

**Univerzita Karlova**

**Filozofická fakulta**

Ústav pro dějiny umění

# **Bakalářská práce**

Tereza Hrdličková

**Videomapping**

Vedoucí práce: Mgr. Zuzana Štefková Ph.D.  
2017/2018

## **Poděkování**

Předně děkuji mé vedoucí práce, Mgr. Zuzaně Štefkové Ph.D., za její nadšení vést práci o tématu, které nepatří do klasických rámců studia. Také ale za to, že byla ochotná toto podstoupit i přestože práce vznikala při mém pobytu na programu Erasmus v Římě. Za nadšení pro nové umění děkuji hodinám Doc. PhDr. Marie Klimešové, Ph.D a doc. PhDr. Marii Rakušanové, Ph.D.. Za odvahu pustit se do nezávislého uvažování o starém umění Mgr. Kateřině Adamcové a Ph.D. a PhDr. Martinu Mádlovi, Ph.D.

Jako první mi náhled do své tvůrčí práce poskytl doc. Mgr.A. Pavel Mrkus (UJEP v Ústí nad Labem, Boot\_AV). Za to mu chci náležitě poděkovat, a stejně tak doc. PhDr. Michaele Ottové, Ph.D., která mi dala prostor na své výstavě v Olomouci v roce 2017 a nadále pokračuje se zajímavým sbližováním středověkého umění a multimediálních intervencí.

V Itálii mne jako první srdečně uvítal Donato Maniello, vyučující na neapolské univerzitě. Svou knihu mi po emailové komunikaci zaslal jako dar.

Velké poděkování patří pedagogovi a umělci Lucovi Ruzzovi, při jehož hodinách měli studenti možnost setkat se se všemi stránkami tvůrčího procesu (včetně finančního). Tím, že učinil povinností na svém předmětu účast na otevřených výzvách italských festivalů, mi dovolil vidět záležitost z úhlu tvůrce a osahat si prvky, které by mi jinak zůstaly skryty. Proto nemohu dostatečně poděkovat Karle Garcíe Lopez, která se mnou vstoupila do přátelské spolupráce a zakončila tento kurz uvedením společného projektu, jehož technická stránka je především její prací. Poděkování patří i Tiagovi Ignaciu Branchinimu, jenž s velkou trpělivostí při těchto hodinách vysvětloval funkce softwarů, a dal mi k dispozici svou vlastní diplomovou práci.

Za velice otevřené jednání patří velké poděkování české firmě Lumitrix, která mne pozvala do svého sídla v moravské Kopřivnici a dovolila mi zúčastnit se jejich jednání, nezávisle hovořit s více zaměstnanci, poznat ještě nerealizované plány a směřování firmy, a především umělecké strategie velkých i malých projektů.

Speciální poděkování chci nakonec věnovat ještě Mgr. Jakubu Bachtíkovi a Mgr. Martinu Mickovi, kteří od roku 2016 na FF UK pořádají specializované kurzy odborného psaní pro historiky umění a zásadně tím změnili nejen můj přístup k psaní.

Musím poděkovat hlavně svému otci MUDr. Janu Hrdličkovi CSc. a matce Janě Hrdličkové, bez jejichž citové a hmotné podpory bych se nemohla účastnit ničeho. A také Lukáši Veverkovi a Romaně Veverkové za psychickou podporu.

**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 2. července 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 video projekcemi (digitálními, výjimečně i analogovými), tedy nikoli světelným designem, a v menších tematických okruzích představuje různé typy přístupů. Cílem bude podat kritickou analýzu možností tohoto relativně nového media a pozitivně, skrze příklady, přispět k vyjasňování hranic mezi uměleckou intervencí a ryze komerčním produktem. Součástí této práce je syntetický přehled různých realizací a technických milníků. Speciální pozornost se věnuje realizacím v České republice a v Itálii, odkud o fenoménu pochází nejvíce literatury. Tento fenomén se nezdá být lokálně vymežitelný; kvůli velké zakořeněnosti na internetové síti je silná mezinárodní výměna a obchod.

