkud ztrácí, důvod pro mnohé z triků evidentně chybí.¹²¹ Pokud by se obsah promítal na jinou k tomu dostačující velkou plochu, efekt bude stejně soběstačný; tvary Betlémské kaple jsou zadané už ve zdroji projekce. Velká spousta efektů na ni sedí jednoduše proto, že se tam vešla, a fasáda má výrazně hladký charakter.

V roce 2017 pražská ČVUT k inauguraci své nové budovy, kde sídlí Český institut robotiky a kybernetiky (CIIRC) vypravila narativní exkurz do historie od svého vlastního založení s krátkou prezentací každé své existující fakulty. Budova není po své estetické stránce veřejností příliš přijímána, poněvadž její průsvitný plášť je vyroben z nové transparentní látky a kontrastuje se solidní architekturou v okolí. *Mapping* vytvořili František Pecháček a Josef Kortan, známí jako Black_division.¹²²

Narace začala symbolicky od pravěku a různými starověkými vyobrazení. Na menší část nové budovy se např. promítal antický tympanon. *Mapping* se evidentně snažil dát budově lidštější tvář a spojit ji s tradicí, vlastně znovu v tradici Son et lumière. K zapojení nové budovy došlo až ve chvíli, kdy vypravěčský hlas prezentoval jednotlivé fakulty. Na budově se vždy promítaly nějaký efekty, které měly zaměření fakult ilustrovat, a k tomu se na menší budově promítala loga. Byla to vlastně poměrně zajímavé využití motion designu a textur k ilustraci. Častější je, že se textury u video *mappingu* používají samoúčelně.

I přesto se však dá konstatovat, že výpovědní hodnota by byla stejná, pokud by se promítalo na jinou architekturu, objekt do výsledku vlastně nijak nevstupoval. Vrcholem *mappingu* byly 3d animace robotů, vyřezávajících logo ČVUT a promluva do budoucnosti. *Mapping* splnil účel v tom, že divákům komunikoval představu a související emoce ohledně toho, jak mají novou architekturu vnímat.

¹²¹ Z čistě architektonického hlediska by se dalo poukazovat na to, že videomapping pracoval jen s náhodně vzniklým schématem na fasádě, za něž může umístění okapu doprostřed. Značně méně bral v potaz prostor uvnitř, kde se reálně odehrává vše, k čemu narativ mappingu odkazoval.

¹²²František Pecháček a Josef Kortan (BLACK/DIVISION) - Ondřej Mikula (AidKid), videomapping na novou budovu CIIRCS, oslava otevření, Praha 7.9.2017. Záznam: <https://media.cvut.cz/cs/video/20170907-videomapping-na-budovu-cvut-ciirc>

Branding Nové Scény Národního divadla

Nová scéna Národního divadla prošla po převratu prudkým vývojem. Od roku 1992 do roku 2001 byla Laterna magika ekonomicky soběstačná, ale po prvním poklesu turistické návštěvnosti Prahy se už neobešla bez státní podpory. Na konci roku 2009 musela být jako samostatná instituce z finančních důvodů zrušena a od začátku roku 2010 se stala součástí Nové scény Národního divadla. Tuto institucionální změnu provázela brandigová kampaň s názvem *Nová scéna LIVE* s heslem „Začínáme z gruntu“¹²³ Stejně pražská ČVUT si tvůrce vybírá díky starším svazkům, ale přiděluje jim v tvorbě jinou roli.

V roce 2010 bylo možné v Praze vidět světelnou show na Novou scénu Národního divadla. Autory byla skupina SPAM; Vladimír 518, David Vrbík, Ondřej Anděra a dílo se nazývalo BIT [11]. (Tito lidé pro Laternu Magiku vyvíjeli představení s novomediální tematikou jako projekt TOW). Vladimír 518 k tomu řekl: „*Smysl bitu. Co to znamená, jako? Zmenšení jakýkoliv informace na to nejzákladnější zrnko písku, základní ano/ne, ano ne, ano ne... Ta doba je digitální a nás baví jako digitální média a technologie, estetika, hudba a tak dál... Lidi můžou očekávat v podstatě audiovizuální průlet po týchle budově, která je svým způsobem digitální.*“¹²⁴ Nebyly zapojeny jen projektory a hudba, ale také lasery.

BIT byl dokonce o rok později zopakován s názvem *Rekonstrukce bitu* (a bohužel podařilo se mi najít záznam až z tohoto představení, nikoli z toho prvního). V *Rekonstrukci bitu* je prvních 5 minut z 10 více méně diskotéková show, přehlídka efektů. Asi právě v polovině se objeví velký nápis BIT a posléze nápis BINARY. S tím přichází také slovní komentář: „*Nacházíme se v období přechodu z analogové éry do digitální. S obrovskou vytrvalostí překlápíme naši kulturu nevědomě do nové instituce binárního kódu, a tím vytváříme zcela nový mechanismus mysli. Věci začínají písmenem...* (hlas se odmlčí, na budově se objeví písmeno b)... *V počítači jedna bytost odpovídá jednomu bitu. Obrovský výkon superpočítače nás dovedl do současného stavu věcí, kde zatím řešíme jen základní otázku...jeden bit, reprezentuje základní jednotku. Získáváme jen odpovědi na otázku (na budově se rozsvítí ano a posléze ne)...Lidstvo očekává příchod kvantového počítače.*“¹²⁵ Posléze přijde rytmická hudba, při níž

¹²³ Sylva Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy*, Disertační práce (PhDr.) Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra filmových studií. Vedoucí disertační práce Ph.D. Petra Hanáková, Praha, 2015, s. 181

¹²⁴ Vladimír 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, BIT, Nová scéna ND 2010. Záznam: https://www.youtube.com/watch?v=N1_GiJiLTM8

¹²⁵ Ibidem.

na levé polovině budovy pokračuje hudební vizualizace a na pravé části, (přibližně tam, kde se nachází jeviště Nové scény), se střídají různé obrázky počítačů.

Toto rozhraní má v případě architektury symbolický význam. Navazuje na *audiovizuální stať* (autorský výraz) o Karlu Pragerovi, komunistickém architektovi (*Karel Gott Prager*, 2009¹²⁶), který měl změnit tvář Prahy svým dalekosáhlým urbanistickým plánem, (v podstatě některé čtvrti jako např. Smíchov měl naprosto nahradit svojí architekturou, vycházející z brutalismu.) Pár málo budov, které v jeho rámci postavil, se staly symboly doby, a po roce 1989 nenáviděnou připomínkou. Pravidelně zaznívaly hlasy, že architektura z těchto dob není hodnotná a měla by být zbořena. Málo kdo byl schopen jí vidět jako světovou, většina české společnosti ji vnímala pod nánosem politických událostí. V 90. letech, které formovaly členy skupiny SPAM, se tyto názory vyhrošovaly; pohled na současnou dobu a minulý režim se zjednodušoval jakoby do binárního kódu: současnost je správně, minulost je špatně. Ve skutečnosti mnoho děl, které komunistický režim financoval a postavil, ob stojí alespoň technicky a není zatížena explicitní propagandou. U skupiny SPAM je to dlouhodobé téma, po BITu¹²⁷ se odehrálo ještě představení v pražském Rudolfinu nazvané *Another Brick*, které je sice neorenesanční z 19. století, ale rekonstruoval ho rovněž Karel Prager.¹²⁸

BIT i Rekonstrukce bitu jsou o tom, že digitální procesy se stávají formou myšlení člověka v digitální éře, která zavládla v 90. letech, po nejistém nástupu v letech 80.¹²⁹ Alespoň v druhé verzi si autoři jistě pohrávali s tím, že *bit* zní také jako české slovo *byt*, které vychází ze slova *být*; *být* či *nebýt*; 0 nebo 1, což parafrázuje odsudky veřejnosti vůči této architektuře.

Formální stránka je zde pro tu obsahovou nepostradatelná. Různé čáry a linie, které se na fasádu promítají, by totiž jinde vyzněly do prázdna jakožto hladký dekor. Ale díky styku s fasádou, která připomíná digitální monitor, je tento hladký světelný obraz narušen jednotlivými skleněnými cihlami a připomínají bitovou grafiku. Digitální forma i tematika zde byly zvoleny maximálně konceptuálně. Estetika evokovala starý počítač s nízkým rozlišením, což v té době mělo už konotace značné archaičnosti, ale také nostalgie. Určitý návod na to, jak vnímat budovu Nové Scény byl podán takto, esteticky.

Budova Nové scény Národního divadla je výjimečným příkladem koncepčního brandingů pomocí *novomediálních* děl. Jejich volba není nutně přistoupením na módní vlnu, vychází

¹²⁶ Vladimír 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, Karel Gott Prager 2009 <https://vimeo.com/22311920>

¹²⁷ Vladimír 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, BIT, Nová scéna ND 2010. Záznam: https://www.youtube.com/watch?v=N1_GiJiLTM8

¹²⁸ <https://www.abradio.cz/hudebni-novinky/reporty/6105-sifon-vladimir-518-a-vrbik-to-je-spam-another-brick/>

¹²⁹ Je zde souznění i s Manovichovy názory o otisku forem indexických médií, především filmu, do našeho myšlení. Viz. Lev Manovich, *Jak se média stala novými*, In: Viz Manovich (pozn. 7), s.61-66

z toho, že Nová Scéna pojala Laternu magiku, a nehraje tradiční divadlo, ale intermediální přístupy. Zkoumání projekční technologie v rámci divadla je jejím hlavním oborem.

Pravidelně se takto prezentuje při zahájení sezony a ve výjimečných případech instaluje díla i na stálo. To je případ např. spolupráce s Jakubem Neprašem. Poprvé na čirý skleněný vestibul promítal dílo *Kultury* v roce 2007. Bylo složeno technikou digitální koláže záznamů z archivu či databáze, kterou v roce 2006 ještě jako student učinil svým předním směrem uměleckého výzkumu. Záznamy spojuje do mnoha vrstev a smyček, ze kterých tvoří „fantaskní rostliny a organismy a jejich kultury“¹³⁰.

Od roku 2018 je na architektuře Nové scény přímo nainstalován Neprašův intermediální objekt *Kulturní roj*. Je to socha vzniklá asambláží včelího úlu, kostí, objektů z 3d tiskárny, plexiskla, skla, a v určitém uzavřeném okruhu zevnitř sám na své různé části objekt promítá archivní záběry z představení Nové scény nebo z Laterny Magiky.

U nového objektu Jakub Nepraš zapojil tyto úvahy: *“Když mě oslovili, přemýšlel jsem, jak uchopit tady tu obrovskou piazzettu. Šlo mi o to dostávat ty věci do veřejného prostoru, takže jsem chtěl dělat tu věc venku, ale spojovat se s tímhle obrovským prostorem je složitý...a proto jsem se rozhodl pro ně udělat něco menšího, kompaktního, inspirovaného právě včelím rojem, ale potažmo jako nějakým atraktorem. Podivný atraktory, který jsou ve vesmíru a přitahují ty obrovské části vesmíru kamsi, kde vůbec nevíme, co se tam děje, ale vlastně nás to zajímá, přijít tomu na kloub, takže tady má člověk přes celou tu piazzettu možnost přijít k tomu detailu a prohlédnout si zpátky takovouhle kulturní anomálii nějaký zvláštní, ušlechtilý plísň toho divadla...v pozitivním slova smyslu!”*¹³¹ Vidíme tedy, že Nepraš záměrně nezvolil velkou formu, vzhledem k čemu nejlepšímu vyjádření přehodnocoval měřítko architektury, které je schválně monumentální a postrádá nějaký pointující detail. Nepraš zvolil jazyk s konotacemi přírodovědy, který je mu vlastní a zároveň je v jisté opozici vůči výtvarné stránce architektury, jde tedy o střet.

Neprašova instalace se zároveň architektuře přibližuje tím, že její časový průběh je nastaven do smyčky, čas našeho vnímání je tedy stejně jako v případě architektury čistě naší volbou. V případě všech ostatních zmíněných *mappingů* byl čas vždy ohraničený, v délce kolem 10 až 20

¹³⁰ Můžeme tak do jisté míry sledovat jejich uzavřený mikroskopický život. Tento oběh je podobný proudění krve v tkáních, mízy v rostlinách, metabolismu, či dokonce globálnímu trhu a výměně informací mezi různými propojenými částmi světového. Jakub Nepraš, *Kultury*, projekční dílo, Laterna Magika v Praze, 2007. Viz. <http://jakubnepras.com/cultures/76>.
Nebo Alena Uxová, *Multimedialita a bioartové koncepty v tvorbě Jakuba Nepraše*, 2013 Bakalářská práce (Bc.) Masarykova Univerzita, Filozofická fakulta, Vedoucí práce: Mgr. Martina Ivičič, s. 22

¹³¹ Jakub Nepraš, *Kulturní roj*, piazzeta Národní divadla, Praha 2018. video z vernisáže: <https://www.youtube.com/watch?v=Ydnhq6y-WFY>

minut, tedy v délce, která se podobá filmové ukázce nebo jedné epizodě televizního seriálu. To jsou formáty, jejichž úkolem je snadná divácká konzumace.

V případě Nové scény jde o strategický *branding*, který evidentně funguje formou dialogu. Umělci neměli tvořit *video mapping*, ale projekční díla, jejichž výpověď byla na nich. Národní divadlo se tím pádem nezajímá jen o to, jak se prezentuje, ale jak jej různí umělci různých generací a smýšlení pojmu; tento názor poté nechají veřejně vizualizovat. Zadavatel jim zde očividně nechal volnou ruku v tom, jakého aspektu celého fenoménu se chytit. Umělci evidentně začali kontemplací objektu v celé jeho šíři nebo brain-stormingem, a rozhodli se pro jeden názor, který budou prezentovat. Nejde tedy o zobrazování přijatých pravd, ale vlastně o uměleckou spekulaci.

Zároveň v jejich pojetí byl vidět nejen názor na objekt, ale určité označení sebe sama. Skupina SPAM nastolila show, která evidentně evokuje klubovou hudební scénu 90. let. Jakub Nepraš se zase prezentuje jako vědecký výzkumník. Tření zde nastává tudíž z těchto názorových pozic.

Závěr

První tezí mé bakalářské práce je, že *video mapping* nebo *projection mapping* jako práce s promítaným obrazem je novým navázáním na vývoj předfilmových technik pohyblivého obrazu. Je tomu tak kvůli specifické formě digitální skladby záznamu a digitální animace. Tuto tezi jsem zformulovala na základě Kinematografické teorie nových médií Lva Manoviche tak, jak jí popsal v knize *Jazyk nových médií*. Ta je specifická tím, že historii pojímá jako kontinuální vývoj. Pokud tento pohled aplikujeme na dosavadní známé příklady nejstarších předobrazů *mappingu*, jakým je *Haunted Mansion* v Disneylandu nebo *Son et lumière* na francouzských památkách, je zjevné, že oba tyto jevy nesou kontinuitu předfilmových technik až do dnešních dob. Tuto tezi podporují i další formy *mappingu* vycházející z proudu *expanded cinema* a *videoartu*.

Mou druhou tezí je, že *video mapping* nebo *projection mapping* rozšířil objektovou orientaci v tvorbě s promítaným obrazem. Orientace na objekty nemusí být u *mappingu* vždy důsledná, právě i tím vzbuzuje u diváků a tvůrců reakce a zamyšlení, jak to dokládají také samotné rozhovory. Ukázala jsem, jak objekty v tvorbě s promítaným pohyblivým obrazem na objekty vstupují do sdělení a utvářejí projekční dílo jako takové. Vlivem *objektově orientované filosofie*, která hojně v posledních letech vstupuje do nových médií a postinternetového umění a vlivem rozšíření *mappingu* jako projekce na objekty, nyní vznikají díla, která významně rozšiřují základní roli objektů u *video mappingu* nebo *projection mappingu*. Využívají už specifické schopnosti promítaného pohyblivého obrazu, aniž by bylo nutné do nich vkládat různá klišé a typické *mappingové* formy. Pracují s nevyhnutelností užití promítaného obrazu a jeho mediových specifik.

Je otázka, jestli je emancipace této formy možná. Projekční technika je stále velice drahá. V rámci *brandingu mapping* může ukazovat na to, že zadavatel odmítá fyzickou reklamu, a ctí architekturu. K tomu, aby tyto efemérní, ale výrazné projekty zůstaly důstojné, by mělo být důležité, aby je zadavatelé odlišovali od běžné reklamy, a pokládali i jejich obsah za volné pole uměleckého vyjádření. Umělecký počín, který může být vůči zadavateli nebo prvku jeho činnosti do jisté míry kritický, dodává v základě *brandingové* zakázce uměleckou hodnotu a přesah. Těmi se může zadavatel prezentovat jako novodobý mecenáš umění a umělecká intervence se může stát konstatováním o něčem, co se týká jeho oboru nebo součástí jakési jeho sbírky. Je důležité, aby zadavatelé, velké firmy, nepoužívaly tvůrce jako nástroje.

Jak jsem ukázala ve své poslední kapitole zabývající se problematikou *brandingu*, je evidentní, že velké firmy převážně používají *mapping* jako reklamu ve formě velké kinematické

obrazovky. I když je projekce jakoby nasazena na prvky budovy, výpovědní hodnota *mappingu* by se nemusela změnit, pokud by byl přenesen např. do kina nebo konferenčního sálu. I přestože se v tu chvíli *mapping* chová jako film, v banálně konstruované formě svého sdělení se stává prezentačním designem.

Digitální *mapping* přináší velké možnosti a to především velmi organické začlenění pohyblivého obrazu do objektu. Design, který si firma vyžádá, by se nemusel inspirovat pouze reklamami, ale jinými formami designu ve veřejném prostoru – osvětlení, značení, navigace a jiné formy, které mohou zahrnovat interaktivitu. Jak ukazují v kapitole věnované branding, je zjevně produktivní upouštět od efemérních velkolepých projektů a přiklonit se k projektům v menším rozsahu, ale delšího trvání. Tím se zadavatel svou intervencí zapojuje do vytváření urbanismu města a neparazituje na něm.

Projekční díla budou vždy svázáním několika aktérů, případně částečně uzavřeným okruhem. Je důležité, aby role všech aktérů byly jedinečné; role objektu, role promítajícího, role diváka i role techniky. Technika nemá emoce, ale svým způsobem k nám promlouvá a my zachycujeme, co chceme vidět, jejími očima, a když promítáme, tak promítáme její perspektivu. Je možné, aby se autor vzdálil a učinil z techniky hlavního původce.

Přesně to většinou dělají tvůrci *mappingů*; vytvoří vše předem a na místě je obsah pouze odbavován. To je také zásadní rozdíl u *video mappingu* oproti *vjingu*, že pozice autora je v něm často skryta nebo odsunuta na okraj. Jen málokterí autoři jsou vždy schopni aplikovat nějaký jazyk, který by pro něj byl signaturou a zároveň vždy představoval specifické řešení pro daný kontext.

Důležité je zodpovědět si na otázku, kdo je hlavním cílem jako receptor? Pokud se tvoří *mapping* jako velkolepá jednorázová událost, většinou bývá jaksí fotogenický; skutečně často se tvoří s účelem, aby jej v nějakém momentě diváci vyfotografovali a sdíleli na internetu. Je zajímavé u velkých *mappingů* proto porovnávat efekty, které trvají jen v řádu vteřiny a ty které zůstávají déle a napětí k nim nějak směřuje. Není pak důležitý zážitek obsahu a ovlivnění reálné smyslové zkušenosti, ale fotogeničnost, která se stává neverbálním jazykem diskuze o události na internetu. Jestli do jisté míry tato neverbální diskuze po sociálních sítích může k něčemu vést (např. nové vnímání architektury nebo rozšíření problému), nebo pouze rozšiřuje reklamní záměr *mappingu*, je otázkou.

Setkáváme se často s tím, že formy digitální koláže, která utváří většinu grafické stránky veřejného prostoru, jakoby se už stávaly nereflexovanou normou. Stejně tak u běžných *mappingů*, jejich animace na nás působí kýčovitě svou hladkostí a nereálností zároveň. Právě

zvýšené vědomí vůči nové estetice a virtuálním formám i na těch nejskrytějších místech může produkovat sebevědomé, reflexivní a nadčasové výsledky.

Rozhovory s tvůrci se skutečně shodovaly v tom, že většina z nich vnímá v tvorbě s promítaným obrazem značnou dichotomii, kde na jedné straně se vytvářejí spektakulární komerční realizace a na druhé straně tvorba s osobními motivacemi s uměleckým přesahem. Častěji se objevilo, že první *mapping*, který kdy viděli, byl ten jejich. To nedává odpověď na otázku, kde *video mapping* jako takový skutečně vznikl. Ukazuje se však, že se jedná o praxi, kterou bylo a je možné provádět více způsoby. Rozhovory také ukázaly, že se k této praxi tvůrci dostali přes různé obory, přes divadlo, animaci nebo třeba architekturu.

Seznam použité literatury

Walter Benjamin: *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*, 1936. In: Martin Ritter, *Literárněvědné studie*, Praha 2009, s. 299-324

Victoria Broackes ed. - Anna Landreth-Strong – Mark Blake – Aubrey Powell: *Pink Floyd. their mortal remains*, London 2017.

Andrew Darley, *Visual digital culture. Surface play and spectacle in new media genres*, New York 2000.

Guy Debord, *Společnost spektáklů*, Praha 2007.

Roberto Del Signore, *Le Domus Romane di Palazzo Valentini/The Roman Domus at Valentini Palace*. Roma 2016.

Erika Doss, *Twentieth-Century American Art*, Oxford 2002.

Umberto Eco, *Skeptikové a těšitelé*, Praha 2006.

Hal Foster – Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois - B. H. D. Buchloh – David Joselit, *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*, Praha 2015.

Vittorio Fiore – Luca Ruzza, *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie*, Palermo 2013.

Gisella Gellini, *Light art: considerazioni per un archivio dedicato all'arte della luce*, Maggioli 2009.

Gisella Gellini – Francesco Murano, *Light art in Italy 2010*, Maggioli 2011.

Gisella Gellini, *Light art in Italy: temporary installations 2013*, Maggioli 2013.

Gisella Gellini, *Light art in Italy: temporary installations 2014-2015*, Maggioli 2015.

Gisella Gellini, *Light art in Italy: temporary installations 2015-2016*, Maggioli 2016.

Ludvík Hlaváček – Marta Smolíková, *Orbis Fictus: nová média v současném umění*, Praha 1996.

Václav Janošík - Timothy Morton et al., *Objekt*, Praha 2015.

David Joselit, *American Art Since 1945*, London 2003.

Rosalind E. Krauss, *Passages in Modern Sculpture*, New York 1977.

Rosalind E. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism*, October. New York 1996. s. 50-64

Rosalind E. Krauss, *A voyage on the north sea. Art in the age of post medium condition*. 1999

Tomáš Kulka, *Umění a kýč*, Praha 1994.

Iva Macků, *Česko na EXPO Milán 2015*, Praha 2015.

Donato Maniello, *Augmented Reality in Public spaces. Basic techniques for Videomapping*, Napoli 2015.

Svatopluk Malý - Martin Procházka - Mirek Zapletal: *Vznik, rozvoj a ústup multivizuálních programů : Laterna magika a polykrany*, Praha 2010.

Lev Manovich, *Jazyk nových médií*, Praha 2018.

Lev Manovich, *Software takes command*. New York 2013.

Bruno di Marino, *Foreword*, In: Donato Maniello, *Augmented reality in public spaces. Basic techniques for video mapping*. Volume I, New Technologies for the Arts, Napoli 2015. s- 7-8

Scott McQuire, Meredith Martin, Sabine Niederer, *Urban Screens Reader*, Amsterdam 2009.
Dostupné z: http://www.networkcultures.org/uploads/US_layout_01022010.pdf

Jiří F. Potužník, ed., Herbert Slavík, ed.: *Expo 2010 - Šanghaj*. Praha 2010.

Eva Respini, ed.: *Art in the age of the internet: 1989 to today*. Boston 2018

Andrew Utterson, ed., K. J. Shepherdson, ed. a Philip Simson, ed., *Film theory: critical concepts in media and cultural studies*, London, 2004.

Silvana Vassallo, *Giacomo Verde. Videoartista*. Pisa 2018.

Vladimír 518 - Jan Matoušek – Markéta Vinglerová, *Město = Médium*, Praha 2012.

Krzysztof Wodiczko, *Transformative Avant-Garde and other writings*, London 2016.

Krzysztof Wodiczko – Jaroslav Anděl ed., *Krzysztof Wodiczko: Out/Inside(rs): [22.2.-6.5.2012, Centrum současného umění DOX]*, Praha 2013.

Gene Youngblood, *Expanded cinema*, New York 1970

Jiří Zemánek, *Od luminodynamismu k médiu videa*, in: *České dějiny výtvarných umění [VI/2] 1958/2000*, Praha 2007.

Diplomové a disertační práce

Martin Blahutka, *Syntéza Vjingu a Video Mappingu*, bakalářská práce, Masarykova Univerzita, Filozofická Fakulta, Ústav Hudební Vědy, Teorie Interaktivních Medií, Vedoucí: Mgr. Martina Ivičič, Brno 2014.

MgA. Martin Boška: *Videomapping*. Magisterská práce. Filmová akademie Miroslava Ondříčka v Písku. Vedoucí práce Bc. Lukáš Capinus, DiS., Písek 2018.

Tiago Ignacio Branchini, *Video mapping. Virtualizzazione degli Spazi Pubblici*. Università La Sapienza. Facoltà di Lettere e Filosofia. Corso di laurea Magistrale in spettacolo, Moda e Arti Digitali. Vedoucí diplomové práce: Luca Ruzza. Roma 2017.

Iveta Kalousková, *Experimental videomapping*. Doprovodný text k praktické bakalářské práci. Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy 47 stran. Vedoucí bakalářské práce: MgA. Jana Francová, Ph.D., Brno 2014.

Natalie Krausová, *Světelné instalace v Praze po roce 1990 a umění ve veřejném prostoru*, Praha: FHS UK, Vedoucí bakalářské práce Mgr. Aleš Svoboda, Praha 2014.

Adam Ligocki, *Videomappingové postupy při vytváření video performativního umění*, Janáčkova akademie múzických umění v Brně, Divadelní fakulta, Ateliér audiovizuální tvorby a divadla, 100s. Vedoucí diplomové práce BcA. Jan Šuškleb, Brno 2013.

Barbora Loušová, *Analýza komunikačních aktivit 3. ročníku festivalu světla SIGNAL v roce 2015*, 60 s. Bakalářská práce (Bc.) Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra marketingové komunikace a PR. Vedoucí diplomové práce Mgr. David Klimeš, Ph.D., Praha, 2016.

Jiří Mucha, *Videomapping v diskurzu umění nových médií*, Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Jana Horáková, Brno 2015.

Sylva Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy*, Disertační práce (PhDr.) Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra filmových studií. Vedoucí disertační práce PhD. Petra Hanáková, Praha, 2015.

Sylva Poláková, *Proměny imaginace-portrétu města vlivem digitálních technologií v kontextu analogových médií*, 106 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra filmových studií. Vedoucí diplomové práce PhD. Petra Hanáková, Praha, 2006.

Aneta Surovčáková, *Časostroj: projekt využívající nové technologie videomappingu*, Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Martin Flašar, Brno, 2018.

Martina Šviková, *Federico Díaz a skupina E AREA*, Dostupné z: <<https://theses.cz/id/5a7kod/>>. Diplomová práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce doc. PhDr. Alena Pomajzlová, Ph.D., Brno, 2010.

Marie Vítková, *Mapping jako nová forma audiovizuálního umění*, diplomová práce (MgA.). Univerzita Jana Evangelisty Purkyně V Ústí Nad Labem. Fakulta umění a designu, Ústí nad Labem, 2013.

Alena Uxová, *Multimedialita a bioartové koncepty v tvorbě Jakuba Nepraše*, Bakalářská práce (Bc.) Masarykova Univerzita, Filozofická fakulta, Vedoucí práce: Mgr. Martina Ivičič, Brno 2013.

David Zaorálek, *Využití specifických nástrojů marketingu v městském prostoru: videomapping a permapping*, Mendelova univerzita v Brně, Fakulta regionálního rozvoje a mezinárodních studií, Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Ondřej Konečný, Ph.D., Brno 2017.

Martin Žilka, *Obraz, zvuk a text v umění a ve škole. Diplomová práce*, Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, Vedoucí práce: PaedDr. Šimon Brejchak Praha 2014

Články

Luka Arsenjuk, *On the impossibility of object-oriented film theory*, Discourse, vol. 38 no. 2, 2016, s. 197-214, Project MUSE, Wayne 2016. Dostupné z: www.muse.jhu.edu/article/651044

Václav Bělobradský. O společnosti spektaklu. Dostupné z: http://www.multiweb.cz/hawkmoon/o_spolecnosti_spektaklu.htm

Petr Blond, *Neškodné malování ve veřejném prostoru? Tagtool*. 24.4.2014
Dostupné z: <http://kulturio.cz/lunchmeat-tagtool-reportaz/>.

Oliver Bimber et al, *Superimposing pictorial artwork with projected imagery*, ACM SIGGRAPH 2006, New York 2006.

Jones Brett, *The Illustrated History of Projection Mapping*.
<http://projection-mapping.org/the-history-of-projection-mapping/>

Arnauld Cabaud, *Fete des Lumieres – December 8 – The Tradition and History*, 8.12.2010
Dostupné z: <http://www.lyonalacarte.com/?Fete-des-Lumieres->

Robert Candra, *SPAM: Technologie hledačství*, 2011. <https://wave.rozhlas.cz/spam-technologie-hledacstvi-5286945>

Douglas Crimp, Rosalyn Deutsche, Ewa Lajer-Burcharth, *Conversations with Krzysztof Wodiczko*, 1986, Dostupné z: https://monoskop.org/images/7/7b/Crimp_Deutsche_Lajer-Burcharth_1986_A_Conversation_with_Krzysztof_Wodiczko.pdf

Martin Čihák, *K teorii strukturálního filmu*, Iluminace XI, 1999, č. 3, s. 35, Praha 1999.

Illtud Evans, *Son Et Lumière: A Footnote to France*, Blackfriars, 1957, vol. 38, č. 450, s. 378–383. Dostupné z: www.jstor.org/stable/43815489.

Matěj Forejt, *Co zbývá (cinefilovi)*. Recenze výstavy BLACK BOX, WHITE HAT v galerií AMU. [online]. 10. 1. 2018 Dostupné z: <http://artalk.cz/2018/01/10/co-zbyva-cinefilovi/>

Matěj Forejt, Maroldovo panoráma předcházelo virtuální realitě. Mladého Teigeho a Seiferta ale bitva u Lipan nebavila. 2016 Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/maroldovo-panorama-predchazelo-virtualni-realite-mladeho-teigeho-a-seiferta-ale-5186835>

Václav Janoščík, *Hra na realitu. Umění, hry a kapitalismus*. Art+Antiques, 2018, č. 4, s. 44–51.

Malte Hagener, *Co je (dnes) film?* Iluminace, 2011, I, s. 79-88.

Tomáš Holý, *Expertí na videomapping: Mappovat lze na cokoliv, otázkou je proč*, rozhovor se skupinou BLACK/DIVISION alias František Pecháček a Josef Kortan, 2014. Dostupné z: https://www.lidovky.cz/relax/design/specialisti-na-videomapping-mappovat-lze-na-cokoliv-otazkou-je-proc.A141021_142450_in-bydleni_toh

Peter Graham, Brief SR/OOO tutorial, 2010. Dostupné z: <https://doctorzamalek2.wordpress.com/2010/07/23/brief-srooo-tutorial/>

Zdeněk Kasner, *Videomapping*, 2015. <https://casopis.fit.cvut.cz/tema/leto2015-it-a-umeni/videomapping/>

Tomáš Kořínek, Jaká je budoucnost videomappingu? 2012
<https://blog.tomaskorinek.com/kde-je-budoucnost-videomappingu/>

Petr Lešek, *Granty, granty, granty*. Art+Antiques Art+Antiques, 2018, č. 7, s. 19-20.

Lev Manovich, *Avant-garde as Software*. Dostupné z: <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software>

Lev Manovich, *Ten Key Texts on Digital Art: 1970-2000*, Leonardo, Vol. 35, No. 5, New York 2002, s. 567-575. Dostupné z: http://manovich.net/content/04-projects/036-key-texts-on-new-media-art/33_article_2002.pdf

R. Milgram - P. Takemura - H. Utsumi - A. Kishino: *Augmented Reality: A class of displays on the reality-virtuality continuum*. SPIE Vol. 2351, Telemanipulator and Telepresence Technologies, 1994, s. 283.

Marie Meixnerová, *#mm net art – internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*, Olomouc: Pastiche Filmz, 2014. s. 109–112. Dostupné z: <http://fresh-eye.cz/postinternet/2015/04/>

AnnaMaria Monteverdi, *Hypersurface And Mediafacade. Urban Screen And Nu Former*
http://digicult.it/digimag/issue-052/hypersurface-and-mediafacade-urban-screen-and-nu-former/?fbclid=IwAR2lJtEbdwhQkD9Z_kxnJbzm3IgNZQzIYPCpReXdJy4eCLrdeJDPYczx1zk

Maria Anna Monteverdi, *L'arte della superficie. Dal videomapping all interaction design per il teatro*. Dostupné z: <http://www.annamonteverdi.it/digital/larte-della-superficie-dal-videomapping-allinteraction-design-per-il-teatro/>

Michael Naimark, *Spatial Correspondence in Motion Picture Display*, SPIE Proceedings, vol. 462, Optics and Entertainment, Los Angeles 1984.

Patricia C. Phillips, *Creating Democracy: A Dialogue with Krzysztof Wodiczko*, Art Journal, Vol. 62. No. 4. 2003, s. 33-47.

Sylva Poláková, *Otázka „místa“ v případě videomappingu*, Iluminace. 2011, č.23, č.1., s. 89-110.

Sylva Poláková, *Monumentalita Symbolických Míst. Světlo do ulic – pohyblivý obraz ve veřejném prostoru*. 2015 <https://www.advojka.cz/archiv/2015/11/monumentalita-symbolicky-mist>

Lucie Poštolková, *Staroměstský orloj oslavil 600. narozeniny velkolepě, přišly stovky lidí* <http://www.novinky.cz/kultura/213686-staromestsky-orloj-oslavil600-narozeniny-velkolepe-prisly-stovky-lidi.html>

Jana Pšeničková, *Liberec dal za laserovou show půl milionu. Je to moc, tvrdí opozice*, 2015. https://liberec.idnes.cz/video-show-laser-opozice-primator-sponzor-radnice-projekce-pq5-/liberec-zpravy.aspx?c=A151218_112416_liberec-zpravy_ddt

Ramesh Raskar, *Spatially Augmented Reality*, Office of the Future. IWAR. 1999 Washington.

Tereza Stejskalová, *O postinternetovém umění*. A2larm. Dostupné z: <http://a2larm.cz/2014/06/o-postinternetovem-umeni/>

Bruce Sterling, *An Essay on New Aesthetics*, Wired, 2012. http://www.wired.com/beyond_the_beyond/2012/04/an-essay-on-the-new-aesthetic/

Bruce Sterling, *Dead Media manifesto*. www.deadmedia.org/modest-proposal.html

Kateřina Tučková. *Dan Gregor aka Initi*. Art+Antiques 2009. <http://www.artcasopis.cz/clanky/dan-gregor-aka-initi>

Anthony White, *Lucio Fontana: Between Utopia and Kitsch*, Grey Room, 2001, č.5, s. 55-77.
Ernesto Assante: Martone riporta in scena 'Tango glaciale': "Non è operazione nostalgia". 2018 http://www.repubblica.it/spettacoli/teatro-danza/2018/01/16/news/_tango_glaciale_reloaded_-186586422/

Tisková zpráva: Nová expozice zemědělství v NZM Praha. 15. 3. 2018 <https://www.nzm.cz/pro-media/tiskove-zpravy/expozice-zemedelstvi-tiskova-zprava>

Tisková zpráva: V Ostravě dokončili orloj. Spustí ho v půlce února. <https://www.novinky.cz/cestovani/224132-v-ostrove-dokoncili-orloj-spusti-ho-v-pulce-unora.html>

Roberto Zeni, Luca Zaffarano, *Bruno Munari, Dipingere con la luce (Painting with light)*, dokumenty a archivní záznamy. <http://www.munart.org/index.php?p=15>

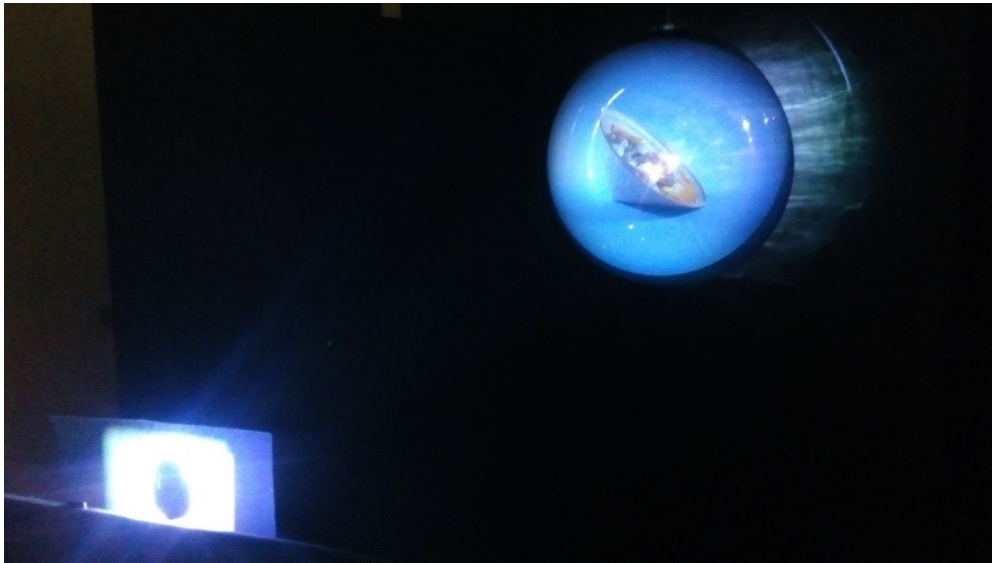
Sons & lumières, Vivre L'histoire, le Magazine de La Reconstitution et du Spectacle Historique, 2001, září-říjen, č.3

Přílohy

Obrazová příloha

- [1] Veronika Leová, Hiep Duong Chi, použití masky jako fyzické vrstvy mimo projektor v rámci projekčního díla na skleněnou kouli, festival 4+4 dny v pohybu, Praha 2018. Foto: archiv autorky.
- [2] Michael Naimark, *Displacements*, analogová projekce v bílém interiéru, 1986: Screenshot: https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE
- [3] Pink Floyd, fotografie skupiny hrající na pódiu v baru s liquid projection.
- [4] Pink Floyd, *The Wall tour*, 1979-1981. Foto: Victoria Broackes ed. - Anna Landreth-Strong - Mark Blake – Aubrey Powell: Pink Floyd. their mortal remains, London 2017, s. 130
- [5] Suicidi e omicidi acrobatici di Koine. Screenshot: Carlo Infante, Index P.O.W.; přehled italského žánru Videoteatro, festival Scenari dell'Immateriale, 1989. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=pSIR2ZH8yII>
- [6] Krzysztof Wodiczko, Astor building projection, 1986, Foto: Jerzy Borowski
- [7] Krzysztof Wodiczko, screening at Venice Biennale, 1986, Foto: Jerzy Borowski
- [8] Krzysztof Wodiczko, *Tijuana projection*, 2005. Screenshot: <https://www.youtube.com/watch?v=juq-Z48IY7g>
- [9] Mario Mariotti, projekce na kostel Santo Spirito, 1980, Florencie. Foto: archiv umělce
- [10] Robert Lepage – Ex Machina: The Image Mill. Sila v přístavu města Québec Foto: http://lacaserne.net/index2.php/other_projects/the_image_mill/
- [11] Vladimír 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, *BIT*, Nová scéna ND 2010 Foto: Vladimír 518 - Jan Matoušek - Markéta Vinglerová, *Město = Médium*, Praha 2012.
- [12] Macula, *Archifon*. Foto: archiv umělců
- [13] Black_Division, video mapping na český pavilon na Expo v Miláně. Zdroj: archiv autorů
- [14] Vladimír Turner, Ondřej Malý, *Povinná výbava*, projektor na bicyklu, 2011. Foto: Screenshot
- [15] Andrea Mikysková, *T-shirt with no logos*, digitální projekce na bílé triko xxl, výstava Choker v galerii Holešovická Šachta, Praha 2018. Foto: archiv umělkyně
- [16] T.I.T.S.: Untitled. Čtyři dny v pohybu, Praha, 2018. Foto: archiv autorky

[1]



[2]



[3]



[4]



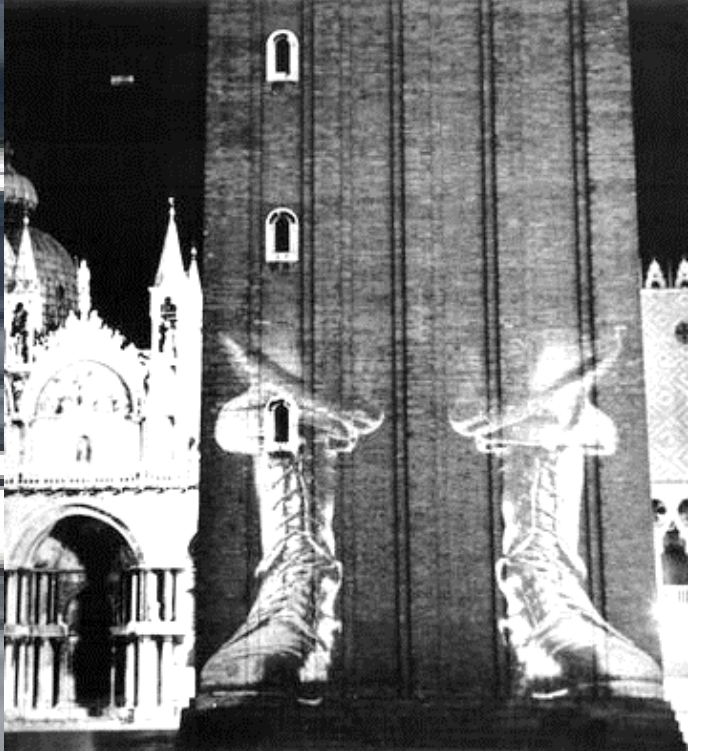
[5]



[6]