**Klíčová slova:** video projekce mapping veřejný prostor scénografie muzeologie současné umění nová media spektakl festival světelný videoart instalace videoteatro archeologie současné umění aktivismus digitální práva efekty popularizace vědy

## **Abstract**

In this bachelor thesis my objective is to evaluate the evolving phenomenon most frequently called *Videomapping* to an art historian's point of view. In the contemporary discourse this might be a new approach; the scarce theoretical reflexions are coming predominantly from the creators themselves or from other branches. The work evolves strictly around the projections of video (in digital format with a few analogue exceptions), that is not lighting design, and in smaller thematic chapters presents various types of approaches. The aim of this thesis is to present a critical analysis of the possibilities of this relatively new medium, and it wants to help to further clarify the distinction between artistic intervention and a purely commercial product. In this work it is possible to find my own synthetic overview of realizations and technical milestones. Special attention is paid to realisations from Czech Republic and Italy, from where comes the majority of literature. This phenomenon does not seem to be locally definable, because it is very much rooted in the world wide web, therefore the international contacts and exchange are strong.

**Key Words:** video projection mapping public space scenography museology contemporary art multimedia new media spectacle festival of lights videoart installation videoteatro archeology activism digital rights effects popularization of science

# Obsah

Úvod.....	8
Definice.....	11
Videomapping/Projectionmapping.....	11
Technika.....	12
Retrospektivní syntetický přehled.....	14
Stálé videomappingové instalace v exteriérech.....	30
The Image Mill v kanadském Québecu.....	31
Hrad Breda v Maďarsku.....	31
Permapping Ondřeje Zaorálka.....	32
Časostroj v Ostravě.....	33
Interiéry.....	35
Archeologické expozice.....	36
Muzea narace Studia Azzurro.....	38
Archifon.....	39
Omicron.....	40
Nová expozice zemědělství NZM Praha.....	42
Efemérní využití.....	44
Festivaly světla.....	44
Koncerty.....	47
Protestní akce a street art.....	48
Historické paralely a možnosti jejich relevance.....	51
21. Století. Postinternetová situace?.....	51
90. léta.....	53
Postmédiová situace.....	55
Expanded cinema.....	56
Minimalismus.....	57
Videoart.....	61
Environment, ambient.....	62
Scénografie.....	65
Kinetismus.....	68
Gesamtkunstwerk.....	71
Před vynálezem fotografie.....	72
Závěr.....	75
Bibliografie.....	78
Primární.....	78
Sekundární.....	78
Diplomové a disertační práce.....	79

Články .....	80
Příloha .....	82
Seznam odkazů na související videa.....	82
Obrazová příloha .....	86

# Úvod

Při psaní a rozmyšlení této práce se jakožto student dějin umění cítím být na svém místě. Při psaní dějin se snad každý setká s tím, že velkou spoustu úsilí vloží do vyhledávání toho, co dříve bylo evidentní. Historik umění by si však měl klásti větší výzvy. Měl by mít za cíl sledovat, konstatovat, představovat modely organizace tam, kde větší řád sám o sobě zatím neexistuje.

V minulých 5 letech se o *Videomappingu* ve skutečnosti psalo, ale spíše, než v literatuře se tak dalo ve veřejnosti těžko dostupné platformě diplomových prací. Sporé články v periodících záležitost vždy zaklínaly prostě jako „fenomén“, ale s hlubší analýzou se nebylo možné setkat. Dnes se jak teoretici, tak tvůrci ptají po budoucnosti disciplíny.<sup>1</sup> Bohužel se ale v roce 2018, když můžeme říci, že tato forma umění existuje nějakým způsobem už přes 10 let, nesetkáváme s větším zájmem profesionálních kritiků. Nicméně, zájem studentů z různých odvětví a rozšiřování technologické nabídky jasně dokládá aktuálnost tohoto média, a to vlastně i přestože technologicky je již překonané.<sup>2</sup>

Chtěla bych od této práce, aby mohla sloužit nejen v akademické diskuzi, ale také jako inspirační zdroj. Můj přístup bude vlastně selektivní v kritickém slova smyslu; nezachytím realizace v každém myslitelném záměru nebo kontextu, v prostorové situaci, formálně dané architekturou. Zásadní pro mne bude také dimenze času – mým záměrem bude se nejvíce detailně pozastavit nad dlouhodobými realizacemi. Ty jsou na sobě totiž nezávislé. Na rozdíl od nevylicitelného množství efemérních událostí a festivalů, jimiž uvedená produkce často ze své povahy nemůže mít uměleckou a obsahovou hodnotu. Mimo to představím ještě exkurz do přístupů, jejichž premisou bude nezávislé chování ve veřejném prostoru. Přístupům bude vlastní různá míra institucionalizace. U efemérních realizací tedy převáží nastínění všeobecné situace.