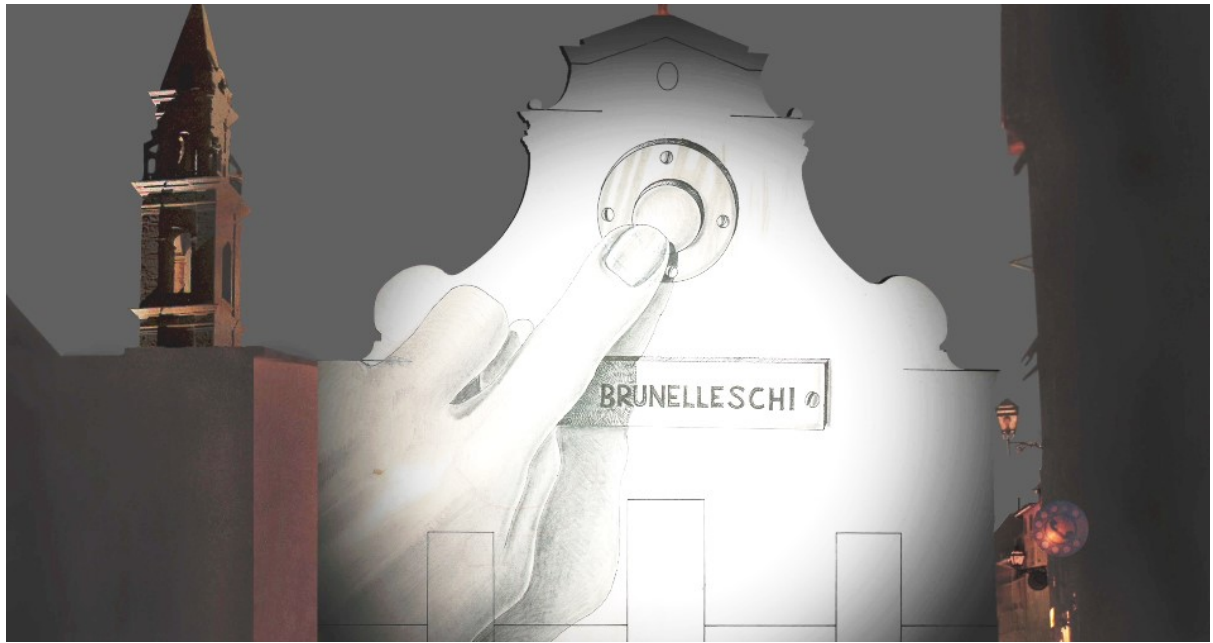
[7]



[8]



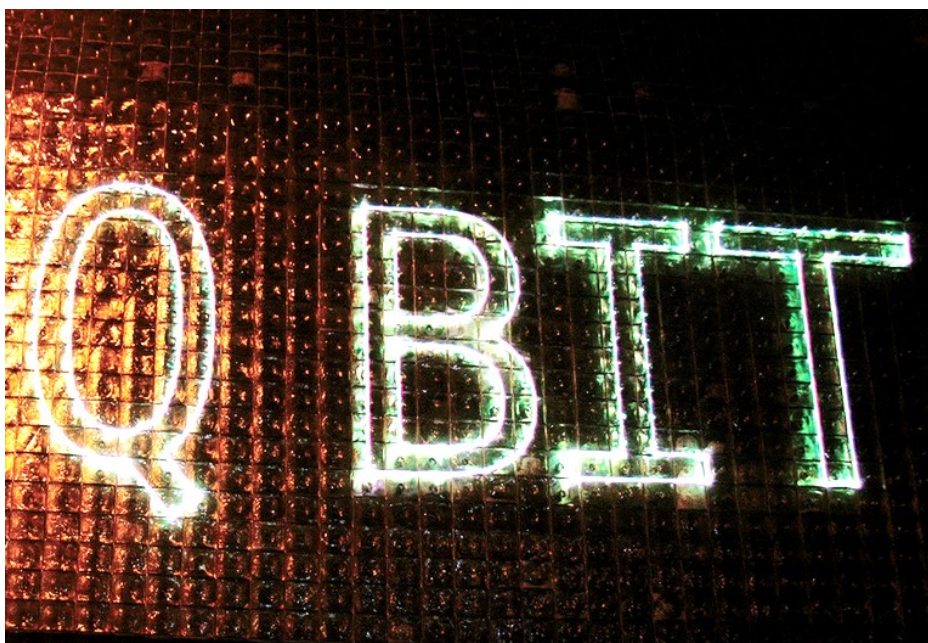
[9]



[10]



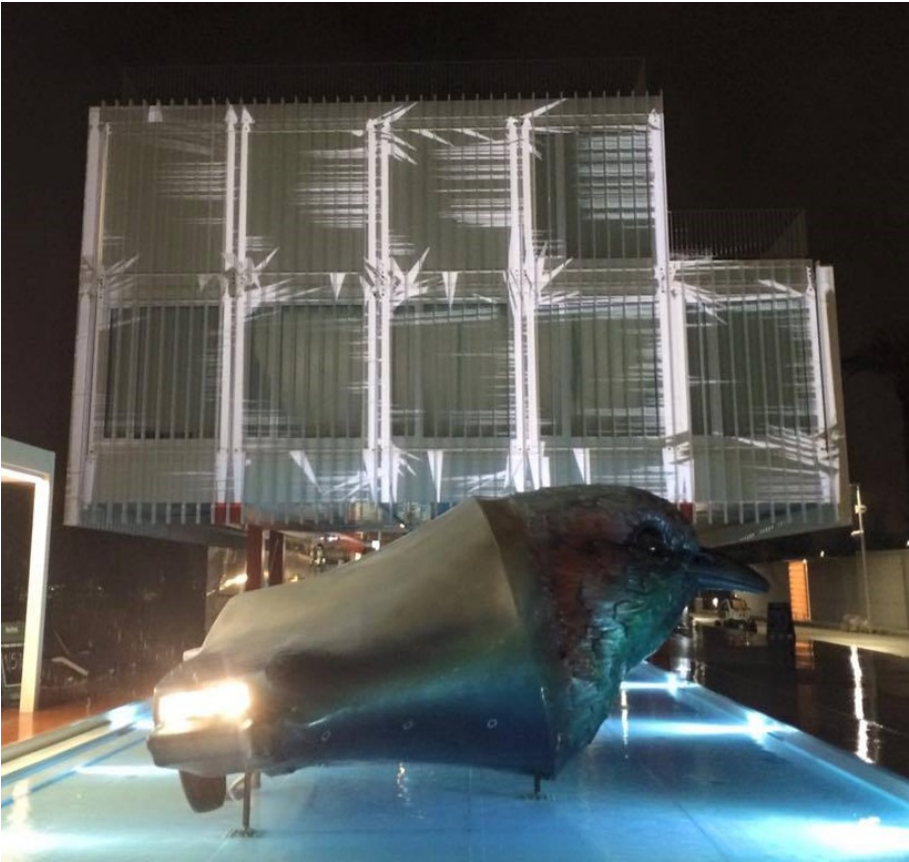
[11]



[12]

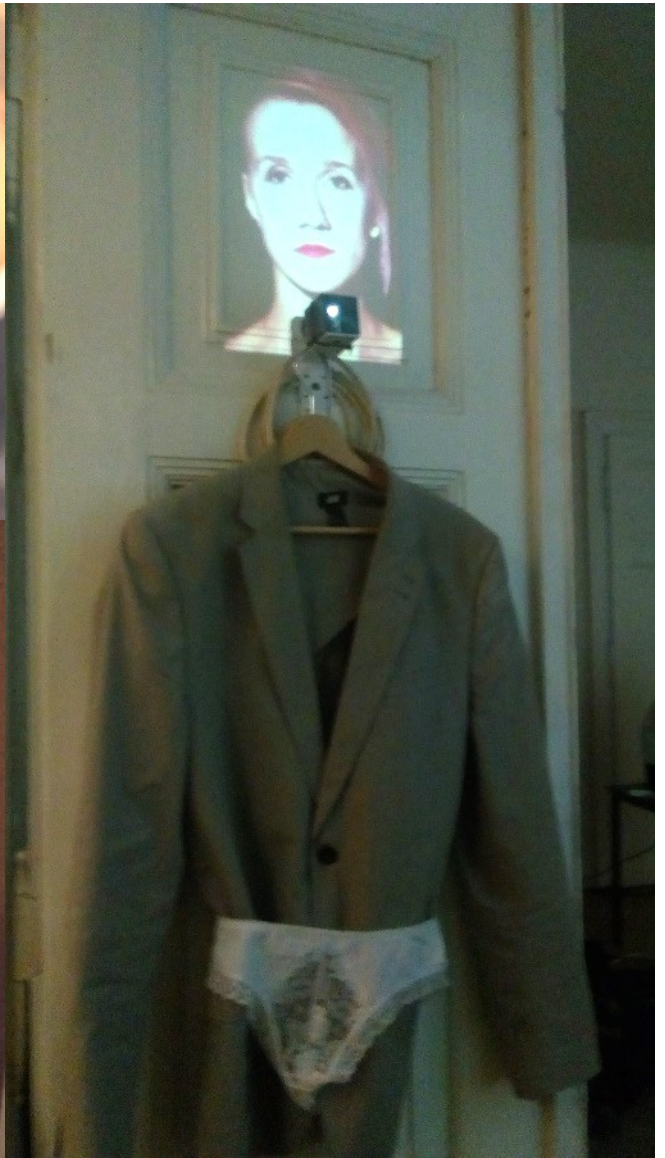


[13]



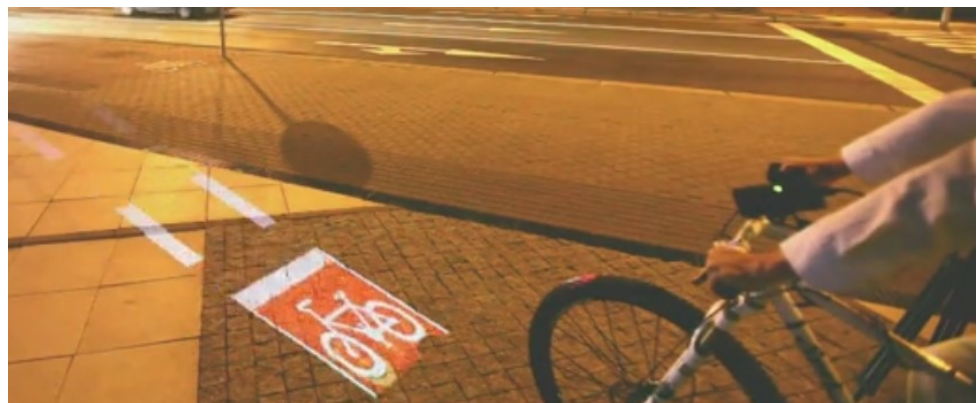
[14]





[15]

[16]



Odkazy na video záznamy

V době psaní práce bylo možno nalézt mnoho videí odkazující na realizace umístěné různými uživateli na internet. Tyto videa, jejichž autenticita není 100 % ověřitelná, jsem využila pouze jako doprovodné pomůcky k informacím z odborných textů nebo fyzické zkušenosti.

Odkazy jsou seřazeny ve vzestupné chronologii uvedení děl, díla se stejným rokem datace jsou řazena podle příjmení autorů, příp. podle názvů uskupení či institucí.

1. Disneyland, *Grimm grinning ghosts*, Haunted Mansion, Ghost ride, Florida 1969.
Záznam:
Novější verze, Paříž, záznam uveřejněn 2018. Ukázka:
<https://www.youtube.com/watch?v=mGzUwoo8XqQ>
2. Ian Emes, animace pro píseň *One of these Days* od skupiny Pink Floyd, 1971.
Záznam: <https://www.dailymotion.com/video/x17acm5>
3. Ian Emes, animace pro píseň *Time* z alba *Dark side of the Moon* skupiny Pink Floyd, 1973. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=PsxkBbkOQWA>
4. Michael Naimark, *Displacements*, imersivní video instalace, San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco 1984.
Záznam: https://www.youtube.com/watch?v=bMDr_CFFgWE
Informace: <http://www.naimark.net/projects/displacements.html>
5. Bill Viola, *Sleep of Reason*, zvuková video instalace, 1988. Záznam:
<https://www.youtube.com/watch?v=pHR9Td5FQ3s>
6. Carlo Infante, *Index P.O.W.*; přehled italského žánru Videoteatro, festival Scenari dell'Immateriale, 1989. Video: <https://www.youtube.com/watch?v=pSIR2ZH8yII>
7. Krzysztof Wodiczko, *Hiroshima Projection*, projekce na architekturu, Hirošima 1999.
Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=WqqSwFscWtl>
8. Shelley Eshkar a Paul Kaiser, *Pedestrian*, interaktivní video projekce, Rockefeller Center a Harlem, Manhattan 2001. Záznam: <https://vimeo.com/80340143>
9. Rafaelo-Lozano Hemmer, *Body Movies*, interaktivní novomediální instalace, Hong Kong 2006. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=g-CNxFiXZDY>
10. Piero Angela et al., *Domus Romane* v Římě, interaktivní projekční expozice v archeologických ruinách, Palazzo Valentini, Řím 2006. Ukázka:
<https://www.youtube.com/watch?v=wocoQd-Poo4>
11. AntiVJ, video mapping, Lyon 2006. <https://www.youtube.com/watch?v=L64-nqZsgjo>

12. Jakub Nepraš, *Kultury*, Laterna Magika, Praha 2007. Záznam:
<http://jakubnepras.com/cultures/76>
13. AscoltiVisivi, *Sezioni*, festival Luminaria v Neapoli, 2008. Záznam:
<https://vimeo.com/3499177>
14. AntiVJ, Crea, Son et Lumiere performance na Mont des Arts, "Nuit Blanche", Brusel 2008. Záznam: <https://vimeo.com/2690618>
15. Robert Lepage et al., *The Image Mill*, velkoformátová projekce na silo v přístavu, Québec. 2008, 2012.
Fotografie: http://lacaserne.net/index2.php/exmachina/gallery/the_image_mill/#id=album-31&num=content-857
Ukázka: https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=48j-7ZSfp0M
Ukázka: <https://vimeo.com/57492020>
Dokument: <https://www.youtube.com/watch?v=IYWbkMpiryI>
16. AntiVJ, *Tour Des Convoyeurs*, video mapping, Mutek, 2009. Záznam:
<https://www.youtube.com/watch?v=ckVKc5k9DDQ>
17. AntiVJ, *Enghien*, video mapping, Bains Numériques festival, Enghien les Bains 2009.
Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=EhTOWwAZxK0>
18. Dan Gregor, Petr Krejčík, videomapping na divadlo Hybernia, Praha, 1. Října 2009.
Záznam: <https://vimeo.com/9782003>
19. Dan Gregor, Aeroport, videomapping na noční klub Aeroport při Mezinárodním filmovém festivale Karlovy Vary, 2009. Záznam: <https://vimeo.com/8533607>
20. Kryzstof Wodiczko, *The Europe of Strangers*, Benátské Biennale, Polský pavilon 2009. Záznam: https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=UX1aj57VkKg
21. Urbanscreen, *555Kubik*, video mapping, Kunsthalle Hamburg 2009. Záznam:
<https://www.youtube.com/watch?v=3h3D6dCLAeo>
www.vimeo.com/5677104
22. Vladimír 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, *Karel Gott Prager* 2009.
Ukázka: <https://vimeo.com/22311920>
23. Vladimír 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, *BIT*, Nová scéna ND 2010.
Záznam: https://www.youtube.com/watch?v=N1_GiJiLTM8
24. Obscura digital, videomapping na Guggenheimovo muzeum, New York 2010.
Záznam: <https://vimeo.com/channels/touchdesigner/16519029>
25. Dan Gregor a Amar Mulabegović, videomapping k oslavám 600 let výročí pražského orloje, 2010. Záznam: <https://vimeo.com/15749093>

26. Son et lumiere, narativní představení son et lumiere s projekcí na pyramidu v Gíze, záznam zveřejněn roku 2011. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=Lf7O-ygRsN0>
27. Andrej Boleslavský, roundmapping na láhev Becherovky, CIANT, Praha 2011. Dokument: <https://vimeo.com/34124333>
28. Initi a Floex, videomapping na Hotel Hilton v Praze, 2011. Záznam: <https://vimeo.com/50054754>
29. Marco Nereo Rotelli, *Los tato poetico*, projekce, italský pavilonu na benátském Bienále, 2011. Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=kd4AfovLZTA>
30. Initi a Floex, *Archifon*, Kaple Božího těla v jezuitském Konviktu, festival festivalu PAF, Olomouc 2011. Ukázky:
Archifon I. <https://vimeo.com/37920250>
Archifon I. na Discovery Channel <https://vimeo.com/43357708>
Archifon II. <https://vimeo.com/51127289>
Archifon II. zkouška <https://vimeo.com/50878319>
Archifon IV. <https://vimeo.com/244709295>
31. Viz. Christian Lund, Martin Kogi (ed.), *Cameras are Soul Keepers*, Interview with Bill Viola, Louisiana Museum of Modern Art, London 2011. Záznam: <https://youtu.be/uenrts2YHdI?t=715>
32. Studio Azzuro, *Risveglio*, Milan 2011. Záznam: <https://vimeo.com/44940559>
33. Moire a Petr Skála (Skákala), videomapping na budovu bývalé lékárny, festival Vzáří, Olomouc 2011. Záznam: <https://vimeo.com/38602777>
34. Moire a Petr Skákala, *A star was born*, interaktivní video mapping, festival Skyway, Toruň, 2012. Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=2X59XIL8qqc>
35. AscoltiVisivi, *Tonestone*, video mapping, festival Luminaria, Neapol 2012. Záznam: <https://vimeo.com/19526899>
36. Boot-Av, videomapping na Dům umění, České Budějovice, 2012. Záznam: <https://vimeo.com/41428235> <https://vimeo.com/41428234>
37. Romain Tardy, Joannie Lemercier, AntiVJ, „*Making of Omicron*“, dokument, Vratislav 2012. <https://vimeo.com/41475403>
38. Bordosz Artworks, permanentní videomappingová instalace na Hrad Breda, Maďarsko 2012-13. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=O9yLntmSz7Y>

39. Spectaculaires, digitální son et lumière na bázi video mappingu na katedrálu v Chartres, fête des Lumières, záznam zveřejněn 2013. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=NviTpDb6pEk>
Oficiální záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=WSovLIF1-5c>
40. Lifeform, *Ligth Factory*, video mapping na dům ve městě Chartres, video mappingová soutěž, Chartres 2013. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=Wz7QkAA2sq0>
41. ZeroZero(Moire), Každý z nás... videomapping při otevření 14|15 BAŤOVA INSTITUTU, Zlín 27.9.2013. Záznam: <https://youtu.be/Ge0UHygrh90?t=298>
42. Zdeňka Čechová - Miroslav Vobořil a studenti ČVUT, *Betlémská Odyssea*, videomapping k výročí ČVUT, Betlémská kaple, Praha 2013. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=vWRczZnIJxw&list=PLF2F717B14C74003C&index=30>
43. Romain Tardy, Squeaky Lobster, *Défilé*, videomapping na divadlo Hybernia, Signal festival, Praha 2013. Videozáznam: <https://vimeo.com/86989363>
44. Black_Division, video mapping, Most 2013. Záznam: <http://www.blackdivision.cz/2013-most-mapping/>
45. Black_Division, *Up*, videomapping na klub Roxy, Praha 2013. Záznam: <https://vimeo.com/90344466>
46. Ryoji Ikeda, *Radar*, projekční site-specific dílo, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence 2013. Ukázka: https://www.youtube.com/watch?v=Pse_-F-FHu0
<https://vimeo.com/77224886>
47. Vladimír 518 – David Vrbík - SPAM, *Interpretace černo-bílých struktur Zdeňka Sýkory*, Signal Festival v Praze 2013. Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=0UQeB338SQ0>
48. Milan Cais, *Karlův Hlídač*, projekce, Signal festival, Praha 2013. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=-rZ9lnb4H58>
49. Can Buyukberer, *Morphogenesis*, Signal dome, Signal festival v Praze, 2013. Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=k1ulr3fboVs>
50. Tony Oursler, *Influence Machine*, Tate Modern, London 2013. Ukázka: https://www.youtube.com/watch?v=_YQoEgAyqp0
51. Andrej Boleslavský, *Archi-bio*, Signal festival, Praha 2014. Ukázka: <https://vimeo.com/105120515>
<http://id144.org/projects/archibio/>

52. Mario Mariotti, projekce kolektivních grafických návrhů na dotvoření nedokončené fasády kostela Santo Spirito ve Florencii, nové provedení z roku 2014. Fotografie ve slideshow: <https://vimeo.com/85180759>
53. Black_division, video mapping na Baťův institut, Studentský festival videomappingu Maska, multimediálního festivalu Mixer organizovaného FMK UTB, Zlín 2014. Záznam: https://www.youtube.com/watch?time_continue=45&v=CR2EhDyiwMs
54. [Reportáž s rozhovory programu Neon o studentském festivale Maska ve Zlíně, 2014.](https://www.youtube.com/watch?v=lgVBDLTjyqI)
55. Jakub Nepraš – společnost Lasvit, *Kůra*, 2014. Záznam: <https://vimeo.com/243705294>
56. Macula, Ježíš táhne na Berlín, video mapping na budovu knihovny, Liverpool 2014. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=Y03rWhXQ0mA>
57. The Macula, *Spectrum*, Chrám sv. Barbory v Kutné Hoře. 2014 <https://www.youtube.com/watch?v=pdfEIWqlLno>
58. Black_Division, video mapping na palác Akropolis, festival Spectaculare, Praha 2014. Fotografie: <http://www.blackdivision.cz/2014-spectaculare/>
59. Son et lumiere na katedrálu v Münsteru, záznam uveřejněn 2014. Záznam: https://youtu.be/o8o6mMLz_s4?t=469
60. Martin Hiffi Hoffer a Gabriela Al Dhábba (Cirque Garuda), videomapping k příležitosti 125. výročí Akademie věd ČR, 2015. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=sp1gnat7n7E>
61. Lumitrix, historická videomappingová instalace na maják, Sunderland 2015. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=O-gYKxk8HC8&t=0s&index=3&list=PLhO1NcCwDtPz2ZOfAc3km5HsWVY1Xc7X1>
62. Video mapping na les, festival domorodé kultury Terra Madre, Shillong 2015. Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=0OI2JVMv4vU>
63. [Skullmapping, Panasonic, *Le Petit Chef*, od 2015 v různých restauracích, záznam:](https://www.youtube.com/watch?time_continue=49&v=4Ma4rxgNTG8)
64. Bordosz artworks, videomapping na kostel sv. Ludmily v Praze, Signal Festival, Praha 2016. Záznam: <https://vimeo.com/197094436>
65. Tigrelab, *Mutis*, videomapping na Michnovský palác, Signal festival, Praha 2016. Záznam: <https://vimeo.com/227082505>
66. Společnost Ekumen, *Luminographie*, Quartier de Spectacle, Montreal, 2016-17. Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=cpkVFTDIS0M>

67. Tony Oursler, *Influence Machine*, Stockholm 2016. Ukázka:
<https://www.youtube.com/watch?v=IWJZweab9yU>
68. [Bordosz artworks, videomapping k příležitosti 700. výročí založení města, Kolozsvár 2016. Záznam: https://vimeo.com/180414587](#)
69. Jan Drozda – Vojtěch Kočí – Julie Lupačová et al. (společnost Lumitrix), *Časostroj*, vysoká pec v areálu Dolní Vítkovice, Ostrava 2016. Záznam:
<https://www.youtube.com/watch?v=XW2L3vxrs88>
70. Ateliér animace na UMPRUM, *Zásvětlí*, Automatické mlýny, Kolín 2016. Ukázka:
<https://www.youtube.com/watch?v=B58ueW9kaOA>
71. Miguel Chevalier, *Voûtes Célestes*, Nuit Blanche, Saint Eustache Paris [2016. Záznam: https://vimeo.com/185925081](#)
72. Studio Azzuro, *Miracolo a Milano*, interaktivní instalace s projekcí na stropě, Palazzo Reale, Milano 2016. Ukázka: <https://vimeo.com/191991034>
73. [Limelight, Global Illumination, soutěž IMapp, Bukurešť 2017. Záznam: https://vimeo.com/184283369](#)
74. [František Pecháček a Josef Kortan \(BLACK/DIVISION\) - Ondřej Mikula \(AidKid\), videomapping na novou budovu CIIRCS, oslava otevření, Praha 7.9.2017. Záznam: https://media.cvut.cz/cs/video/20170907-videomapping-na-budovu-cvut-ciirc](#)
75. Federico Díaz, Jonáš Rosůlek, Christelle Havranek et al., video mapping na bývalou Zengerovu trafostanici (budoucí Kunsthalle Praha), Den Architektury, Praha 30. září 2017. Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=qiPcHuIpBJ4>
Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=DqofDi92Ykk>
76. Festival Zapni světlo pro Pešánka v Kutné Hoře 2017. Ukázky: <http://www.zapni-svetlo-pro-pesanka.klucivespolek.com/galerie/>
77. *Filip Roca, Multiverse*, video mapping na Michnovský palác /Tyršův dům, Signal festival v Praze 2017. záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=HY-SQ16HZ-Y>
78. Yann Nguema „EZ3kiel“, *Caryatidis*, video mapping na kostel svaté Ludmily Náměstí Míru, Signal Festival, Praha 2017. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=xCaMThriE>
79. Boris Vitázek - Zuzana Sabová, *Second Litany*, projekční dílo na Sweerts-Sporckův palác, Signal Festival, Praha 2017. Záznam: <https://youtu.be/77DZHXAfhzs>
80. Canon, projekce na přírodní útvary v Tasmánii, 2017. Ukázka:
<https://www.youtube.com/watch?v=7ljgQRJZ7Vc>

81. Romain Tardy, *Je rate mon cerveau pré-internet*, dokumentu o procesu vzniku multimediální instalace v site-specific verzi na Musée d'art et d'histoire v Ženevě, jako instalace případně na jiných místech v roce 2016, dokument 2017. Dokument: <https://vimeo.com/235407491>
82. Mario Martone, *Tango Glaciale Reloaded*, projekční scénografie, Neapol 2018. Ukázka: https://www.youtube.com/watch?v=NBsoeDR8_1A
83. Jakub Nepraš, *Bark*, video socha, Řezno 2017. Ukázka: <https://vimeo.com/240678570>
84. Milan Cais, *Noční hlídač*, video mapping na Elektrárnu Temelín, Festival Umění ve městě, Temelín 2018. Záznam: <https://www.reflex.cz/clanek/video/87692/kdyz-temelin-zamrka-nocni-hlidac-milana-caise-ozil-na-chladicich-vezich-jaderne-elektrarny.html>
85. LBL communication group- Knife Studio- Anna Abalikhina, videomapping na dvě budovy divadlo Bolšoj, festival Circle of Light, Moskva 2018. Záznam: <https://youtu.be/RW6-l04axow>
86. Moment factory, *Aura*, 2017-2018, kostel Notre Dame, Montreal. <https://www.youtube.com/watch?v=iR19WV-1PM4>
https://www.youtube.com/watch?v=_K0mlisPtBQ
<https://www.youtube.com/watch?v=iR19WV-1PM4>
87. *In love with our flemish masters*, video mapping na expozici kopií vlámských mistrů, hlavní letiště v Bruselu, projekce plánovaná na roky 2018-2021. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=AFEDNFYPdI4>
88. Bordsosz Artworks, *Lux Formae*, video mapping se stroboskopy, Solid Light Festival Řím 2018. Záznam: https://vimeo.com/299481494?fbclid=IwAR0LyhTFDmoIBZHEva3NbDVIs0fR2xH2I_2IpUz_vVYph0rBMDKyZrPw-tI
89. 3DSense, *Labyrinth 1968*, interaktivní videomapping, České centrum, Stockholm, 2018. Záznam: <https://vimeo.com/282493739>
90. 3DSense, *Iris*, Blik Blik festival, Plzeň, 16.-17.3.2018. Záznam: <https://vimeo.com/272460894>
91. Výročí 21. srpna 1968 na rektorátu v Brně https://brno.idnes.cz/videomapping-promitani-rektorat-masarykova-univerzita-brno-okupace-21-srpen-1968-g0e-/brno-zpravy.aspx?c=A180821_093658_brno-zpravy_vh
92. Jakub Nepraš, Kulturní roj, piazzeta Národní divadla, Praha 2018. Záznam z vernisáže: <https://www.youtube.com/watch?v=Ydnhq6y-WFY>

93. Romain Tardy, Future Ruins, video mapping synchronizovaný se světelnými objekty na kostel sv. Cyrila a Metoděje v Karlíně, Signal festival, Praha 2018. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=rJRQcT32c0I>
94. Romain Tardy, Future Ruins, video mapping synchronizovaný se světelnými objekty na Musée de l'Elysée, Lausanne, La Nuit des Images, Lausanne 2018. Záznam: <https://vimeo.com/151385179>
95. Ruestungsschmie.de, *Nucleus3*, video mapping na kostel sv. Ludmily na náměstí Míru, Praha 2018. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=hxbrmE-asDk>
96. Hotaru Visual Guerila, *Biofilms*, 3d mapping na kasárna Karlín, Signal festival, Praha 2018. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=iAuQ8qjghzE>
97. Záznam z průchodu Strašidelného domu v Disneylandu. Záznam uveřejněn 2018. Záznam: <https://www.youtube.com/watch?v=iJkkTif0jJI>

Rozhovory

Josef Lepša

Josef Lepša založil s Janem Hrdličkou label 3dsense. Na začátku všeho byl zájem o tvorbu s přístrojem Kinect, se který vytvořili působivé instalace do kavárny Jarda Mayer. K videomappingu se dostali vlastně náhodou díky Petru Formanovi a možnostem využívat projekce ve scénografii. Pracovali tak např. v divadle La Fabrika.

TH: Centrum architektury a městského plánování CAMP při Institutu plánování a rozvoje hostilo letos diskuzi o Signal festivalu. Váš kolega tam prohlásil, že “videomapping je mrtvý obor”. Znamená to, že obor vyčerpal veškerou kapacitu k tomu se jakkoli inovovat?

JL: *“Ano, to zaznělo; Honzovi Hrdličkovi se tak trochu omylem povedlo něco, co úplně nezamýšlel. V publiku moc lidí nebylo, ale byly vidět znepokojené reakce. Ale že by inovace nebyla možná, to nikoli! Vždyť my se o to snažíme. Já vlastně pocházím z prostředí divadla Komedie a tak to pro mě není o tom zarýt se do oboru, ale o tom, že je to pro mě hrací plocha. Vzpomínám si na hru Spilání publiku, kde se všichni diváci snažili nadneseně tvářit, že jim to nevadí... tak já spíš rád dělám věci, které jsou zážitek a které dají divákovi i nějakou odměnu – i když jí třeba předchází důkladná a dlouhá gradace.”*

TH: Donato Maniello, který nedávno vydal knihu, která je v diskurzu videomappingu hodně rozšířená, odmítá nazývat videomapping tímto názvem a používá termín Visually Augmented Reality. Setkávám se také s termínem Mixed Reality, ale zdá se, že každý si to definuje trochu jinak. Co pro Vás pojmy znamenají?

JL: *“To chápu, já bych také o videomappingu mluvil raději málo. No...Augmented reality, AR, u toho si představím, že je to technika, jak někoho převést do počítačem vymodelovaného světa, třeba 3d brýlemi. Jako třeba Pokémon Go. A co je Mixed Reality...to nevím.”*

TH: Co byl první videomapping, který jste kdy viděl a jaký na Vás udělal dojem?

JL: *“Už si skoro ani nevzpomínám...snad v Karlových Varech..Aeroport od skupiny Macula.”*

TH: Co je vaší největší inspirací ze světa videomappingu i mimo něj?

JL: *“Krištof Kintera, František Skála a starší věci Jakuba Nepraše. Pak je tu třeba Lunchmeat...ale pro mě ten problém je, že se tam hrají věci jako minimalistické elektro, a to bych si spíš chtěl poslouchat doma. Ten festival se podle mě bere hrozně vážně, trochu jako koncert vážné hudby ve tmě s mixážním pultem. Ale hlavně divadlo.”*

TH: Co Vám divadlo o vaší profesi mimo něj říká?

JL: *“Třeba něco o interaktivitě. Zkoušeli jsme dělat interaktivní projekce na pódiu a vlastně z toho vyplynulo, že pro diváka to má stejný efekt, jakoby se herci prostě naučili jak se s projekcí synchronizovat. Takže když si interaktivitu divák nemůže osahat, tak to nemá moc smysl. Ale zase ta interakce musí být relativně malá...hodně to určuje i počet lidí...”*

TH: Na festivalu Blik blik v Plzni jste uvedli instalaci, jejímž hlavním motivem bylo obří oko, které se odráželo v podlaze, Iris. Už dvakrát v centru Prahy Milan Cais vystavil rovněž motiv oka a také od jiných autorů ze zahraničí. Hrála při tom roli nějaká inspirace?

JL: *“Milana Caise znám, ale vědomě jsme se ničím neinspirovali. Důležité pro nás bylo, že jsme dostali velký klenutý industriální prostor. Chtěli jsme ho využít na maximum. Tehdy už jsme měli trochu v hlavě nápad na černou díru, a protože to asi vypadá podobně, tak jsme udělali oko. Ten prostor to opravdu opticky nesmírně zvětšilo, před projekcí byla vodní plocha a neodráželo se na něm jen to oko, ale taky prostor kolem. Spousta lidí byla dost zděšená. (Smích)”*

TH:Když jste na letošním Signalu uvedli Erebus, probíhala předtím nějak komunikace s dalšími tvůrci?

JL: *“Kdepak, to vůbec.”*

TH:Od lidí, kteří pracují na Signal festivalu jsem slyšela zmínku, že se několik instalací málem umístilo a poté musely být před zahájením odstraněny a že některé projekty cestovaly. Máte s tím nějakou zkušenost?

JL: *“Ano. Naši černou díru jsme museli přemísťovat třikrát. Na mém webu jdou vidět vizualizace jiných provedení, třeba pro DUP39. Tam zase mohlo fungovat to, že by černá díra byla mnohokrát větší a diváci by na ní pohlíželi z výšky. Pak to také chvíli vypadalo, že instalace bude ve Skautském institutu. Efekt, kdy malá tečka cestuje mezi dvěma plátny a přesouvá tak těžiště dění, jsme tam zas umístili mezi okna. Ale je dobře, že se to tam nakonec neudělalo; krásou Erebusu je to, že se při sledování diváci mohou pohybovat a prohlížet si černou díru z různých stran. Takhle převe funguje i architektura, ne jen pro jeden pohled.”*

JL: *Úloha scénáristy bývá malá. Za to kvalita řemesla, tak je nepopíratelná vždy.*

TH: Proč se simulace černé díry jmenuje Erebus?

JL: *“To jméno vzniklo spíš zpětně. Erebus je starodávný bůh temnoty.”*

TH: Proč třeba tahle informace nebyla na baneru před vstupem nebo v popisech?

JL: *“No. Ty popisky na festivaly mi připadají dost podobné. Už jsme se to naučili trochu psát automaticky. Není to moc teorie, spíš nějaký klíč, který pomůže divákovi postavit se k zážitku.”*

TH:Vnímáte nějaké změny od doby, kdy Signal festival začal?

JL: *“První ročník festivalu, to pro mě bylo něco. Moderátorka v diskuzi v CAMPu se všech, se kterými mluvila ptala, co je pro ně světlo. A světlo a videomapping to je docela odlišná věc. .. Na prvním ročníku Signalu byl skvělý Kinterův Maják, který zářil nad Prahou a dával tak vlastně skutečně celému městu zprávu o tom, že se nějaký festival světel koná... pak tam byly také dva paprsky z Hradu, to mě hodně bavilo...*

No a taky tam měli něco pro VIP, kteří, když si teda zaplatili, tak pluli na lodi po Vltavě. A jak pluli, tak tam uvaděč říkal třeba “tak teď se rozsvítí Emauzy!” a ony se opravdu rozzářily modrým světlem! Nebo Vyšehradská skála byla nasvícená červeně. Vlastně tak ti lidi mohli to město pocítit úplně jinak...a navíc to byla adorace světla jako takového. ... I v centru pak byly takové víc undergroundové věci a líbilo se mi, jak lidé chodili a najednou si všímali detailů, které předtím vůbec nespatri. “Hele koukej tahle socha je taky zajímavě nasvícená!” Ale ta je takhle nasvícená pořád.”

“Říkalo se, že letos na Signal festivalu trochu klesla účast, že ta mapa s třemi centry ve městě už byla moc velká. “

TH:Co myslíte, že bylo nejlepší na letošním Signal festivalu ?

JL: *“Ani nevím...už jsem toho nesledoval moc a tak vám to potom připadá všechno podobné. Mám mnohem radši malé věci, kde je třeba pár světýlek.”*

TH:Jakou roli hraje na festivalu to, že festival vypravuje projekce a instalace na několik stálých míst, jako např. na kostel sv. Ludmily?

JL: *“Třeba to, že tam ti lidi přijdou se na to podívat automaticky. Ale jestli třeba vnímají, že je to každý rok něco opravdu jiného... Byly tam věci, které mě bavily, třeba nějaké figurální. Ale videomappingy na Ludmilu jsou zářný příklad jednoho pojetí: černobílá projekce, která je nejsilnější ze všech, dunící hudba a vážnost! Úplně tomu chybí humor nebo nějaká nadsázka...”*

TH:Jak probíhala Vaše spolupráce s Národním divadlem kvůli videomappingu *Národ opět sobě* na 28. Října?

JL: *“Zadání proběhlo asi půl roku zpátky. Jen dodám, že to trochu provázely nějaké komunikační nejasnosti. Měl jsem pocit, že na tom, jak to bude ve finále vypadat nikomu až zas tak tolik nezáleží, byl to videomapping a tak se to prostě nějak semele. Ta hlavní práce tentokrát probíhala na scénáři. Museli jsme vymyslet, jak moc budou lidé ochotní hrát tu hru a co budeme dělat, jestli jejich zapojení nebude stačit, aby divadlo uhasili. Ono vlastně shořelo a pak ho měli lidé zase postavit a tam akorát jsme použili takové ty tradiční efekty videomappingu, že tam na sebe přilétají díly, odsedají a nějak se to ozývá. No a taky ty fresky...tam jsme trochu zakamuflovali logo Generali. Trochu se nám nepovedlo, že kolem*

divadla se lidé nemohli úplně hýbat a tak si ho prohlížet, protože ta věc měla zase fungovat z různých pohledů a vzdáleností. I proto byly ty fresky tak detailní.”

TH: Všimla jsem si, že se vlastně projekce odehrávala na hlavní budově Národního divadla, ale část Prozatímního divadla se jenom nasvicovala barvami, které šlehá oheň. Byl v tom nějaký záměr ty budovy oddělit?

JL: “No vidíte to. Tohle vzniklo spíš z praktických důvodů.”

TH: Hodně výrazní tam byla skupina lidí převlečená za staromódní hasiče, kteří podněcovali diváky, ať skrze QR kód budovu hasí a navozovali svými pokřiky atmosféru. Jak přišel tenhle nápad?

JL: “Já mám moc rád Cinema Royal. Není to jenom hra a jenom film...je to úplně všechno. Začíná to jako obskurní bál, kdy dostanete pozvánku, že máte jít někdy na nějaké místo v nějakém dress kódu. To uděláte a pak vůbec nevíte co se s vámi bude dít, třeba přijede autobus a vy s tou bandou převlečených lidí jedete někam za město do staré fabriky. Děje se po cestě spousta věcí, situací a tyhle indicie vám pomalu napovídají, jak to je a jak to celé vyvrcholí. Pořád se tam všude něco děje! Herci, světla, Teslova lampa...label Lunchmeat tam taky dělal projekce.Pro mě je to prostě víc o tom divadle.”

TH:Dokázal byste tedy vypíchnout, co je pro vás v uchopení videomappingu nebo čehokoliv podobného důležité?

JL:”Tak za prvé, aby se tomu neříkalo videomapping a aby se to vymanilo ze škatulky (smích). No a pak, aby to nebyl jeden velký efekt za druhým a člověk na to mohl jenom zírat s otevřenou pusou. Je podle mě nejlepší vybrat si jednu věc a tu nějak rozehrát. Jeden efekt a to bohatě stačí. “

“My jsme se to vlastně fakt naučili tak nějak mimochodem. Firmy videomapping dřív prezentovaly jako něco strašně komplikovaného, ale to fakt jenom kvůli tomu, kvůli to celé stojí. Takže I u nás je možné vidět věci, ke kterým jsem přišli poprvé a museli se snimi nějak popasovat...Ale co mám rád, třeba ta odměna divákům, to je něco, čeho si nevšimnou hned, nějaký easter egg. Třeba jak jsme dělali projekci na věž u Mánesa, jak se na ní promítaly obličejové lidi přes nějaký rastr. Na patrech tam běhaly malé červené postavičky. No a to byli estébáci, ví se, že v té věži byla kukaň, odkud Havla pozorovali v jeho bytě.”

“Když jsme dělali Národní divadlo, tak nikdo nevěděl, kdy divadlo shoří. Úkolem videomappingu je najít smysluplnou stylizaci.”

TH: Když řeknete smysluplná stylizace, tak mě napadne AntiVj a Romain Tardy. Často o sobě říkají, že používají minimalistické vyjádření. Mně opravdu přijde, že jak vy

říkáte, k němu ještě přidají třeba jeden opěrný bod obsahu a tvoří pak na to nějakou nadstavbu. Jak vy je vnímáte?

JL: *”No, když se řekne AntiVj, vím, že je to něco velkého, ale úplně orientovaný v tom nejsem...Ale to, o čem mluvíte, mi třeba připomíná Ryoji Ikedu nebo Raster Noton.*

TH: Ve vašem portfoliu máte také třeba interaktivní expozice jako IQlandia nebo třeba i soukromé videomappingy pro firmy. Jak to vnímáte ve své tvorbě?

JL: *”Je to o distribuci. Ty věci, které mají ten smysl a to experimentování, na ty peníze moc nejsou...takže děláme takovéhle věci, I když se u po nás chce minimum: zadání na videomapping je někdy dost přesné. Ale pořád vlastně děláme, co nás baví, a to je hrát si. Uděláme velké projekty a výtěžek a zkušenosti z nich prolijeme do těch malých, s budoucností.”*

TH: Hrajete počítačové hry? Jaké jsou pro vás hodnotné?