Přecijen ale *videomapping* už má nějaké jméno a nějakou pozici i na školách. V ateliéru animace na UMRUM je podporován a tvoří výstupy studentů. Já sama jsem se v letním semestru roku 2018 účastnila na univerzitě La Sapienza v Římě předmětu věnovanému právě *videomappingu*. Spojení mezi českou a italskou scénou existuje: v roce 2010 se na univerzitě v Hradci Králové konal workshop palermské univerzity.

---

<sup>1</sup> Tomáš Kořínek, Jaká je budoucnost videomappingu? 2012 <https://blog.tomaskorinek.com/kde-je-budoucnost-videomappingu/>.

<sup>2</sup> Např. Tiago Ignacio Branchini, *Video mapping. Virtualizzazione degli Spazi Pubblici*. Řím: Università La Sapienza. Facoltà di Lettere e Filosofia. Corso di laurea Magistrale in spettacolo, Moda e Arti Digitali. 2017. Vedoucí diplomové práce: Luca Ruzza.



Předběžné studium mi nastínilo, že Itálie by mohla mít na *videomappingové* scéně výlučné postavení. Konec konců, v které jiné zemi památky tolik zasahují do veřejného prostoru? I přesto je jejich péče oficiálně státem podfinancovaná a péči o ně přebírají velké kapitalistické firmy (Fendi, Prada, Gucci...), pro něž je tato aktivita ideální příležitostí k *brandingu* a novodobému mecenášství. Tato situace podněcuje diskuzi a zviditelňování památek, které by mělo probíhat neinvazivními způsoby ať už ve formě umělecké nebo ve formě reklamy. Skutečností je, že ještě urgentněji různé projekty urbánní revitalizace vznikají s touhou zlepšit sociální ovzduší. Zakladatel festivalu v Pomezii Emmanuele Collani pokládá za markantní, že poslední nejrozsáhlejší urbanistická činnost v tomto smyslu byly podniky z dob fašismu, vzniknuvší během pár krátkých let, které ale mají dodnes závažný dopad.

I když nejvíce informací a zkušeností s *videomappingem* jistě mám z České republiky a Itálie, budu se snažit toto médium nastudovat od jeho začátků. Ta hlavní otázka je ale nejspíše tato: je-li to specifická tendence vzniknuvší v jednom ohnisku nebo jestli jedná o přirozený vývoj promítací techniky všude, kde již přibližně víc jak 120 let existuje. Díky přítomnosti internetu je tento průzkum značně ztěžován. Při vytváření typologií je zde riziko nerozpoznání marginality jevu. Ještě větší je riziko řadit za sebe výdobytky z různých míst a pokládat je za vývoj, poněvadž na sebe nemusely mít vůbec vliv. Ale zároveň se takového pojetí, soudím, nemůžeme vzdávat, protože i kdyby dva jevy měly vzniknout bez žádného vzájemného vztahu, dává to možnost nahlédnout rychlost vývoje v různých podmínkách.

Zahraničními inspiracemi českých umělců se ve své diplomové práci zabývala Marie Vítková<sup>3</sup>. Vybrala si španělského Pabla Valbuenu<sup>4</sup>, mezinárodní uskupení AntiVJ<sup>5</sup> a také polského Krzyszofa Wodiczka.<sup>6</sup> V rozhovoru s ní Vladimír518 ale také vyslovil názor, že *videomapping* je disciplína, při níž je studium zahraniční scény škodlivé. Ze své zkušenosti si dovoluji podotknout, že je to kvůli jednoduchosti plagiátorství digitálních prvků děl. Ta

---

<sup>3</sup> Marie Vítková, *Mapping jako nová forma audiovizuálního umění*, Ústí nad Labem, 2013. diplomová práce (MgA.). Univerzita Jana Evangelisty Purkyně V Ústí Nad Labem. Fakulta umění a designu, s. 55

<sup>4</sup> U tohoto umělce je charakteristická striktní liniová kresba světlem v prostoru, která vyplynula z umělcova studia architektury, *videomappingem* se zabývá od roku 2007.