JL: *“Třeba nějaké ty starší. Hodně se mi líbila třeba hra Stanley Parable. Ve zkratce bych to popsal tak, že hra hraje tebe. Trvá to celé přibližně jen 20 minut a hráč je vlastně dost zván k tomu, aby hru opakoval. Nějakou dobu jsi postava a hlas hry ti říká: “Stanley, jdi rovně.” a tak podobně. A pak přijde rozcestí, kdy hlas hry říká: “Stanley, šel doleva a otevřel dveře. Jenže napravo jsou také dveře a evidentně jdou otevřít. V tu chvíli se hra vzbouří a začne na člověka dorážet a důrazně říkat: “Stanley, co to děláš? Jdi doleva. Kapacity téhle hry jsou neuvěřitelné, hra zkouší strašně moc způsobů manipulace. Někdy agresí, někdy tím, že odmítne, aby hráč hru shodil na lištu, někdy tím že řekne: “Stanley, nedělej hlouposti, a na chvíli se uklidni” a hra spustí třeba úplně jinou hru, co máte v počítači, třeba Minecraft! ...A pak si také vzpomínám na hru, kterou člověk hrál, a na konci přišel s postavou do muzea a tam všude byly trofeje a obrazy o tom, jak tu hru hrál.”*

TH: Jak na vás působí třeba net art nebo vizualizace dat?

JL: *”Tak, že tomu lidi moc nerozumí, ale je to zajímavé. My jsme to třeba měli ve videomappingu v Plzni na kostel v roce 2015. Použili jsme tam spoustu běžných animací, které prostě oslavují krásu Plzně...na konec toho všeho jsem si nemohl odpustit fór: přes kostel jsem hodil modrou smrt. A od lidí se ozval totální výsměch: “haha teď ti to spadlo!”. Chvilku jsem počkal, a pak přišla animace, kdy se z krajů vyrojili brouci a modrou obrazovku sežrali. Posměváčkům to zmrazilo úsměv na rtech.”*

TH: Může být videomapping umění?

JL: *“Já nevím...Mám pocit, že nezatěžkané baví. Někdy v horších chvílích mám také dokonce pocit, že kdyby někde někdo ve městě natáhl velké bílé plátno a blikalo by na něm světlo, diváci z tohou budou nadšení úplně stejně jak z videomappingu.”*

“Dostáváme se zas k tomu, co je umění. No a jestli je smyslem umění něco sdělovat...tak když si vezmu videomapping třeba na Národní muzeum, tak nevím. “Vezmeme nějaké staré fotky a pojd’me se na ně koukat a říkat si, jak uběhla historie. Jak je třeba možné, že v tom celém se ani jednou neobjevil Havel?”

“Cesta, kdy videomapping něco dává je, když dává budově nějaký život. A nemusí to být vyprávění.“

Cristina Maldonado

Cristina Maldonado is a Mexican artist. Much influenced by visual arts and conceptual art, in the last decade she has been artistically acting on the borders of dance, theatre, art and interactive media. Right now she is teaching master courses at the Prague DAMU. One of the constant interests is the collective inner experience, which however begins with concrete personal experiences. For example, her performance *What She Does* she describes as *tactile vjing*. That means that with the use of extra projectors and cameras, her own body and other objects, she describes and intervenes in film projection, often with a live dj. In the case of *What she does* she works with the film *Experiment in Terror* (1962, Blake Edwards) to intervene in the scenes, where women face danger, manipulation, sadism, pressure or kidnapping. She reacts to these situations intuitively and tries, what she can and cannot do to influence them. She researches on her own fear, her own need to destroy evil and the need to identify with the situation.¹³² Lately in Prague she did a performance with the Telekinetic Assault Group¹³³. It freely continues the ex project *What She does*. This time they intervene in the horror *Santo vs. las Mujeres Vampiro* (1962, Alfonso Corona Blake). Originally a man hero fights an army of vampire women. In the reinterpretation the man hero almost doesn't have a chance to appear on screen and the screening concentrates around the vampire queen and her suite. It has been called a "noir proto-feminist manifesto".

TH: Why do you concentrate on films from 60's?

CM: *Because of the roles given in these films to women, because of the noir aesthetic that I find fascinating and because the naive storytelling that excludes any kind of middle, always binary values in opposition, which is a very good reflection on how moral and gender role culture was promoted and sustained.*

But all of this is not a criteria I start with. Things happen intuitively (because of visual and emotional interests) and then I understand them. What She Does from the beginning was my freedom window project, in which I don't care about dramaturgy but I just do the things I like and express without understanding, without the need to justify the performance coherence or validation in front of others (I guess the only project in which I am not considerate to others as every loving woman "should").

*After working with the film *Experiment in Terror*, I made some improvisations with other films like Vertov's *The man with the camera*, or Parajanov's *The Colour of Pomegranate*, in these films the feminine discourse was not so relevant. But it is true that in my first rational*

¹³² <http://jedefrau.org/cristina-maldonado/what-she-does/>

¹³³ <https://www.punctum.cz/event/telekinetic-assault-group-noirovy-av-ritual-repriza>

formulation of what am I doing after creating WSD, I observed the method being a metaphor of inverting roles, from watching to doing. It was a comment on the pasive mode of watching a film, a given and finished reality, vs. a mode of reaction, contribution and transformation of something that is supposed to be unchangeable. Considering that I was raised in a macho culture country, it's easy to see why I associated the passiveness of watching a film experiencing things only from the skin inwards, without any power to change the events, to the mental state of a woman when sitting at the dinning table in a family meal feeling afraid of leading any conversation or opposing to anything said there. I'm not talking about me, well maybe yes in the 70's - 80's, very young, but about the youth of my mother and definitely the whole life of my grandmother in which male violent supremacy would paralyze them under real physical danger.

I was touring with WSD in Mexico in 2013 a period that became very hot with what in Spanish is named feminicidio, the systematic killing of women. Hidden common graves full of exclusively Women bodies were found, until now, the danger of gender hatred killing is a huge problem. Mexicans were sensitive to the performance and wondered why I would present weak women that go through extortion and kidnapping in such a moment. I had to admit that the whole situation in Mexico made me extremely anxious, even from afar, having young beautiful nices that I care for. So who knows how much of this influenced my doing at the moment of creating it..

In the case of Telekinetic Assault Group, I couldn't resist to comment on the ridiculous image of an empowered women, in control of others wearing a tight sexy dress and paranormal abilities. It is a macho fantasy about how a powerful woman can look like, obviously being a menace. I have fun opposing that nonsense in time and with the relief of those roles we experience today, me being in power without needing a tight dress or a small waist, and, without being a vampire.

TH: Featuring: Eyes of Ofelia Montesco. If I am correct, You and your colleagues (“sound vampire Jara Tarnovski, voice wizard Theresa Schrezenmeir”¹³⁴) were wearing these eyes as glasses. What was the role of the eyes?

CM: Ofelia Montesco mesmerizes her victims with her eyes, she controls people's minds just with a gaze. I'm fascinated by this, for years while growing up I fantasized on how some women (evidently not me, it's always about the chosen ones) had special powers to lure men

¹³⁴ Idem.

or get what they wanted -I'm not talking about sex-, and I envied them so much! It's such a childish and perverted wish to dominate the others, for sure very convenient..., but it also requires an overdeveloped self-esteem to think that you can actually control anything at all. The eyes for me represent that telekinetic power in which you can move objects and minds as if they were an extension of your own body, just telling them to do so. The song playing at the time when we all wear the eyes is talking about this in a bit cryptic way "the branch is as much as part of you as your arms and legs, it's as easy to move the branch as it is to move your arms and legs..."

So far in the performance I was the only one interacting with these powerful creatures, so in the end, having all of us acquire Ofelia's eyes is playing the game that we can all lure, control and manipulate, that is not exclusive to the sexy lady vampire, which is a nonsense and a serious statement at the same time. I do not discard Telekinetic existence, I never tried it but there are things that happen that seem as mysterious and they are real and important for me, so there is a level of respect towards the not known territory. On the other hand there is a funny democratization of this unique ability, cause in the end no one escapes the desire of manipulation or the actual potential of superhuman abilities, so Theresa also wears the eyes and Jara with a moustache is also entitled to embody those powers (very surprising in this context since he is not wearing a white tight dress). It's also a nice visual metaphor to arrive to a conclusion, spreading the virtual presence of Ofelia into the real physical space, spilling the content within the frame into the outside after being intruded by the opposite operation, another overlap of in between worlds.

TH: Your interventions in real-time are supposed to depart from the rituals in the film. They support, interrupt and multiply the real experience.¹³⁵ How did you arrive to this method during your artistic career?

CM: I wanted to become one with the image, it was a process of decentralizing myself in the scene. I experience performing in this way, as a personal ritual, in which I need to be in contact with a mysterious part of myself in order to become one with the object. I find this extremely soothing. This is further explained in the last question.

TH: You also included a release of an ASMR song *The branch is as much of a part of you as your arms and legs*. I remember that during this, you and your two colleagues wore the eyes and behind You was a projection of you and one of them. I was thinking that it

¹³⁵ Ibidem.

is real time and after a minute I realized that it has been pre-made. Was this the intended moment? What was it supposed to represent?

CM: *I mentioned it previously, I just add that constant overlaying is intended. In constant overlaying everyone has a lot of opportunities to create relationships between the images - juxtaposed, antagonic, sequenced, complementary, etc. I think we all tend to do this but we are obsessed with different elements that catch and keep our eye, someone follows the material, others the people, a possible story, technical aspects, forms, lights, etc. I like that these moments of association and integration of the whole are owned by the viewer and I have no clue of them.*

TH: How much impact do you think ASMR has on contemporary theatre or any performance art?

CM: *I think sound artist and musicians are reviewing it a lot. But perhaps the unexpected popularity of it and scale in which people adopted and followed it, is for me, the most interesting part of it.*

TH: Have you ever done something like this but completely without actors?

CM: *You mean to intervene film, and just project the video of the film without showing the live intervention? If so, yes, this whole performance started with a video clip commissioned by Gurun Gurun (it was supposed to be somehow scary, ghostly, that was the only request of Jara), I did the video and then realized I wanted to do a live perf with the film because I found some working principles with the light that seemed to me alchemy. If the viewer can relate a paper or a fast movement of the hands, or a crystal ball, as the source of a fantastic light pattern, then alchemy takes place, the ordinary enables mystery. To show the image without that transformation, reduces the image to a visual trick, this feels incomplete. So it is not my cup of tea, I like the live element, it is not about creating visual compositions, it is about coexisting with them, if I don't do it live, but still you can see my hands inside the film, talking about a video art piece, then my presence becomes a representation inside another representation. In a way there wouldn't be such a big difference between creating that image handmade or by using the opacity effect in a video editor (of course there is a difference in the quality and I do appreciate what both mediums can do) but in this case it is much more interesting for me the ritual that the image requires to exist.¹³⁶*

¹³⁶ Cristina Maldonado, videoklip k písni od Gurun Gurun ft. Cuushe *Atarashii hi*, 2015. Záznam: <https://vimeo.com/121741732>

TH: Maybe the question should be: have you ever done something like this without explicitly using human psychology in it?

CM: *I had no idea how would that be done. By using videos with lines and dots? We immediately would add psychology to it.*

TH: Have you done or seen any scenography in the public space, with the use of projection?

CM: *Not in the public space. Only in the forest, I filmed flowers, deers, branches and projected into the dark forest, it was fantastic.*

TH: What do You think about the current big spectacles called video or projection mapping?

CM: *I am afraid I can't say much. I do not know it thoroughly, and I've seen it a few times live. I have friends who practice it on facades, using the building as canvas. But there is something in the dimension that repels me. Maybe I cannot connect to the human factor, I find it associated with the spectacle and the vanity of the gaze that follows what shines and moves, without informing the heart. Actually I'm prejudiced because maybe I have not had luck with what I've seen. But then I'm not curious to find out.*

My Russian mentors who diverted me from dance, AKHE Russian Theater company, have a more existential and plastic use in their mapping performances, but I think it's because they think like painters, so they know how to compose an image that it loaded with emotional content.

I hate choreographies where dancers coordinate with the projection, simulating space and situations. Or the mappings that seem to be live bodypaintings.

I am interested in mapping in relation to more complex perceptual processes, that lead into confusion, that mess up your sense of reality and create ambiguous relationships between real and virtual. But without an emotional or existential content it is difficult for me to be moved and engaged. I often perceive it as decorative and artificial.

TH: How do you perceive the work of Raphael Lozano Hemmer?

CM: *I have admiration and respect for him, many of his works move me, speak to my senses to my emotions and my mind, allow me to connect the human with the mystery of the world and the wonder of science.*

I was introduced to his work with Pulse Room, a piece that speaks to me in every level. And Airborne Projection was and is one of the most complex art pieces to my understanding, including play, social dimension, personal dimension, spatial and proportional dimension in the image.

TH: Have you ever visited Disneyland?

CM: *Yes maybe when I was 7 or something like that. I remember sitting in the fairground cart in complete darkness, for several minutes we passed through a gigantic space, where everything was controlled by lights that looked like constellations, small worlds and stations with different characters. I think it was shocking to be in a real place of such dimension, which hosted an alternative reality. I have never thought about it or related it to my work but now that you ask, it could be that this place gave me the certainty that it was possible to create alternate realities, design experiences, because it is something I have never doubted, I always took it for granted.*

TH: What do you think is the impact on culture that Disneyland had or has?

CM: *Honestly I cannot give an opinion in general about the cultural impact, I can say that in a personal way it did have an impact on me. The fantasy of other worlds had a territory in the real world, and that was Disneyland, and the Mexican imitation Reino Aventura (Kingdom of Adventure) was really quite another thing. The cartoons and Disneyland occupy my same mental space, and I loved the animated drawings, especially Mickey Mouse dancing with skulls and that kind of thing in the first Black and White versions. So somehow I feel that I inherited something by having a figure-space-kingdom- that hosted alternative realities and that existed in the “real adult world” and not just in my head. The fantasy then was part of reality, and that has never stopped operating when my creativity turned on making worlds in the territory of art.*

On the other hand, Warner Brothers inseminated poisonously false expectations and reduced the world to love, sacrifice and a morality that in my teenage years I had to shake brutally - for example, to stop wishing once and for all, to be a princess, that someone else will solve your problems, that being good is rewarding and all that crap. The emotional manipulation and the insemination of other people's desires in an incipient mind is terrible. Now, it's been more than two decades that I do not even know what they're doing. But at some point it seemed to me the Kingdom of pure evil.

TH: Does OOO – object oriented philosophy play a part in Your thinking?

CM: *I can say yes, in a specific moment where I lost interest in the performative subject when I was a postmodern dancer. The supremacy of the interpreter's emotion and his ability to express it, putting him in the center of the scene, was too egocentric. I thought then that there could be a humbler version of the interpreter if it became part of a system made up of the human and the non-human, objects and subjects collaborating to form a mechanism or an entity from which the meaning emerged without the need to impose it previously.*

I went through a transition of about 4-5 years in which influenced by the theater of object, visual and engineering theater, I developed my own methodology to investigate the body as object COR (cuerpo+objeto= realidad / body + object = reality) with what I intended to name this third logic or reality that emerged from the indissoluble combination of body and object. The subject became an operator, I replaced intentionality by recipes, instructions to live with the object, functioning as an operator that places the pieces in their place. If the arrangement was precise, then the poetry arose, the human sensitivity, the visual metaphor, the possible content and sometimes even the emotion.

Before thinking about the body as an object, I thought of it as a material, I spent four years researching the work of the painter Francis Bacon, obsessed with the body as a material speaking of the colors of the raw flesh, the textures and fabrics. This first distancing from the dance was due to the transfer of the body as a volitional and moving element, to the body-pictorial image, static and being texture and matter. I made a choreographic triptych, Study on Fact and Fragility, being the most forceful part, presented a series of scenes where the body was subjected to material relations creating visual compositions that made reference to Bacon's work. This action, performed in that piece, is the best example of object-body communion I have, where the use of magnets (the body subjected to forces of nature), installed in a pair of goggles and a fish tank full of nails, where I submerged the head (the body holding the air as much as possible to reach its physical limit), serves to articulate the existential effort to catch breathe, violent metallic tears and self-imposed blindness. The metaphor that emerges is complex, it is an unbreakable entity where intuitions, physical sensations and cognitive interpretations converge.¹³⁷

The de-hierarchization of the subject over the object that used to work at that time can be related to the Object Oriented Ontology although back then I had no knowledge of it. When investigating how to relate to the object, I started from the exploration of the object as matter, divorced from its function and reason of being within the anthropocentric logic. My practice focused on listening to objects and trying to create a functional relationship of equal matters in a mechanism. The design of my actions was based on visualising the revelation of the object: the nail and its convulsed magnetized body, possessed by an electrical attachment, or the delicate metallic drip of his fall on the floor. Occasionally the revelations of the object were so moving that they nourished my need for communication with the non-human or the extra-human.

¹³⁷ Cristina Maldonado, Study on Fact and Fragility, Performance-installation. Minute 7' 30" to 9' 40"
<https://vimeo.com/40647694>, <https://cristinamaldonado.com/portfolio/study-on-fact-and-fragility/>

That happened 15 years ago but I do see a progression until now: the body as an object, which was related to a solid world consisting of consistent matter, is now related to incorporeal matter, is related to the beam of light that carries an image. My body alters the body of light, physical contact continues to exist, but light in its continuous flow also gives other immaterial bodies, the bodies hidden in the beam of light that reveal themselves only when hitting a surface. The moving image has a more active personality that affects me in clearer and more diverse ways. Not only does it tolerate the encounter at the point of contact as between two solid objects, but it includes me, adopts me, responds to me, I feel immersed in it. I then generate an affective relationship with her and at the same time with the visual compositions, the characters and the rhythm that the light brings. In a way, the physical inter-dependence that I found in COR now evolves into an emotional inter-dependence.

It is also true that now I establish a relationship with more complex objects - a video camera, a projector - which leads me to relate to systems - closed circuits, double projections on the same surface, several screens - so if I have to identify myself with some way of thinking, I would choose the Actor Network Theory. These complex objects and systems have a large proportion of authorship in the piece, I do not start with the idea and forced them into it, on the contrary, I start by exploring the available technology or the one that intuitively interests me, and I spend time with this objects-machines and observe them, what they imply, what they offer, how they affect me, limit me, show me; it is this dialogue between observation and proposition, and the influence that we both actors have in each other, what teaches me what to do together.

Donato Maniello

An architect with a PhD in “Materials and Structures for Architecture” and adjunct Professor of “Digital Application for the Visual Arts” at the Academy of Fine Arts in Naples. In 2010 he founded Studio Glowarp, a multimedia design Studio specialising in application of Spatial Augmented Reality (S.A.R., alias video mapping) and Mixed Reality in Cultural Heritage context. The experience gained over the years in the field of S.A.R. in most varied types of surfaces has allowed to focus its research and applications in the museum and/or for the enhancement of artistic and cultural assets. He has been involved in training activities for private companies and seminars for academic institutions and universities and freelance teacher for workshops about digital for education. He applies his own protocol called A.R.I.M. (Augmented Reality In the Museum), collaborating with historians, archaeologists and communication experts for the creation of digital narratives and storytelling. This makes it possible to enhance the meaning of the intervention, leaving to the spectacularization an important but not central role in multimedia design. Author of several scientific publications concerning the S.A.R. applied to the museum valorisation he is the Scientific Director of the series about “New technologies applied to arts” and author of three monographs about S.A.R. entitled (Ed. Le Penseur): *Augmented reality in public spaces, basic techniques for video mapping*, Vol.I, 2015, *Advanced technique of video mapping: Spatial Augmented Reality applied to cultural heritage* Vol.II, 2018, *Spatial Augmented Reality: designing edutainment in augmented digital spaces*, Vol.III 2018

TH: Do you think Italy has a special place and even history of promoting the cultural heritage with new media and technologies?

DM: *Italy is certainly a set of exceptions thanks to the many historical testimonies. Often, however, the fragmentary nature of some of these testimonies makes it difficult to understand their story to the user. In this case digital technologies are a great help. Surely Italy has been one of the first countries to experiment with the use of video mapping for promotion and enhancement: I think of the setting up of Palazzo Valentini in Rome which already in 2008 had foreseen the use of Spatial Augmented Reality, ie video mapping, to create "increased" visits. Rome, for example, is the city in which much is being realized thanks to this technology, precisely because communicating its history and stratifications is a challenge for a simple visitor. What we need to avoid is the only "Wow! Effect".*

TH: What is the oldest example of this kind of application?

DM: *One of the less recent examples I know was made by the Italian artist Mario Mariotti who in the '80s in Florence invited other artists, students, etc. to interpret the unfinished facade of Filippo Brunelleschi. If you look carefully at the testimonies of that action, you can guess how many of the effects that today are used in the world of video mapping were already used in those times. It was a prime example but it certainly provided a direction of use to posterity of how to use this "liquid" technology in public spaces.*

TH: What is the first video mapping you have ever seen?

DM: *The first one I have seen was my work, realized in 2010. The performance was called Opera Prima.*

TH: The sequel to the first volume of Your book has just come out, what prompted you to do it and why?

DM: *The writing of the sequel to the first volume continued for about two years. It took a lot of time and dedication, but I can say that I have created a unique work in three volumes that perhaps will be followed by a fourth volume. The fact of having paid much attention to the application of video mapping on cultural heritage makes me proud because there was nothing in the world that dealt systematically with the sector of Augmented heritage. I would like to think that thanks to my contributions the Spatial Augmented Reality can be understood not only as a pure performance medium but also as a scientific means of investigation. In the field of cultural heritage, for example, there is a lot to do especially if one thinks of the communication of the ancient polychromies or the reconstruction of missing parts that can be reconstructed thanks to digital anastylosis.*

TH: What do you think is the relationship of video mapping to the movement of post-internet?