<sup>5</sup> Na poli vizuálního umění fungují od roku 2008. V oblasti *videomappingu* patří mezi nejznámější na světě, své světelné show a instalace předvádějí převážně v Evropě, ale také mimo ni (2009 Songdo, Jižní Korea). Jejich úspěšnost závisí na kvalitní produkci, systému fungování skupiny a dokonalém souladu jejich práce po stránce vizuální a hudební. Skupinu totiž mimo umělce-animátory (Yannick Jacquet, Jérémie Peeters, Joanie Lemercier, Olivier Ratsi, Romain Tardy) tvoří i osoba, která zařizuje pouze produkci – Nicolas Boritch a která vytváří hudební složku – sound design vizuálních děl – Thomas Vaquié. Hudební složka je při veřejných performance stavěna na roveň vizuální sekci. Tvoří ale i v interiéru. Pravidelně se účastní např. Mapping festival v Ženevě. Podle Vítkové právě tvorba AntiVJ ovlivnila české umělce nejintenzivněji, především výrazná seskupení Macula a Lunchmeat, v jejichž performance jsou vizuální prvky této skupiny jasně patrné. Nikoli však formou kopírování prvků, ale jejich využitím jiným způsobem. Viz Vítková (pozn. 3), s. 55

<sup>6</sup> Výhradně jemu se ve své kvalitní práci věnuje i Tiago Ignacio Branchini. Viz Branchini (pozn. 2), s. 3. kapitola

ze své podstaty umožňuje zredukování efektu, kdy umělec, snažící se napodobit svůj vzor, dojde k velmi podobnému, ale vlastnímu výsledku. Pokud by se tímto názorem řídilo více tvůrců, bylo by snazší uvnitř disciplíny rozlišovat různá pojetí dle lokálnosti. Zeměpisná uzavřenost tvořivých kruhů vypadá jinak než v minulosti, nedá se ale říci, že by neexistovala. Stále existují jazykové bariéry.

Za přínosné vidím vybírat si k hlubší analýze díla v oboru ustálených osobností, které se principy tohoto umění zabývají déle. Na změnách zájmu těchto velkých osobností by bylo jisté možné mnoho zhodnotit. Diskurz je mladý, ale v současnosti tvoří mladí autoři i generace jejich rodičů.

Práce musí nutně začít kapitolou, která pojem *videomapping* definuje, poněvadž ve skutečnosti je to jen jeden z mnoha existujících termínů.

Chtěla bych se pokusit o syntezu dějin různých disciplín a zkusit z nich kriticky vybrat to, co je pro vznik a ubírání se *videomappingu* nejvíce relevantní a pokud možno v přímém vztahu. Budu se při tom opírat i to, jak se vyjadřují samotní tvůrci a jaká témata jsou součástí jejich výuky či vědomé inspirace.

Týká se to především kapitoly *Historické paralely a možnosti jejich relevance*. Tuto kapitolu pokládám za orientační, a i když v ní prezentuji svůj současný náhled, pokládám živou diskuzi o těchto paralelách za jednu z nejlepších možností pokračování výzkumu a způsobu inspirace k tvorbě.

## Definice

### Videomapping/Projectionmapping

Videomapping nebo Projectionmapping jsou termíny nejrozšířenější pro koncept, jež hodlám v této práci sledovat. K roku 2018 je tento termín všeobecně relevantní i pro laickou veřejnost – funguje jako jakási značka určitého eventů.<sup>7</sup> Různá odstínění jako *3d mapping*, *micromapping*, *architecture dressing*, *facade mapping* apod. pak vznikají se záměrem zdůraznit náročnost a typ použitých technologií. Nehledě však na tyto formální rozdíly, neustále se jedná o projekci pohyblivého obrazu na fyzický nerovný povrch.

Termín videomapping se měl ustálit ke konci 90. let 20. století – jak uvidíme v následující kapitole, snahy o odborné podchycení praxe v těchto letech byly rozšířené. Všeobecně platný termín pro tuto činnost zní *Augmented Reality* (ve zkratce AR, ve volném českém překladu “prostorově obohacená/vylepšená skutečnost”). I tento termín však zažívá inflaci a často je možné jej vidět např. jako *Spatially Augmented Reality*.<sup>8</sup> Nicméně, nejbližší se svou funkcí kříží s termínem *Mixed reality* (MR, smíšená realita), a ani mezi tvůrci ani mezi vývojáři často není zcela jasné, ke kterému pojetí směřují. Hlavním kritériem pro dělení je pravděpodobně dnes subjektivita zážitku; AR se blíží spíše opravdovému napodobování reality nástroji jako např. *Oculus rift* (brýle s imersivní realitou) a MR nějakým způsobem ovlivňuje fyzickou realitu, vnímatelnou více lidmi najednou.<sup>9</sup>

Není ale třeba podat vyčerpávající seznam termínů vztahujících se k *videomappingu*. V této práci hodlám razit pojetí, že důvodem dělení není výsledný efekt, ale místo, učení a čas využití projekce na nehomogenní povrch. Projekce se musí s tímto aspektem vyrovnat, nějak jej do sebe včlenit nebo se mu podřídit. V žádném jiném médiu toto nakládání s promítaným obrazem není časté.

Toto médium patří do rodiny nových médií, která se mezi sebou mísí, ovlivňují a snaží se ze své podstaty inovovat. Každopádně ať už je cílem projekce předmět či budova, je v něm klíčová percepce diváka, jehož zkušenost se tím mění. Zkušenost vztahu k danému objektu, zkušenost bytí v prostoru. Za tímto účelem bývají projekce spojeny s jinými smyslovými podněty, nejčastěji se zvukem. Pro samotnou optickou iluzi to není vyloženě nutné, ale s *videomappingovými* instalacemi bez zvuku je možno setkat se jen málo.

---

<sup>7</sup> Viz např. <https://www.signalfestival.com/> nebo <http://www.imapp.ro/>

<sup>8</sup> Donato Maniello, *Augmented Reality in Public spaces. Basic techniques for Videomapping*, Napoli 2015, s. 1-50

<sup>9</sup> Osobní rozhovor s tvůrci společnosti Lumitrix dne 22. 6. 2018

Můžeme *videomapping* vidět čistě jako techniku? Techniku, která dovoluje na jakýkoliv fyzický objekt projektovat jakýkoli druh obsahu? Nebo v sobě samotný *videomapping* vždy nutně generuje určitý typ obsahu a nese specifický styl? Toto jsou otázky, na které nelze jednoznačně a plošně odpovědět. Ale je zajímavé, že v roce 2018 se neustále daří mnohým firmám inzerovat a prodávat svůj *videomapping* jako zbrusu novou záležitost, a to i přesto, že princip těchto projekcí již prošel značným vývojem<sup>10</sup>, který se dokonce již dívá zpět ke svým počátkům.

## Technika

Cílem této práce je představit techniku *videomappingu* jako přístup poměrně indiferentní vůči aktuálnímu rozšiřování možností technologickému pokroku. Technické literatury a návodů vzniká nepoměrné množství vůči teoretickým, kritickým textům.

Obecně přijímanou informací je, že pohyblivý film se začal promítat ke konci 19. století, konkrétně roku 1895 z rukou bratří Lumiérů. Možnost promítat jinak, než na bílé plátno tedy existovala po celé 20. století. Po druhé světové válce se vývoj techniky pohnul směrem k zjednodušování technické náročnosti a rozšiřování promítacího média i do běžných domovů. Např. v Československu byl velmi populární diapojektor DIAX 3.<sup>11</sup>

Důležitým členem skupiny projektorů užívaných k jinému, než kinematografickému účelu projekce jsou Gobo projektory. Fungují analogově a největší popularity dosáhly v 90. letech a dodnes jsou v různých verzích stále přístupné.<sup>12</sup> S nástupem digitálního obrazu přišel i vývoj digitálních projektorů. Hlavními hráči na tomto poli jsou firma BenQ, InFocus, Dell, Canon a velká spousta dalších. Světelnou jednotkou projektoru je tzv. *lumen*.<sup>13</sup>

Zásadním rozdílem v technickém postupu u *videomappingu* oproti obyčejné projekci nebo nasvícení je použití tzv. *masky*, analogově nebo v digitálním programu přidané temné vrstvě, která má v sobě přesně vyříznutý otvor, kterým se vlastně orámuje tvar promítaného obrazu, aby přesně seděl na promítaný povrch, který není filmové plátno. Tyto masky nelze na video správně přidat v každém softwaru. Nejčastěji k tomuto účelu využívá

---

<sup>10</sup> Aneta Surovčáková, *Časostroj: projekt využívající nové technologie videomappingu*, Brno, 2018 [cit. 2018-06-04]. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Vedoucí práce Martin Flašar., s.8-10