DM: *Until a few years ago in video mapping there was only pure experimentation. The "Wow! Effect" was used, and much still today, to amaze the crowd. Personally I have always believed that video mapping could evolve over time to become an art form. And in fact in recent years the Art Galleries have begun to take an interest in the phenomenon, including in their collections works made with this technology.*

In other cases we have gone further by looking for means of video mapping that would allow us to explain or transmit a message that was possible, and better, to convey through other means of communication. Initially video mapping was almost exclusively a phenomenon of the web: few examples and a lot of curiosity. This is because, like any new technology, it took time for it to be better known and exported. Over time the experimentation came to be understood as codes and languages have been extended and some artists have started experimenting with the web in the wake of the Internet Art.

Lev Manovich said that the profound change that invests culture at the time of the revolution of computerized media also concerns space and the relative systems of representation and organization, making space itself a medium.

He foresees the immersion in the displays of every type and dimension in our lives, in an interesting paper (The Poetics of Augmented Space, "Visual Communication 5 (2), (2006): 219-40) posed an interesting question: will such technologies become irrelevant and invisible or will people end up with a new experience where spatial and informational levels are equally important?

I think it is premature to attribute, to date, to video mapping the specific post-internet issues as we have focused too often on the effects and not on the message. Effectiveness that had nothing to do with the Internet nor the effects on culture and society.

TH: Do you think that mapping can have something to do with object oriented programming or object oriented philosophy?

DM: *Everything is becoming a display, we can say that we are at the beginning of this technology, although many steps have taken place towards automatization or in the dynamic field. Certainly in a fairly close future the resolutions of video projection and the computing power of the computers will not be an obstacle and the latency, ie the delay between the video projection and the connected action, will be equal. In this last case I think of the results obtained in the dynamic field by the Ishikawa Senoo Laboratory where 500 fps have been reached with a latency of milliseconds. Basically the perfect bases for object-oriented programming, even if with limitations due, to date, to the shadows that would limit the field of view.*

TH: What do you think happens with the aura of the historical objects, when mapping is applied?

DM: *I have always been convinced that video mapping does not serve to "increase" the aura or the "value" of cultural heritage as it has its own intrinsic value that must be protected and respected. The proliferation of projective video screens is in a certain way visually accustoming the user and in some time video mapping will be considered - and I hope as soon as possible - like any other medium. It is up to the multimedia designer to know how to find the right keys to reading so that the monument doesn't go through transformation from simply exposing to overexposing and instead you start to know how to tell it.*

This was, for example, the philosophy of approach by Paolo Rosa, founder of Studio Azzurro, which marked a decisive direction in this area. In the future, cultural heritage is likely to become one with technology. Today this "new hybrid subject" is difficult to define, but in many centuries, those who will look at the photo of the façade of the Cathedral of Notre-Dame in Paris video mapped may not wonder if it appears so thanks to technologies as it could be natural that its aura is now hybridized by technology and partly depends on itself.

Thanks to Mixed Reality, a pair of glasses could make the difference in how we perceive the world. Speaking of aura, the proliferation of "experience-exhibits" is a contemporary phenomenon that is spreading everywhere in the world that undermines the basis of the concept of aura itself. It is not according to my vision a correct way to proceed and use this technology. Furthermore, it is necessary to equip the future skills of the multimedia operator and the digital technologies, unstoppable in their progression process, with a critical and methodological completeness, as digital will be more and more in time a question related to culture, and the birth of a new digital philosophy, rather than technology itself. For this reason it is necessary to know philosophers such as Walter Benjamin, Jean Baudrillard or Paul Virilio just to name a few because loving new technologies does not mean to never criticize them.

TH: What is your overview of the phenomenon of festivals of light?

DM: *With the Studio Glowarp I was the curator of the GLOWFestival (www.glowfestival.it) for four editions from 2013 to 2016 in the Apulian town of Ostuni. I think they were, and in some cases continue to be, an excellent tool to spread the use of this technology and many others in order to make it known to a wide audience of general people. Today I believe it is being abused, especially in Italy, as they create media machines without any kind of curatorship or artistic implications linked to the territory. Standardized projective effects are applied that have nothing to do with video mapping. Yet people call it video mapping even when it is not. They are a fashion and as such will pass.*

TH: Is there something you perceive as wrong approach?

DM: *I would like the generic term "video mapping" to be replaced by the scientific term Spatial Augmented Reality (SAR) term coined by authors such as Raskar et al. which basically fundamentally created them. I am against video mapping that does not have a storytelling and is based only on visual effects. This approach was good a few years ago, now it is no longer sustainable. I do not share the disappearance of cultural assets under the effects and collapses and I do not like the mappings that are not precise and approximate layer masks. In this I am precise to the impossibility.*

TH: What do you think is the most artistic form of mapping?

DM: *The AntiVJ have been able to interpret video mapping on an artistic level better than anyone else, and in the early phase. Their performances speak for themselves.*

TH: What was mapping before the emergence of video mapping?

DM: *Cinema, nothing but cinema.*

František Pecháček

František Pecháček s projekcí pracuje přes osm let. Pecháček je absolventem oboru Time Based Media na Univerzitě Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem. Je tam také na doktorském studiu při oboru vizuální komunikace, kde píše disertační práci zaměřenou na virtuální realitu a její využití ve volném umění. Tvoří v labelu Black_Division ještě s Josefem Kortanem.

TH: Co je pro vás videomapping?

FP: *Videomapping je pro mě médium. Od doby jeho etablování uběhla už skoro jedna dekáda. V momentální fázi se veze na jakési vlně, a to se děje ve dvou jednoduchých rovinách: jedna je komerční nebo eventová, kterou lze často vidět, jsou to např. různé akce k oslavám výročí atd.. Tato rovina se etablovala vlastně jako regulérní PR nebo brandingový nástroj, kterým se dá i uživit.*

A ta druhá rovina, ta spočívá v úvaze o video mappingu jako o uměleckém směru, který bohužel dostává docela na frak od toho prvního. Ta první větev vlastně i tu druhou větev to médium obecně staví do určité pozice. Ale přesto existují jakési skupiny i díla, které stojí za zmínku, jež lze klasifikovat jako umělecký styl vyjádření.

TH: Dnes praxe, kde se užívá projekce na objekty, vidíme často pod názvy Augmented reality nebo Mixed reality, ale zdá se, že každý si to definuje trochu jinak. Jsou to pro vás relevantní pojmy? Co si pod nimi představujete?

FP: *To už je nadstavba videomappingu jako takového. AR a MR už je jakási extenze toho, co byl původně video mapping. Využívá další mediální prvky. Pojmem rozšířená realit já už rozumím něco trochu jiného než je VM, dejme tomu že mám stůl a třeba mobil, skrze který se na něj dívám, a do něj se mi něco jakoby mapuje. Z technologického hlediska je to real timový tracking. To se dá ve finále využít tak, že mám tento systém trackingu a projekční setup, to se promítá a je v tom ten realtime tracking.*

Já vnímám video mapping tak, že to je to, jak se to objevilo právě už těch deset let zpátky. A něco jako výše zmíněné věci už jsou extenze vyvinuté v tom období deseti let. U podstaty toho média samotného už mnoho zajímavého nevidím, je to pro mě marketingový proces vývojářů, kteří vnímají, že vizuální reklamní komunikace v tradičním smyslu velmi rychle zastarává, už přestává fungovat. To vysvětluje, proč jsou tyto věci velmi dobře financované; někdo nechá něco udělat skupinu umělců jako je třeba ruská Sila světa. Oni něco vyvinou, prodají. Někdo je hlavou výzkumu, něco vymyslí a v ten samý moment to zkomercializuje.

TH: Jeden z tvůrců uskupení 3DSense na festivalu Signal šokoval publikum prohlášením “video mapping je mrtvý obor”. Co si o tom myslíte?

FP: *Jestli tady někdo říká, že videomapping je mrtvý, tak s tím já zas nesouhlasím. Myslím si, že ta vlna naopak možná kulminuje.*

TH: Jak může být videomapping v množství, v jakém jej dnes můžeme vidět, pro naši dobu přínosem?

FP: *Pro mě jako tvůrce je přínos v tom, že se dělá v takovém množství a ještě navíc hodně podobně, tudíž je hodně snadné se proti tomu vymezit. To opět naráží na ty nůžky, které se od sebe vzdalují takovou rychlostí, že na jedné straně jsou jasné komerční věci a na druhé něco velmi těžko definovatelné...*

TH: Jak vnímáte tuto nebo i svoji vlastní praxi ve vztahu ke scénografii druhé poloviny 20. století, jako ji razila např. právě Laterna Magika?

FP: *Jestli to přináší něco nového od pana Svobody, tak to bych řekl, že úplně ne. Na začátku všeho Svoboda pracoval s filmem. I když už ta technologie byla, tak on razantně odmítal digitalizaci filmových pásů. To souvisí s celým řetězcem výroby; Svoboda musel všechno mít změřené a dělal to extrémně přesně, ostatně to filmové zpracování a jeho postup nedovoluje dělat nějaké chyby. Filmové pásy byly drahé, ale na druhou stranu oni byli také vysoce financovaní, což už je dnes nemyslitelné.*

Ta nová technika přináší možnosti, o kterým jim se ani nesnilo, a to je pak otázka, jestli tyto nové možnosti přinášejí vyšší kvalitu. Myslím, že se na to dá odpovědět šalamounsky: kvalitu sdělení neurčuje technická úroveň.

TH: Co byl první videomapping, který jste kdy viděl a jaký na vás udělal dojem?

FP: *První byl asi ten na Orloj od Maculy 2011, ale mnohem víc na mě zapůsobila projekce na muzeum v Liverpoolu. To mě do toho dostalo. Tehdy to opravdu mohlo působit jako naprosté zjevení.¹³⁸ Byla to čistá černobílá abstrakce.*

Macula je asi první generace těch video mapperů. Rozpad Maculy mě moc mrzí, a protože je znám, tak si myslím, že mohli pokračovat. Jeví se mi to tak, že jsou z toho otrávení, jak to je. Mnoho věcí se mi od nich líbilo, a pak zase nelíbilo, což je ale také úplně normální.

Máme video mapping, máme ale také architectural mapping, a podle mě je důležité o tom přemýšlet z hlediska té architektury.

TH: Co říkáte třeba na Archifon, který dělá Initi s Floexem¹³⁹?

138

139

FP: *Interaktivní věc v sakrální architektuře, ano, to se mi líbí. Navazuje to podle mě tak nějak na tu prvotní fascinaci možností toho video mappingu, v té době se opravdu hodně dělalo na kostely a ty věci se blížily až duchařině, protože to velkou měrou těžilo ze síly těch architektur. Sakrální architektura v gotice i v baroku sílu světla hodně využívala. Přijde mi, že ty věci jdou celkem po smyslu.*

Je zajímavé podívat se na to, proč nebyl video mapping na chrám svatého Petra ve Vatikánu. Respektive on byl, ale byl velmi konkrétní, církev si nemůže dovolit nic, co by nemělo přesný výklad. Mluvil jsem o tom s organizátory Solid light festival v Římě. Vatikán si prostě nemůže dovolit cokoli, co by mělo náznak jakéhokoliv nekonkrétního výkladu. Budou promítat tváře zvířat a k tomu říkat "Bůh vytvořil diverzitu, rozmanitou faunu, flóru..." Ale věci abstraktního rázu ne, stále zůstává to, že ikonografie má své přesné parametry a pravidla.

TH: Co je Vás inspiruje?

FP: *Moji rodiče se věnují divadlu, takže já jsem s nimi vyrůstal v divadle ať jsem chtěl, nebo nechtěl. A logicky se ve mně vytvořilo vnímání ohledně práce s časem. Nebo také vnímání a práce s napětím. Když si člověk vezme klasická média jako film, tak už jsou tam předem většinou známé křivky toho, jak se pracuje s tenzí. Zajímají mne momenty změn vnímání. Dobrý moment je třeba ten, kdy lidi přijdou do kino sálu nebo do divadla a nastává určité zklidnění. V divadle k tomu fungují gongy. Lidi se najednou začnou soustředit, a z psychologického hlediska mozek začíná fungovat nějak jinak.*

Rád toho i hravě zneužívám. Třeba tak, že budu napětí, které vypadá, že vrcholí a že se každou chvíli něco stane...a ono se nic nestane. Často pracuji s tím odpočtem, číselnými řadami, abecedami, výpočty atd. Často se mi stává, že čekám na mapping, je tam ten odpočet, pak se spustí ten mapping, a je úplně k ničemu. A to si pak uvědomuju, že mě bavilo víc, když jsem čekal na ten odpočet a bavilo mě to víc, než když už to pak začlo.

Je v tom i trocha osobního prožívání. Nikdo a nic nemůže permanentně excelovat, kdyby to tak bylo, ztratí se spousta důležitých kontrastů. Občas se musí něco pokazit...potom se dá něco zas udělat dobře.

Také mi hodně pomohla má raná spolupráce s Nicolou Pavonem. Dostal jsem se k němu přes nějaké punkové divadlo. Hodně mi pomohl se uklidnit, protože já jsem se před každou produkcí hodně stresoval. Vždycky říkal: "Calm, Francesco! Water!"

TH: Skupina Macula vždy mluví o svých projektech tak, že hlavně architektonické tvarosloví, samotný objekt, na který promítají, je pro ně hlavním zdrojem pojetí, které rozhodnou uplatnit. Jak to funguje?

FP: *Ano, samozřejmě, ale tohle je definice spíš Maculy.*

Ale kdybych měl jako tvůrce představit svůj kreativní proces, všechno začíná hlavně u zvuků. Musím si vždy vytvořit určitý systém v případech, kde ta hudba není.

Důležité je pro mě rozlišování toho, co je generativní umění nebo generativní design (generované, procedurální) a co je videoart. Videoart znamená právě to, že je předem vše připravené. Generativní design vychází z toho, co se děje na místě, třeba z diváků. Předem připravené video má časově ohraničený rámeček, má stopáž.

Tam je důležité, že ty věci a ty parametry někde jsou, a jejich výstupem nemusí být vůbec video...mám-li generovanou nějakou věc, kde je v jeden moment výstupem video, mohly by to být klidně taky 3D tisky. Protože ten parametrický tvar těch věcí je daný v kódu.

Tam je důležitý ten kód, ne video. To je špatná terminologie profesorů, lidí, kteří to vyučují a píšou; oni nevědí, o co jde. Ale oni za to nemůžou, není to, že by byli neerudovaní, ale že nemohou prostě držet krok s tím, co se stalo dejme tomu od roku 1994! Já sám taky moc nevím. Já bych pojem video art ukončil někdy s rokem příchodu internetu. Snažím se říct, že to, čím se zabýváme a kam to směřuje, to už dávno není video art.

Co třeba Zdeněk Sýkora? Mluví se o něm, že pracoval s počítačem, ale z konceptuálního hlediska: bylo pro něj důležitější to, co je v tom počítači, nebo ty výstupy v podobě obrazů? Co třeba 4'33 skladby Johna Cage, které nikdo nehrál. Co je důležitější, že jsem viděli, jak někdo otáčí notama nebo žej sme šli an koncert a nic neslyšeli? U Sýkory by si snadno někdo řekl, že pro něj asi byla důležitá ta myšlenka. Ale dle mého názoru pro něj byly důležité ty obrazy, protože on byl malíř, ne programátor. Viz. cyklus Zahrady.

Net.art jde mimo mě, ale kolega Zdeněk Švejkský z Ústí je na tom velký odborník.

TH: Sledujete festivaly světél?

FP: *Z části. Ten berlínský je průměrný, Signal festival začíná být diskutabilní. Za to Solid light festival v Římě, ten udělal dojem, nehledě na to, že tam bylo málo věcí. Co může být v architectural mappingu větší příležitost než mapovat Pantheon? Tardého instalace byla skvělá, a ještě o to lepší, že se ani nedala natočit, bylo to prostě moc široké. Onionlab taky moc dobré. Obecně se mi zdá, že Španělé a Italové vedou.*

TH: Co myslíte, že jsou zásadní problémy mappingových eventů?

FP: *U těch video mappingů je hodně časté, že se něco pokazí. Pokud jde třeba o velké mappingy, tak odbavuje někdo jiný, třeba nějaká firma, a autor nad tím nemá moc. Výpadky se dějí běžně, často kvůli tomu, že těch projektorů je třeba 9 a mají obří energetický odběr. A to nepočítám zvukový aparát. To nejde napojit do zásuvky, ale je nutné mít diesel generátor,*

ta inženýrská stránka je samostatný obor. Různé chyby se dějí právě protože tam skočí najednou vyšší odběr. Jsou to věci, které je těžké ovlivnit...

Většina velkých mappingů má dvě generální zkoušky. Ale problém je, že to nejde zkoušet v úplnosti, většinou je to tak, že se bez zvuků někdy v noci zkouší obraz a pak přes den zvuk. Většinou platí to, že nikdy se předem nezkusí celá akce. Což je jasné, když to má být překvapení. Lidi by to natočili, umístili na internet a překvapení by vzalo za své. A také máme noční klid.

TH: Vy jste v roce 2015 v Miláně byli jedni z tvůrců, jejichž práce reprezentovaly Českou republiku na světové výstavě Expo. Můžete o tom říct více?

FP: Bylo to pro nás samozřejmě obrovské zjevení. Hodně jsme si toho vážili a chtěli to dělat. Ač jsme byli oslovení docela ne dlouho předem.

Považuji za důležité zvýraznit a brát na vědomí, že proces vznikání expozice pavilonu se uskutečňuje svépomocí. Hodně věcí se tam řeší ad hoc. Nejdřív člověk jezdí na obhlídky, nějak pochopí, jak to tam celé funguje, a pak tam začne fungovat sám. Přišlo mi, že na expu v Miláně se nezapřela italská povaha organizace práce, bylo to hlavně patrné v rovině velkých příprav.

Každá země má svůj národní den, který plní akcemi, pak jsou tam různé soutěže o nejlepší prezentaci zemí, o nejlepší architekturu, expozici... Náš mapping se pořádal v rámci českého národního dne. Co se týče situace, do které jsme vstupovali, tak tam byla hlavní třída, kde korzovali lidé, ta byla částečně krytá plachtami, takovými útvary z nich. A kolem ní byly pavilony a okolo otevřený prostor. Zrovna na český den se v Miláně strhla ohromná bouře a to vše dost zkomplikovalo. V programu byly různé výstupy a koncerty a ta prostorová situace se dost změnila, protože organizátoři přistavěli spoustu krytých podíí a jedno nám bohužel trochu zasáhlo i do mappingu. Ale přizpůsobili jsme se a nakonec to vyšlo. Díky dalším technickým problémům z toho deště také bohužel neexistuje žádný záznam.

S Josefem Kortanem jsme si mapping rozdělili na dvě fáze. Byl esteticky jednoduchý.

Objevovaly se tam ty různé číselné řady a abeceda, ze které se najednou stala karteziánská soustava a začla pracovat s objemem pavilonu. Také jsme si hodně hráli s tím, že když už se tam něco z pavilonu objevilo, tak se to najednou nepromítalo do jeho tvarosloví, ale jakoby kamsi mimo.

TH: Vnímáte takovou zkušenost jako výhodu pro umělce?

FP: Určitě to vnímám jako přínos. Uvědomil jsem si hodně. Když to člověk dělá, žije v něm nějaký ideál, zahalený do mraků kreativního mozku a toho všeho, co by člověk chtěl... A že

někdy jsou důležitější ty obtížné momenty, protože ty člověka někam posunou víc, než když všichni jen tleskají v němém úžasu. Opravdu na takové akce pak zapomínám a třeba po roce si při pohledu na fotky uvědomím, že jsem něco takového vůbec dělal.

TH: Proč jste začal dělat video mapping? Jak vzniklo Black_Division?

FP: Black_Division vzniklo spojením mě a inženýra Josefa Kortana, ale stalo se to vlastně náhodou. Já jsem studoval v Ústí, a hrozně jsem si přál přijít do kontaktu s technologií motion tracking, která funguje na snímání pohybu... Pavel Mrkus mi tehdy řekl, že tuhle technologii má z grantu ČVUT, AVU a UMPRUM. Institut intermédií bylo skutečně multiplatformní místo, kde měl vznikat dialog. Přišel jsem tam, a nejdřív mi řekli, že ten systém motion trackingu je tak složitý, že je lepší vše naanimovat. Ale nějak mne to prostředí stejně zaujalo a tak jsem se tam infiltroval. Cítil jsem, jak z toho prostředí sálá technologie. Vedl to docent Berka, viděl jsem tam poprvé inženýra Zdeňka Trávníčka a mě ti lidé strašně zaujali tím jejich projevem, který byl úplně jiný typ projevu než na jaký jsem byl zvyklý, tedy projev umělců, kteří vypráví svoje představy. A oni byli velmi exaktní.

Zrovna jsem tam přišel, když se rozdělovali lidé do skupin podle toho, co chtějí dělat. Pronesl jsem to a dlouhovlasý metalák Pepa řekl: “já do toho jdu”. A tím vznikla už osmiletá spolupráce. Dělali jsme věci, které nás nikdy ani trochu nenapadlo, že bychom kdy mohli dělat. Doposud tam děláme workshopy a vyprávíme o našem spojení, protože my jsme se bez nadsázky a bez sebechvály stali manifestem toho, co tam docent Berka chtěl dělat. A tak se naší práci začali prezentovat.

TH: Jaké pro Vás bylo dělat mapping na budovu CIIRC pro ČVUT?

FP: Když to přišlo, tak jsme byli osloveni, protože jsme byli tak řečeno “provaření”. Jenže museli jsme to dělat s celým kolektivem marketingu ČVUT. Byly tam v zadání značně striktní věci, hlavně to, že chtějí slavit 310 let historie ČVUT a otevření toho domu. Byl to boj. Skoro by se dalo říct, že přesně v problematice těch nůžek.

Měli jsme tam hlavně dvě fáze. Jedna byla taková ta didaktická, a druhá více abstraktní, která fungovala mnohem lépe. Když jsme prezentovali, jak bychom to chtěli dělat, nikdo tomu nebyl příliš nakloněn. Myslím tím, aby tam byl prostor pro nějakou vnitřní představivost těch diváků.

Hodně mě bavily ty momenty, kdy jsme museli ilustrovat, co každá fakulta dělá. Vystihnout to tak krátce, to znamená, že to bude vždy nějaký abstrakt nebo konstrukt. Protože i to, jak my třeba vnímáme, že vypadá atom, to je jen konstrukt, nějaký kód. Bavila mě na tom ta možnost nebýt doslovný.

Petr Skála

Petr Skála se narodil v Brně. Vyučil se zámečnickem, pak pracoval v několika grafických studiích. Po studiu na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně působil v nizozemském studiu Fabrique. Skákala se zabývá především animací a grafickým, webovým a motion designem. Za ruční animaci spotu pro nizozemskou společnost Van Beem & Van Haagen získal v roce 2010 jako první Čech jednu z nejprestižnějších ocenění v designu Red Dot – Best of the Best. Několik let je také dvorním grafikem festivalu Jazzfestbrno. Několik let je také dvorním grafikem festivalu Jazzfestbrno. Mezi lety 2014-2018 pracoval ve studiu NOMADS, nyní pracuje sám pod značkou SKÁKALA.

TH: Co je pro vás videomapping?

PS: *Základní věc. Já si myslím, že video mapping je hloupost. Alespoň v pojetím, v jakém se to dělá. Promítat věci na barák... je vlastně absurdní. Strašně moc lidí na to promítá věci, co se na to vůbec nehodí.*

Přijde mi to jako taková manýra. Svět se neobejde bez telefonu a webových stránek dneska už. Ale VM když nebude tak se vůbec nic nestane.

Je to strašně drahé, trvá to dost dlouho než se to připraví (nám trvalo vždy měsíc to připravit, aby to sedělo), a pak to trvá pět minut.

TH: Co byl první videomapping, který jste kdy viděl a jaký na vás udělal dojem?

PS: *Já jsem to vlastně nikdy neviděl, dali jsme si dohromady s kolegy ze Zlína, protože dělám motion design. Když jsem to začal dělat, tak to byla náhoda. Já už si nepamatuju na ten první.*

TH: Jaký je podle Vás dobrý video mapping?

PS: *Dušan Urbanec z Moire říkal vždycky že “barák diktuje” nebo “je to jako nalít do sklenky vodu”. Jen si vzpomeňme, co se dělo teď o výročí...Smetanova hudba, která byla udělaná, aby se poslouchala, kterou vzali fotky a dali je na barák. To je celé špatně.*

Když by teda video mapping měl nějak vypadat, tak třeba jako Omicron v Hale století ve Vratislavi od AntiVJ. Hudba pro to byla udělaná. Nedal by se přemístit, ten zážitek by z toho vůbec nebyl takový. Je to jako s tím designem – plakát nepatří na web, ty věci fungují jinak. A když plakát nefunguje na webu, je to známka toho, že je dobře udělaný.

Já si myslím, že primárně je to umění, když to porovnáme s designem, který má funkci. Umění je o komunikaci...ale když mám někoho potěšit, tak je to kýč.

Zajímalo by mě, kdyby se vzal třeba morový sloup, a tři projekty, nasvítilo by se to, a teď z toho, jak to vyjde by na tom sloupu byly nějaké kroužky a najednou by vypadal třeba jako raketa...

K čemu je, že radní řekne “budeme promítat k příležitosti sto let”? To si mohu přečíst v knize nebo poslechnout v rádiu.

Myslím si, že díky tomu, jak je těžké k tomu přistoupit zodpovědně a udělat to vůbec obhajitelné, je tak náročné, že se toho většinou zhostí nesprávní lidé. Lidé mají pocit, že klišé je standart.

Myslím, že by se to mělo dělat dobře. Ne že bych ale lidi nutit dělat vizuály, nejsem totalitní... Vždycky když jsem dělal plakáty, tak jsem říkal, že mám výstavu ve městě.

TH: Některí jako třeba skupina Macula říkají, že právě konkrétní dům je pro ně hlavní zdroj inspirace. A u vás?

PS: Když si člověk uvědomí nějak ten kontext, je schopen ho cítit a vycházet mu vstříc, ale když ne... tak dělá prostě “promítání na barák”. Spousta těch věcí, co se dělá, by bylo lepší dát do kina. Bylo by to lepší, poněvadž by to nerušil ten barák.

Často musíme udělat to, že baráku zabělíme okna. To už je ale mohu úplně zakrýt. Na to, abych si to užil, musím tu realitu tak moc ohnout, že mi přijde, že to nemá cenu.

Hodně spolupracujeme třeba s Lukášem Veverkou.

TH: Myslíte, že předtočený materiál nebo třeba materiál z databáze do mappingu nepatří?

PS: Neříkám, že tam apriori nepatří, ale že se tam většinou nehodí. Často se na domy prostě promítají fotografie...

Na mapping v Olomouci jsem tedy použili různé záznamy obrazů i zvuků třeba ze skládky, odpadky, nafukují se sáčky, vrzající vrtulky...

Měli jsme dům, tak jsme ho oživil, pak jsme ho onemocněli, pak už trochu docházel čas, tak jsme mu dali pilulku, která prostě přiletěla... a protože jsme chtěli dostat tu zkušenost ven z toho zážitku před ten dům, tak tam přišla smrtka, která potom zabili dům tak jako tak. Přišlo mi zajímavé, že ti diváci byli dlouho upření jedním směrem, a pak zezadu něco přijde a vyruší je, ta akce se převedla mezi lidi.

V Toruni jsme natočili lidi v budce a záznam potom pustili na barák v různých úpravách.

Člověk zapomněl na ten dům... a ten dům definoval nějakou podivnou kompoziční scénu.

Když se člověk viděl na tom domě, byl to pro něj hrozně hezký zážitek, předtím se to nestalo ani mě.

Dělám to pro to, protože tam určitě bude malé děti. A ty děti se rozbrečí, protože budou stísněné.

TH: Co Vás inspiruje?

PS: Nic. Já se nezajímám o video mapping. Nejsem zatížený tím klišé. Potřebuji, aby to mělo opodstatnění, promítat obrázky na barák. Třeba si říkám “nikdy nezbořím barák cihličkami”. Obecně se orientuji na design a inspiruje mě prostě moje potřeba. Jak bych to chtěl vidět a kdo to má vidět.

Romain Tardy

Romain Tardy (*1984 Paris) studied art and design on Ecole d'Arts Appliqués and subsequently on Ecole des Beaux Arts. Aalto / livevisuals was his alias when playing live visuals (or vjing) in clubs (2005-2011). In 2008 he joined with 3 other artists to create a european visual label ANTIVJ. Up until 2013 he was one of the principal members. His primary focus is to create tangible, offline art installations. He designs still and animated things. „Some are big, some are small, but the screen is not the limit.“¹⁴⁰ After living in Paris for several years, he moved to Brussels, Belgium, where he currently lives and works.

TH: You travel a lot to install Your works. You told me that you have been doing this almost non-stop for the last month. What is Your recent best experience?

RT: *I think the best was the installation on a small remote island in Netherlands, where my new work had a premiere. It's called The indecision council, the beach venue is amazing.*

TH: As an history student, I have to ask: why did you choose your dj alias to be Aalto?

RT: *Oh, it was more of a personal thing, like when you're young, you have a nickname which you make for yourself like a fictional story... and then you become famous with it. I was dating a Finnish girl back then, and she gave an object designed by Alvar Aalto, and I also liked him...And in Italian it means high, which jokingly refers to the fact that I'm a darker kind of a person.*

TH: I think that in Czech Republic there isn't much will to have discussions and constructive criticism about videomapping, projection mapping and digital new media art in general. What is your experience regarding that?

RT: *There is a strong lack of discussion and it has been like that almost for the past 10 years. It might be due to that half-artists/half-technicians are not aware of the fact that it is also something their work should produce.*

For all that time it has been presented as something completely new... Which is not true, of course.

TH: When do you remember that the word *videomapping* emerged?

RT: *I started hearing it in 2006. I don't remember exactly where it comes from. It definitely*

¹⁴⁰ <https://romaintardy.com/About-Romain-Tardy>

started in Europe as the renewal of the scene... in the U.S. it only came after that. Then it really didn't exist on the theoretical side. 10 years ago I couldn't even bring this in school, because it wasn't considered something worthy of interest.

TH: What was the videomapping you have ever seen?

RT: Would sound a pretension if I said it was mine? It's mine or it's one from Joannie Lemerrier. Him and me were the founders of AntiVj. But frankly the first of those I think I have seen were in Disneyland, Haunted mansion. There were some ghost sculptures with faces projected onto them. It in Disneyland Paris, I have never seen the original in Florida...

TH: How important is the culture of *Son et lumière* in France?

RT: Good observation. For the contemporary version of it there are a lot artist like on the festival in Lyon. I think this phenomenon is also why France is recognized as a country with a special, kind of initial position in the field...I don't personally like the Lyon festival very much, it all looks like Disneyland to me. I really think more the distinction art as form of research and as a form of entertainment should be stressed more.

TH: How do you perceive Your place within the scene?

RT: Well. I do not consider myself a digital artist. More than that, the medium for me is the light, but not only. For me it's also about the contextual images, taking the picture out of the canvas...the central theme for me is immersive environment, which could be a valid link also for others to relate to... Going back all the way for example to Lascaux.

TH: I noticed that you use the expression Projection mapping more prevalently. Why?

RT: I think that the video in video mapping refers to the 80'. Projection mapping is a larger reference.

TH: I have seen in your online CV that in 2010 you had a residence in Prague's Meetfactory. How was that experience?

RT: It was for an event organized by Lunchmeat, Kuba, I think it was even the first. It was a good experience to join together like that to create visuals for a concert. It was another step in my research in escaping the screen and extending my visual canvas. I remember I stayed for about 2 weeks.

TH: What are Your sources of inspiration?

RT: *In fact, I see very little of digital art. I prefer low tech art projects, I also like contemporary dance.*

For a long time, I have been of fan of Hito Steyerl. She plays with technology as a form, and shows more how to use it and not be used by it. Finally, somebody show that it could be a trap, being fascinated with technology. Entertainment and research, product I bump into her work very often.

TH: How do you perceive art theory?

RT: *Not long ago I finished reading a book about David Hockney. He too was at first mocked, and then it completely switched...I value art critic, it helps me understand.*

I remember an experience from school, it was a subject on art methodology, and the quest was to justify everything you want to do from the first move. But I am not sure... It is important finding the right balance. This kind of process disables the hand to work as a brain. From the first positive step everything can change... act of doing is a reflection.

When I remember some works from the minimalists like Lawrence or Sol LeWitt, I recall a strong paradox between approach disconnected from physicality, which nevertheless often produced pretty spectacular works. For example, one of LeWitt's scripted drawings in Basel, which is a protocol post medium, yet the final result is super impressive and definitely not disconnected from medium, material, texture. We definitely live in a post-medium condition.

TH: Some people like Donato Maniello disagree with using the term “video or projection mapping” and promote names like *spatially augmented reality* or even *mixed reality*. What do these terms mean to You?

RT: *I would also call projection mapping “augmented reality”. It is a practical expression. It even works better for projection mapping than for things like google glass. You need to have these glasses on and you feel them too much...For me the most meaningful thing about the whole thing is the ephemeral state, interesting friction between the material and the immaterial.*

TH: Can you describe the process of Your work?

RT: *When we started AntiVj it was really artisanal work, back then there was no special software, we just used illustrator, Photoshop... It was slow, bulky and boring but*

contemplative. The beautiful thing was that we had no chance to get any immediate result. Very soon and still today I am for example not interested in making the work “fitting” on the object perfectly, because with the current softwares it is almost automatic.

TH: In 2013 Prague could see Your project *Défilé*, projected onto the facade of theatre Hybernia.¹⁴¹ So far I have only heard that it did not resound with the public in a very understanding way. Can you talk more about this?

RT: It's still a piece I love and I was very proud of back then. I remember I was very disappointed. Not only the public, but even the people from the Signal didn't fully understand it. It semt to me like it didn't meet the criteria for a good “video mapping”. (Nevertheless me and the Signal bunch are still friends!) On the other hand, it was great, because it triggered discussions. It was really not even easy to convince people to make this happen.

TH: In the terms of video mapping, could we percieve this project more as „mapping the video“ or „mapping the object“?

RT: Well, it was projected on a façade... I asked people to build this Big brother. In fact, a window in a big screen. It wasn't too much about the architecture, it was more of statement about what it is.

By the time I felt the importance of reflection about the development of public space. Should internet become public space? Because in fact, it is. How much can we let it create our private infrastructures? Hito Steyerl was a big inspiration for this piece, this is a topic she often addresses.

The reflection was also aimed the other way. Who are you as an artist to take all this space, when you do a big projection?

I was very lucky that I had a chance to explain this. French Institute in Prague hosted a conference, where I could present my work in general, and explain this one especially. Then I

¹⁴¹ Official text from the Signal festival page: „Some things that were born and grown on the Internet are now part of our daily life. Some very specific fragments of it take the shape of visual elements and became cultural and universal references for many of us. They affect the way we express ourselves, the way we write, or our sense of humor. Coming from what we used to call the virtual, they are realer than ever.

#DÉFILE is an attempt to highlight this phenomenon, through a free interpretation of something that can't be defined precisely due to its elusive nature.

The installation takes the shape of a huge structure in the shape of web browser window hanging on a building. Both elements are augmented with videoprojection using the video mapping technique, which is also a bridge between the virtual and the real. Between the computer-generated graphics and the world of human perception. “www.signalfestival.com

felt it really got better, people appeared to get the conceptual aspect. But should such work be like that?

TH: Let's talk about *Future Ruins*. I have arrived at my own understanding, I will present it to you and then you tell me how much does it meet your aim. I think that there were two things crucial; the short text and the possibility to be between the „light ruins“. It was about perceiving the relativity of time – of the objects to each other, and between them, our own time. The future ruins were not only the stones of the church, but also the public, people of different ages, meeting up together to experience this event – “*the various treetop friends of all generations*”, you mention in the short text for the installation.

RT: Totally on point! It was about feeling and experiencing different scales of time. I wanted to grasp the role of the historical building and use, what we in French call: “Obsolescence programmé”.

I don't really consider myself a digital artist...for me it's more about the light. In this age of technological progression, you have to update your equipment so often that it is not sustainable at all. We live in a world based on artificial renewal of everything. I wanted a confrontation of people with the technological ruins, which are fragile, without electricity they don't work.

It was supposed to be accessible for the audience. But I had no clue so many people would come. If it would stay like that, about 50 people would be between the lights, but they would block other people from even seeing them. So I agreed to this change that more people will only see the ruins.

TH: Did you also take in play the church and the meaning of the two saints Cyril and Methodius which the church is dedicated to? For the Czech audience they are not just any saints, we learn in school that they brought Christianity to the Czech lands.

RT: I have been asked this before. It is a tricky topic and I don't want to go into the religious. But what is important to me is the sacred aspect of the space and the difference between real and sacred. Even without naming it, it is something “greater”, with its own energy or power, time, so that was more of my reference.

But I already know that people will see it through their own projection or sensibility.

I like to remember one of AntiVj's early works, like the one in Grootte Kerk. We were really just experimenting, it's a thing I wouldn't do today, but it was also a very important joyful visual research. We collaborated with the local organ player, and it became a really mystical experience, way beyond what we expected! We got feedback we would never think of. People were telling us they had visions! It seems that it echoed to some precise traditions or cultural elements that the people had in their personal background.

I like being physically present, I like to talk with the audience.

XYZ project

XYZ Project tvoří Dominik Jančík, Oliver Torr, Jakob Schubert, Filip Smil, Honza Slanina a Marek Šilpoch. Sídli v Praze a Berlíně. Sešli se se mnou první tři jmenovaní. Jakob Schubert začal svojí činností hudbou, až se dostal k práci produkčního také v divadle. Říká, že se vše naučil tak nějak za chodu. Říká také, že *“sám sebe hodnotit člověku nepřísluší.”* Dominik Jančík vystudoval na ČVUT softwarové inženýrství a už při studiu např. spolupracoval na akcích jako Base Drop nebo různých hrách a také si osahal vjing. Pro Olivera Torra vše začalo hrou na kytaru, pokračoval na modřanské gymnázium PBS se specializací na produkci a na chvíli se zastavil na Prague College, odkud se však vydal do Londýna na BIIM (British and Irish Modern Music Institute). Studuje ještě také v Berlíně na Technische Hochschule. I když mají různé kořeny, všichni mluví dokonale česky.

TH: Jak jste se dostali k založení projektu XYZ?

DJ: *Založili jsme to myslím v roce 2014.*

OT: *Víc jak rok jsme spolu já a Dominik bydleli. To to hodně nakoplo, protože jsme si hodně hráli, moc jsme nad tím nepřemýšleli, prostě nás něco napadlo, tak jsme to šli vyzkoušet, bylo to takový hodně opravdový. Já i když na to třeba nevypadám, pro mě je to hodně o tý empatii a mezilidských vztazích.*

JS: *Já jsem vlastně o hodně mladší, ale o to intenzivnější část (smích). Už jsme se znali předtím, ale spolupracujeme posledních pár měsíců.*

OT: *Pamatuju si, jak se Jakob hrozně chtěl naučit hrát z vinylu a vlastně ho hrozně pohánělo, že chce být lepší než já...no a povedlo se mu to.*

TH: Vaše letošní site-specific instalace na náměstí Jiřího z Poděbrad Hlídka 2,1/18 při Signal festivalu měla ožívat představou dystopické budoucnosti. Návštěvník se díky ní “ocitl v prostoru, kde neexistuje výjimečnost a vše je pod neustálým dohledem”. Odkud se vzalo takové pojetí dystopie?

DJ: *Všichni se shodnem na tom, že máme rádi sci-fi, a to především dystopii, věci ze sedmdesátek až raných osmdesátek. V tom se tak dost ovlivňujem navzájem.*

OT: *Myslím, že se všichni shodnem na tom, že milujem film Blade Runner. Některé prvky naší instalace se dokonce inspirovaly nebo mi aspoň hodně evokovaly některé konkrétní scény z toho filmu.*

TH: Nad dýmem se tyčily vítězně jen dva objekty; kamenná fontána z roku 1980 a mohutný výdech z metra, jehož žábry zářily rudou barvou. Vybrali vy jste si ty objekty nebo byly přiděleny?

DJ: *Měli jsme dvě možnosti, buď Jiřák nebo něco jiného, nakonec to dopadlo na ten Jiřák, a tam jsme si vybrali sami.*

TH: Úvodní text k instalaci zněl: “Svět se zmítá v chaosu. Jakýkoliv společenský kontakt je vnímán jako nepříjemný, nebo dokonce ilegální. Veškeré lidské počínání je pečlivě monitorováno a jakýkoliv projev emocí může být kdykoliv zneužit proti tomu, kdo mu dal neuváženě průběh. Lidé se postupem času adaptují a chovají se nepřírozeně, jen v povolených mantinelech. Jediný únik ke svobodě představuje smrt.” Mně celá ta věc hodně navracela do představy komunistického režimu. Použití konkrétně těch dvou objektů mne v tom dost utvrzovalo. Až mi to přišlo, že je to celé příležitostí nějak se postavit k těmhle památkách minulé éry. Jak moc se trefuji?

OT: *Tak to mě trochu překvapilo. Pro náš to opravdu bylo spíš o tom teď a v budoucnu.*

DJ: *Tady třeba moc ne, ale v Číně už je absolutně perfektní sledování realitou...přístroje, které přesně rozeznají, kdo se nachází v davu... Ono to původně mělo vypadat trochu jinak, ale s tím, jak to nakonec bylo nejsme nespokojení.*

OT: *Na kašnu jsme plánovali vlastně velké satelit. Docela nás k tomu inspirovala písnička od Radiohead Everything is in it's right place, s klipem, kde taky je..i když ten klip není oficiální, to je od nějakého fanouška. Bylo míň peněz, než se původně myslelo, tak na kašnu přišla tahle pyramidální verze.*

DJ: *Navíc jsme se taky až v procesu dozvěděli, že někde jinde měl být vlastně taky takový satelit, ale byla to jedna z věcí, která na letošním Signálu málem byla a pak se musela zrušit. Takže i proto se nakonec satelit neudělal.*

OT: *Hodně Hlídku inspiroval taky Stockhausen a jeho teorie negativního zvuku. Ve zkratce to mluví o tom, že když se začneš soustředit např. na hluky zvenčí, přestaneš je vnímat jako mimovolný šum a začnou ti připadat komponované. Měli jsme tam rozmístěné parabolické mikrofony, které sbíraly hluky a my jsme je pak procesovali. Zase je tam inspirace jednou scénou z Blade Runnera. Sranda byla, když to objevily děti a začly do toho rvát.*

DJ: *Pak jsou tady taky zbraně jako LRAD, což je vlastně zvuková zbraň využívající sonické informace. Funguje to na kilometry daleko...pouští se tóny na hranici slyšitelnosti, což způsobuje nervozitu a další stavy...hodně se to používá třeba na bojišti, vojáci se soustředí na zvuky a jsou rozptýlení...*

TH: Reagovali v rámci kontextu i jiní lidé jako já?