<sup>11</sup> Adam Ligočká, *Videomappingové postupy při vytváření video performativního umění*, Brno: Janáčkova akademie múzických umění v Brně, Divadelní fakulta, Ateliér audiovizuální tvorby a divadla, 2013. 100s. Vedoucí diplomové práce BcA. Jan Šuškleb, 12

<sup>12</sup> Ibidem, s.15

<sup>13</sup> Stránka projectorcentral.com na této adrese: <http://www.projectorcentral.com/projection-calculator-pro.cfm> pomáhá tvůrcům pracovat s jakoukoli značkou vybavení; zadáním příslušných údajů dokonce vypočítá ideální polohu projektoru vůči ploše. Zdroj: kurz *Scenographia virtuale*, který vedl Luca Ruzza v letním semestru roku 2018 na univerzitě La Sapienza v Římě

Adobe After Effects, Resolume Arena nebo Nuke<sup>14</sup>, a další. Podstatným aspektem tvorby *videomappingu* tak je, že dokud projekt není promítnut na povrch, výsledný efekt není možno vidět; *videomappingové* dílo vzniká až ve chvíli střetu projekce a objektu.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Nuke je poměrně nový software dostupný od roku 2017, fungující na bázi tzv. nodů (uzlů), zkráceně vizualizuje postup projektu a dovoluje více lidem do něj zasahovat. Na tento program speciálně byl rovněž na univerzitě La Sapienza veden speciální kurz umělcem a pedagogem Lucou della Grotta.

<http://www.lettere.uniroma1.it/node/5601/12601>

<sup>15</sup> Viz Donato Maniello (pozn. 8), s. 1-250

## Retrospektivní syntetický přehled

V minulé kapitole jsem definovala pojem *videomapping* a dodala mu formální vymezení. Existují ale ještě jiná specifika této multimediální techniky? Když pomíneme všechny možné polohy technologického ozvláštnění pojmu *videomapping*, ve francouzsky mluvících zemích se dodnes také používá 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 historický spektakl. Šlo vlastně o použití divadelní techniky na historické objekty či ruiny, akorát bez herců a bez jeviště. Různobarevné nasvícení bylo promyšleně synchronizované na hudbu a korunním prvkem dramaturgie byl reprodukován hlas. Nikoli zpěváka, ale vypravěče; velkolepá show se upínala k jedinému záměru, a to co největší zdramatizování přítomné památky. První se odehrál v roce 1952 právě na zámku Chambord a následovaly i další zámky na řece Loire, jako Blois, Amboise, Chenonceau atd. V roce 1956 dorazil spektakl k athénské Acropolis, 1961 do Caira na pyramidu v Gíze, 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* ještě příliš nepočítalo. (Ve Francii na těchto a dalších místech se zakládaly podobné spektakly i v následujících letech a na mnoha místech v určitých obměnách trvají dodnes).<sup>16</sup>

Na konci 60. let se objevuje projekce videa na rozrůzněný povrch, kterou více autorů označuje za první svého druhu. Nikoli ale v galerii, nýbrž v Disneylandu. V roce 1969 se otevře „*jízda Strašidelným zámkem*“. Trik spočíval v tom, že na 5 bílých sochařských byst se promítal 16 mm film s předem natočenými hlavami zpěváků (bysty měly právě jejich podobu).<sup>17</sup> <sup>18</sup> Instalace se nazývala ‘*Grim Grinning Ghosts*’ podle písně, která při tom hrála.<sup>19</sup> Společnost Disney v této době prozkoumávala na vlastní pěst novátorské přístupy k pohyblivému obrazu. Musíme přesto spíše podotknout, že toto je první dokumentovaný počín.

Je velmi pravděpodobné, že něco takového mohlo udávat naprosto beze snahy záležitost nějak historizovat. Jedním takovým prostředím může být scéna progresivní hudby, tedy

---

<sup>16</sup> *Sons & lumières*, Vivre L'histoire, le Magazine de La Reconstitution et du Spectacle Historique, 2001, září-říjen, č.3

<sup>17</sup> Tento princip bylo už od 80. let možno opakovaně vidět v dílech osobností jako Krzysztof Wodiczko nebo Tony Oursler, a také na české instalaci na budově Goethe institutu v Praze Noční Hlídač.