OT: *Zajímavé to bylo s Petrem Šedivým, autorem fontány Sjednocená Evropa. Jsme za ním šli s vizualizacema, protože nám musel podepsat svolení, že to tam můžem dělat.*

DJ: *On o to hodně bojuje, pořád mu to chtějí někam přemístit.*¹⁴²

OT: *Jsem se ho ptal, co tomu říká. Vzal si dokumentaci, řekl "já se na to podívám" ...odešel a už*

se

nevrátil...

No ale Jan Charvát, autor knihy Nádech výdech to hodně chválil.

TH: Vy jste tam tedy konkrétně stáli u mixážního pultu a ovládali celou mašinerii? Svítíte lidem do oken, zaměřovali jste je, nahrávali... Jaké to bylo?

OT: *Sranda, ale co se týče kontaktu s lidma tak taky dost těžký. Každých pět minut někdo chodil a ptal se "kdy to začne"? "No kdy bude ten videomapping na ten kostel?" Pak přišla nějaká paní a ta se vůbec nedala, kluci se tam s ní dlouho vybavovali a ona si nechtěla vůbec nechat nic říct. "To si myslíte že je umění, jo, svítit lidem do oken?" "A kdy teda začne to umění?!" To nejhorší, Dominiku, bylo, že s lidem dal, co chtěli!*

DJ: *Třeba asi na 30 vteřin jsem zasvítit těma reflektorama na sochy na tom kostele...lidi se fakt nadchli, že bude videomapping.*

OT: *Nakonec jsme museli vyrobit velké nápisy, co jsem dali na kostel: "Videomapping se nekoná a nikdy konat nebude!!"*

Proč se má ten barák zbořit? Já to nepotřebuji, přijde mi to levný. Videomapping je droga, fakt mi přijde, že se z toho stala taková populární psychedelie pro rodinky a lidi si musej aspoň jednou za rok jít šlehnout.

DJ: *Byl sis dát kafe tam do té kavárny na Jiřáku? Tam to znělo dost dobře..*

OT: *Jo, a ty lidi tam přesně furt říkali, že je to depresivní. To chtěli radost nebo co? Umění má být ..radostný?! V radosti není prostor na zamyšlení.*

TH: Znáte nějaké dobré videomappingy? Nebo jste nějaké takové dílo s projekcí udělali?

DJ: *Je prostě otázka, co je videomapping. Geometrie? To je hrozně rigidní cesta...udělaj se stíny, 3D projekce a hotovo. Není to podle mě věc, co může obstát sama o sobě, je to nástroj jako cokoli jinýho.*

Ty lidi na to často táhne ta velikost..ale to je vlastně paradoxní, vzhledem k tomu, že velikost je u videomappingu fakt jenom o technice, stačí výkonnější počítač, případně víc projektorů. Autoři vlastně vůbec nemusí vůbec myslet ve větším měřítku, digitálně se dá roztáhnout všechnol. Zatímco když už tvoříš třeba velkou sochu nebo fyzický objekt, tak už je ten zázrak a náročnost mnohem reálnější.

¹⁴² Viz. Více o kauze, články dal dohromady autor fontány, Petr Šedivý. <https://www.kauza3.cz/kauzy/kauza-stavby/o-fontane-na-jiraku-a-sporu-o-ni.html>

OT: *Třeba Alva Noto z labelu Rastr Noton. On vlastně pracuje s testovacíma oscilátorama, což jsou přístroje, který ti testujou třeba akustiku nebo chvění. On hraje a za ním se promítají různé vlny, abstraktní, ale pro mě je to zážitek, protože to má konceptuální a dává to smysl. Když tyhle vizuály někdo vytvoří uměle, tak to nefunguje.*

Pro mě je to hodně o tom vztahu obrazu a hudby. Jak jsme spolu bydleli, tak nás tehdy hodně zasáh Světlonoš, tvůrce Petr Puffler. Ten si nás dokonce bral do ateliéru.

TH: Měli jste to takhle už za studií?

OT: *Pro mě tam třeba v tom Berlíně byli často divní lidi...bylo jim třeba 35, do té doby dělali v reklamní agentuře, šli na tuhle školu a soudili, že ty dva roky tam z nich udělají umělce.*

Co jsem chtěl bylo cítit v rámci ateliéru rivalitu, takovou tu zdravou, která hodně posouvá. Jenže v tom ateliéru třeba tak 80 % lidí chtělo dělat videomapping a tak 4 lidi včetně mě chtěli něco jinýho. Oni furt dělali takové interlinky mezi videomappingem a László Moholy-Nagyem...

Mně taky třeba Moholy-Nagy bere, ale takhle bych to neuchopil.

TH: Měli jste při studiích nějakou povinnou četbu?

OT: *Třeba Marshalla McLuhan Understanding media nebo Medium as a Massage. Taky toho Nagye, Media-Space. Co mám rád je třeba David Tube Ocean of Sound.*

DJ: *K nějaký teorii jsme se moc nedostali...spíš co jsem si sám načetl, i z nějaké filosofie. Máme rádi Ballarda, Crash...já jsem četl Duck a Sheep, prostě to podání nějakých světů, co fungují. Ubica, Wallis, ten zas vychází ze zážitků z psychedelických drog.*

OT: *Právě čtu knihu od Xennakise Music and Architecture. Určitě mám hodně rád Polytop, co dělali Corbusier s Xennakisem. Taky není moc známý, a přitom zajímavý, co dělal Xennakis v Čandígháru.*

TH: Takže vás vlastně nějaké promítání obrazů moc netáhne, ale spíše zvuk?

OT: *Ale to zas úplně ne, třeba Camera Obscura, to je skvělá věc! Nějakou dobu zpátky jsme na UMPRUM dole udělali Cameru Obscuru.*

Hodně mě baví pracovat s Martinem Ožvoldem, který dělá SoundArt na JAMU. Je to sice profesor, ale hlavně má obsesi, a to já mám rád.

Spíš mám prostě rád ideje německýho Bauhausu.

Martin Mádl

PhDr. Martin Mádl, Ph.D. studoval dějiny umění na filosofické fakultě univerzity Karlovy. Od roku 2010 zde učí předmět Barokní nástěnná malba a od roku 2003 je odborným pracovníkem Ústavu dějin umění AV ČR. Během svého profesního života organizuje mnoho konferencí a setkání, která mají interdisciplinární charakter a jejich tématem jsou i projekty, jejich účelem je remediace tradičního umění skrze nová média.¹⁴³

TH: Jakou první novomediální intervenci do prostředí starého umění jste zažil?

MM: *Nová média vnímám asi v širším smyslu, než jak jsou dnes běžně definována. Patřím ke generaci, která byla v dětství unesena virtuální realitou, kterou zprostředkovávala malá černobílá televize. Vzpomínám si, že v jednom sci-fi filmu z daleké budoucnosti měli takové velké telefony s obrazovkou, na které bylo možné sledovat volajícího. Přál jsem si tehdy takový telefon... První počítač jsem viděl až během středoškolské exkurze, na začátku osmdesátých let. Byl od firmy ICL a zabíral několik velkých klimatizovaných sálů v ČKD. Malý mobilní telefon má dnes větší výkon. Význam tohoto velkého hlučného stroje pro laika nebylo úplně snadné odhadnout.*

V devadesátých letech dostaly události rychlý spád, širší veřejnosti se staly dostupné osobní počítače. Těch postupně začali využívat i historikové umění. Nabízelo se především konvenční využití při psaní textů, ale také při zpracování velkých souborů, např. muzejních a galerijních sbírek, či památkových fondů, prostřednictvím databází k inventarizaci, evidenci, klasifikaci a katalogizaci. To samozřejmě umožňovalo rychleji a přesněji analyzovat a vyhodnocovat větší objemy dat, týkajících se umění. Zdálo se, že tu pokrok povede i ke zpřesnění klasifikace. Té ale umělecká díla vždy tak trochu kladla odpor, což se odráží i v běžné kurátorské praxi. Zatímco pro katalogizování knih dnes existují obecně uznávané normy a unifikované knihovnické databáze, užitečné databáze s obecnější funkcí tu dosud nemáme. V posledních třech desetiletích vznikalo několik velkoryse koncipovaných institucionálních databázových projektů, zaměřených na evidenci muzejních a galerijních sbírek, výsledky byly ale spíš rozpačité.

Samostatnou kapitolu v oblasti dějin umění pak představuje digitální fotografie a internet, které dějiny umění ovlivnily a proměnily zcela zásadním způsobem. Historikům umění dnes nabízejí velkou autonomii a flexibilitu, a otvírají dříve netušené možnosti ve zkoumání uměleckých děl jejich velkých celků, při sdílení a výměně informací. Ale to je známá věc.

¹⁴³ <https://www.udu.cas.cz/cs/pracovnici/martin-madl/>

TH: Jak se podle Vás mění aura starého umění při použití nových technologií?

MM: *Asi by tu znovu bylo možné mluvit o tom, jak nová média zrychlila a usnadnila práci s textovými daty a vizuálními informacemi a umožnila umění vnímat v podstatně širších kontextech, z mnoha různých úhlů pohledu. O tom již byla řeč. Pak jsou tu samozřejmě k dispozici i různé technologie, kterých využívají restaurátoři. Vývoj v optických a digitálních technologiích vede v jejich práci k velké přesnosti a umožňuje vyhnout se destruktivním invazivním zásahům do uměleckých originálů.*

*Ve zpětném pohledu nás ale nová média mohou vést také k přehodnocování funkcí textu a obrazu o „starém umění“ (co přesně je staré umění?), a zároveň také funkcí „starého umění“. Sám se zabývám především malířstvím 17. a 18. století. Nabízí se tu řada paralel mezi novými médii a pojetím obrazu v raném novověku a jeho vztahu k přírodě (v širokém smyslu), k různým transcendentálním problémům, ale také k něčemu, co má blízko k virtuální realitě. Ernst Hans Gombrich v knize *Means and Ends* (1976) naznačil, že v umění raného novověku došlo k návratu požadavku sdělit nejen to, co se stalo podle Písma (či jiného textu), ale také jak se to stalo, jak se musela událost jevit očitým svědkům. On sám to nazval „dramatickou evokací.“*

Chápání obrazu se, jak známo, od dob vzniku fotografie hodně proměnilo. Již před tím ale jeho pojetí ovlivňovalo využití různých starších nástrojů – perspektografů, zrcadel, temných kamer. Na jednu stranu „staré umění“ vnímáme pod dojmem fotografií a filmu jinak, jeho umělecké hodnoty obvykle nespatřujeme primárně v jeho reprezentační funkci a virtuální rekonstrukci světa, jak tomu mohlo být dříve. Na druhou stranu může být zajímavé položit si otázku, jak si se starým uměním poradí digitální média, zbavená subjektivního kulturního zatížení.

Vložíme-li například na facebook snímek barokní malby s motivy světců či andělů, sofistikovaný počítačový program tváře vyobrazených postav patrně označí čtverci a vyzve nás k tomu, abychom označili své přátele. Parrhasios svým obrazem kdysi ošálil zrak člověka. I průměrný barokní malíř dnes dokáže ošálit facebook, člověka ale nejspíš nikoliv. Ale to je jen anekdota.

Zajímavější je srovnání toho, jak nová média a barokní umění pracují s figurou, prostorem, světlem, časem, s postavením diváka, s vrstvením a vzájemným překrývání či odkrýváním obsahových úrovní, s metaforickými obsahy, s intermedialitou apod. Zatímco využití digitálních technologií v běžné praxi nás může od uměleckého originálu, jeho původního obsahu, tedy i od jeho „aury“, v různých ohledech vzdálit (více se nyní bezprostředně věnujeme digitálním

fotografiím uměleckých děl na obrazovkách svých počítačů i textům o nich, než vlastním uměleckým originálům v jejich původním prostředí), zamýšlení se nad fungováním starých i nových médií a jejich srovnání nás naopak může přivést k dosud přehlíženým, nedoceneným či nedostatečně promyšleným aspektům a funkcím staršího umění. V tom se náš pohled na staré umění díky novým médiím opravdu může změnit.

TH: Co považujete za nejlepší podnik nových médií něco přidat k chápání starého umění?

MM: Ta předchozí otázka zněla, jak se mění aura starého umění při použití nových technologií. Nejsem si jist, zda kýženým cílem nových technologií je či má být proměna aury umění. Pak mne, přiznám se, zneklidňuje i disparátnost ve vymezení oblasti nových médií. Na jednu stranu jsou tu textové editory, databáze, digitální fotografie a dalších techniky, které v dějinách umění usnadňují základní evidenci a katalogizaci. Vedle nich tu stojí nová umělecká média, například filmy či instalace, která se snaží staré umění nově interpretovat. To jsou rozdílné oblasti, které se obtížně převádějí na společný základ, byť například Lev Manovich ve své knize o nových médiích se o to snaží. Jinými slovy, počítačová databáze či digitální fotoaparát v rukou historika umění zřejmě neovlivní vnímání aury starého umění stejným způsobem, jako shlédnutí Greenawayových filmů. A ty opravdu považuji za jedny z nejlepších pokusů o reinterpretaci starých uměleckých děl prostřednictvím nových médií. Ale obě výše uvedené oblasti jsou pro pohled na staré umění nepochybně velmi zajímavé a důležité.

TH: Myslíte, že použití nových technologií při restaurování někde může být na škodu? Jak?

MM: Tady je opět třeba upřesnit, co novými technologiemi rozumíme. Sami restaurátoři si pod nimi nejspíše představí nové materiály a nové chemické a fyzikální procesy, využívané v oblasti průzkumů i vlastního restaurování uměleckých děl. U nich bývá základním problémem obtížná odhadnutelnost a simulovatelnost kvalitativních proměn v delším časovém horizontu. Některé běžně užívané chemické prostředky se teprve v odstupu času mohou ukázat jako nevhodné. Velký pokrok představuje užití některých přenosných zařízení, sloužících k neinvazivnímu průzkumu. Například pro zjištění přemalby bylo dříve nutné odebírat z maleb vzorky pigmentů pro laboratorní analýzu a tím narušovat integritu uměleckých děl. Nyní lze za určitých situací pigmenty analyzovat na místě pomocí rentgenového fluorescenčního spektrometru či jinými

nástroji, aniž by se odebíraly vzorky. Existují samozřejmě i další techniky, kterých se využívá v restaurátorské praxi. Je možné, že se časem u některých z nich ukáže jejich škodlivost, a pak je bude třeba opustit.

TH: Jak myslíte, že film může vhodně komunikovat staré umění?

MM: Na začátku 15. století přišli umělci a matematikové s novou koncepcí umění, založeného na poznání eukleidovské optiky a geometrie. Nové pojetí obrazu stálo na prahu objevů, které o mnoho později vedly k objevu fotografie a filmu. Asi bychom měli mít tento vztah na paměti, když mluvíme o komunikaci mezi starým a novým umění. Věřím, že barokní umělci by byli skvělými režiséry a filmaři, kdyby měli k dispozici filmová média.

Filmoví tvůrci nám samozřejmě mohou leccos napovědět o starém umění. Velkolepé historické filmy, které se snaží co nejvěrněji popsat historické děje (jejich scénáře bývají připraveny ve spolupráci s přizvanými experty z oblasti historie), nemusí být ve zprostředkování obsahů starších uměleckých děl neúspěšnější. Jsou tu ale filmy, které se snaží originálním způsobem, svými svébytnými prostředky, vyrovnat s hlubším smyslem uměleckých děl, postihnout jejich literární zdroje, vícevrstevný metaforický a emblematický obsah, afekty i různé formální aspekty – narativ, prostor, světlo ad., ale také zprostředkovat divákovi kulturní, intelektuální či sociální kontext apod. Z historického hlediska se přitom může jednat o fikce. Pro interpretaci staršího umění jsou velmi inspirativní ikonická díla, jako je Takrovskeho Andrej Rublev, filmy Petera Greenawaye či Majewkeho Mlyn i krzyż. Každý z těch filmů se se starším uměním vyrovnává jinak, zaměřuje se na jiné problémy, využívá jiné prostředky. Spojuje je nejen hlubší vhled do obsahu staršího umění, ale také jejich autenticita sebereflexe a distance, kterou od staršího umění udržují.

TH: Bruno di Marino do jedné z recentních publikací napsal: “*We should add that mapping, as well as realising the dream of the avant-garde and neo avant-garde, perfecting the concept of expanded cinema developed in the late 60’s, becoming the culmination of cinema installations first and increasingly immersive video installations after, marks but a return to the past – as also clearly illustrated at the beginning of this book: to Renaissance perspective and to the great baroque machines based on optical and spacial illusion. Co si o tom myslíte?*”

MM: *Umění raného novověku, jak už bylo řečeno, počítalo s postupováním a vzájemným převrstvováním médií a obsahů, ale také s projekcí grandiózních optických vizuálních efektů. V tom lze mapping s jistou měrou nadsázky chápat jako odkaz renesančního a barokního umění.*

TH: Co byste pojmenoval jako přímého dědice barokních strojů, iluzí a oslav a proč?

MM: *Snad je to právě film, s jeho narativy, inscenacemi, s prací prostorem, dějem a světlem. Mnohé z prvků, z nichž se film skládá, se kterými se setkáváme ve filmech, promýšleli již umělci, divadelníci, ale také fyzikové v 17. a 18. století. Ta další média přes veškerou snahu dosud nenabyla takové suverenity, jakou má film a jakou mělo barokní umění.*

TH: Uvažovalo se o něčem jako čtvrtá dimenze?

MM: *V raném novověku? Zde by zas bylo třeba nejprve upřesnit, co čtvrtou dimenzí rozumíme. Galileo a později Newton promýšleli a experimentálně ověřovali otázky související s plynutím času. Lagrange se kolem poloviny 18. století snažil definovat čtyřrozměrný prostor. To však neznamená, že by se nové fyzikální objevy a teorie bezprostředně promítaly do umění. Renesanční a barokní obrazy i architektura a jejich projekce bývají spjaté s tradiční euklidovskou geometrií. Na druhou stranu je třeba opakovaně připomínat, že hlavním tématem renesančního i barokního umění zůstávaly různé transcendentální jevy, postavené mimo pozemský prostor a čas, a umělci hledali způsoby, jako takové jevy vhodným způsobem vyjádřit.*

TH: Dnes se v rámci využití nových médií mluví o augmented reality a virtuální realitě. Je v barokním umění nějaké podobné téma?

MM: *To souvisí s potřebou vyjádřit jevy, které jsou nadpřirozené. V raném novověku se je umělci snažili zpřítomnit, nabídnout divákovi senzuální účast na takových jevech, dramaticky je evokovat. V zájmu přesvědčivosti pak nepochybně docházelo k augmentaci, při které mohla přijít ke slovu celá plejáda vizuálních, zvukových a dalších médií. Setkáváme se s tím v koncipování architektonických projektů, v různých světských i církevních ceremoniálech, v divadle i v různých festivitech, pro které vznikala nejen architektura a umělecká díla v jejich tradičním pojetí, ale také efemérní stavby a různé rekvizity.*

TH: Jak může reprodukce hudby v historických prostorech ovlivňovat jejich vnímání?

MM: *Architektura ovlivňuje hudbu v mnoha aspektech, a to nejen její vnímání, ale také její vznik. Skladby byly v minulosti často komponovány pro konkrétní příležitosti, a tedy i pro*

konkrétní architektonické prostředí. Například kolosální polychorální Biberova Missa Salisburensis pro 53 hlasů byla komponována pro salcburský dóm a počítala s jeho několikaletými varhanními nástroji i balkony, na nichž bylo možné rozmístit několik ansámbků, které si navzájem odpovídaly. Rozdílnost Bachových kontrapunktických skladeb a chrámové hudby, která vznikala v katolickém prostředí Itálie a střední Evropy, je do značné míry dána odlišným charakterem sakrálních staveb, pro které byly tyto kompozice. V kamenných katolických stavbách s dlouhým dozvukem je provedení skladeb s komplikovaným kontrapunktem obtížné, naopak mu lépe vyhovují rafinované homofonní skladby. Naproti tomu protestantské kostely v německých zemích byly často vybavené dřevěnými tribunami, které dozvuk tlumily, a byly tedy vhodné pro barokní polyfonní hudbu. Jiná hudba se hrála v divadlech, jiná v interiérech šlechtických rezidencí.

Samozřejmě lze ten problém obrátit. Také určité architektonické typy byly koncipovány s ohledem na hudební provoz. Na začátku 17. století se začala stavět divadla pro potřeby provozování oper a byla projektována s ohledy na specifické akustické požadavky. Právě tak kostely se často projektovaly s jasnou představou figurální hudby. A počítalo se vzájemným umocňováním vizuálních i sluchových, někdy i čichových, chuťových a hmatových vjemů.