<sup>18</sup> Donato Maniello toto označuje za „opravdový protomapping“. Viz Donato Maniello (pozn. 8), s. 25

<sup>19</sup> 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 vlastně plný hologramů využívající efektu tzv. *Pepperových strašidel*. Více v kapitole Paralely v dějinách umění.

především psychedelického rocku, a to na obou stranách Atlantiku. Nějakým způsobem ustálená na více místech byla tato praxe v letech 1965/66. V Americe se projekcemi zabývali např. *Jefferson Airplane* ze San Francisca. V Anglii takto experimentovali např. manželé Mark Boyle a Joan Hills a jakožto umění uvedli v galerii projekce chemických reakcí<sup>20</sup>. V roce 1966 spojili síly se skupinou *Soft Machine* a vyrazili na tour také s Jimem Hendrixem. 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. Londýnský underground v této době doslova kvetl nezávislým grafickým uměním a skupina tyto živly silně koncentrovala. Prezentovala se např. fotografiemi s modelkou 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 – odtud pravděpodobně jejich motivace k přesahu. Později také 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.<sup>21</sup> Údajně jejich přístup ke světlu inspiroval Mike Leonard, a to v tom, že světelná show může být také improvizovaná stejně jako jejich hudba, rozvíjeli v té době právě tento princip). *Pink Floyd* nebyla jediná skupina, která využívala těchto projekcí, ale důležité je, že efekty, kterých využívali, neustále vrstvěli a postupně zvyšovali technickou náročnost vystoupení až k užití filmu, animací a projekce cílili na speciální objekty.<sup>22</sup>

Galerijní videoart se velice rozšířil, ale hlavním žánrem experimentování se v počátcích stal formát video autoportrétu.<sup>23</sup> Tento obrat je důležitý, ale pro vývoj síly projekce do síly jisté autonomie to může být důvodem jejího zpoždění. V této době mělo údajně prvně dojít k užití zacyklení natočeného videa, a tedy vytvoření smyčky, tzv. *loopu*. Toto technicko poetické opatření (musíme pořád myslet na to, že šlo o analogovou operaci) si mimo videoart našlo své pevné místo v divadelních představeních (jako např. Michele Sambin: VTR&I). Ve fyzické

---

<sup>20</sup> 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.

<sup>21</sup> Údajně místo pouhého skla někdy užíval také natažené prezervativy.

<sup>22</sup> Victoria Broackes ed. - Anna Landreth-Strong - Mark Blake – Aubrey Powell: *Pink Floyd. their mortal remains*, London 2017. s. 30

<sup>23</sup> Rosalind E. Krauss, *Video: The Aesthetics of Narcissism*, October. New York 1996. s. 50

realitě měl umělec jen jedna ústa, a toto zmnožení (krom zmnožení zdrojů) a toto nenarativní zmnožení náhle vytvářelo nové obsahy.<sup>24</sup>

Prvek nekonečnosti v repetici obsažený je také něco, co se hodilo tehdejšímu stylu animace – velmi časově a ručně náročnému. Zde se hodí zmínit právě animace, které pro skupinu *Pink Floyd* vytvořil Ian Emes v roce 1973-4<sup>25</sup>. Animace mohla nabýt takového charakteru právě i díky povaze hudby, kterou skupina vytvářela (a za kterou bývala často kritizována) – měla v sobě hluboce zakódovanou repetitivnost, která však byla zdrojem meditativní atmosféry a možnosti rozvíjet bohatost zvuku a neharmonických efektů (Emesovi animace doprovázely instrumentální písně). Píseň *One of these Days* obdržela animaci, kterou Emes nazval *French Windows*, a i když v jejím prvním plánu tančí figury, nedá se přehlédnout podíl architektonických prvků včetně prostoru, do kterého figury nejsou žádným způsobem ukotveny. Skupina si údajně vyloženě poručila od Emese něco strukturovaného, něco více spojeného s jejich hudbou. A tak můžeme v těchto animacích vidět prvky, které se dnes v digitálním *videomappingu* objevují na denním pořádku: geometrické struktury, sledy objektů, rozkládání perspektivy, atd. Emes doprovodil také 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, deformují se, a to vše bylo uděláno ručně.<sup>26</sup> V dnešních programech tato škála animací deformace přichází jako přednastavená možnost.<sup>27</sup>

Právě v těchto letech kulminuje novátorství skupiny *Pink Floyd* na tomto poli.<sup>28</sup> V roce 1979 odstartovali tour svého alba *The Wall*<sup>29</sup>. Zásadní posun doslova provedli tím, že část koncertu nehráli před diváky přímo, ale mezi nimi a hledištěm byla postavena stěna – na kterou se analogově promítalo. „*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.*”<sup>30</sup> Hlavní postava *Pink* byla samozřejmě zosobněním členů skupiny,

---

<sup>24</sup> Vittorio Fiore – Luca Ruzza, *Luce artificiale e paesaggio urbano. Raccontare il territorio con nuove tecnologie*, Palermo 2013, 131

<sup>25</sup> A které tvořil také pro jiné osobnosti z rockové scény jako např. pro Lindu McCartney and the Wings.

<sup>26</sup> 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

<sup>27</sup> Hodiny jako prvek umělecké hry se ve filmovém médiu často objevoval v meziválečném abstraktním filmu, jako např. ve filmu *Vorgmittagsspuk* Bruna Gorry a Arnalda Ginny. Také styl černobílých videoklipů mladé skupiny se k filmů této éry nápadně odkazoval.

<sup>28</sup> „*Tým kolem tourů The Wall zrodil to, čemu se dnes říká Rock'n'roll divadlo.*“

<sup>29</sup> Album mělo 31 koncertů ale jen ve 4 městech: Los Angeles, New Yorku, Londýně a Dortmundu v tehdejších západním Německu. Tour ani nemohl pořádně cestovat kvůli grandiozní výpravě Rogera Waterse. Viz Victoria Broackes ed. (pozn. 14), s. 210

<sup>30</sup> *Ibidem*, s. 211



především Rogera Waterse<sup>31</sup>. 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.<sup>32</sup> 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). Autoři se ale dočkali satisfakce a původní koncept byl v roce 2011 znovu proveden moderními digitálními technologiemi.<sup>33</sup> Animacím později vtiskl uměleckou tvář Gerald Scarfe<sup>34</sup> a za povšimnutí stojí jejich aktualizovaný politický náboj.<sup>35</sup> Původní představení mělo mít i spoustu jiných poruch a bylo náročné jak produkčně, tak divácky. Pokus o jeho zachycení se měl udát až při několikatém uvedení v Londýně.

Přelom 70. a 80. let byl obdobím, kdy bylo možno spatřit promítací technologii ve hře s čím dál tím větší škálou kulturních institucí. Prolamovaly se hranice a zároveň se definovaly obsahy, jejichž pádnost mnoho současných komerčních *videomappingů* nemělo šanci dosáhnout. Důkazem, že to, co se na tomto poli dělo v 80. letech bylo vysoce originální, je to, že mnoho těchto realizací po roce 2000 zažilo zopakování nebo jinou formu kontinuity. Prostorem pro reflexi se v roce 1979 stává festival ARS ELECTRONICA, poprvé v rakouském Linzi. Na jeho organizaci se důležitou měrou podílela emigrovaná manželská dvojice Woody a Steina Wasulkovi.<sup>36</sup> Hledá kauzy a efekty videoartu a příbuzných disciplín, pokud možno inovativních, radikálních, excentrických, které mluví o tom, jak video ovlivňuje náš život.

---

<sup>31</sup> Bylo zde pravě 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

<sup>32</sup> Součástí byly ale i různé objekty a loutky (hlavně nafukovací); charakteristické prase nebo monstrózní postavy učitele, matky či manželky co by symboly útlaku individua.

<sup>33</sup> A samozřejmě zásadně rozšířena, např. se promítá na 2 jeviště.

<sup>34</sup> "...surreal and bizarre animation of passionate flowers, a predatory eagle, glistening and hungry worms, children minced into sausage meat, a landscape of bloody crosses and ghostly soldiers, marching hammers in formation, and a perverse judge". Rogers Waters, viz Victoria Broackes ed. (pozn. 14), s. 163

<sup>35</sup> Bylo možno vidět např. fašizující koláže amerického prezidenta Donalda Trumpa.

<sup>36</sup> Bohuslav Vasulka byl zprvu studentem dokumentárního filmu na FAMU, ale po seznámení se se Steinou se v roce 1965 přestěhovali do USA. Od jeho vlastního hledání jak pomocí střihu vytvořit atmosféru a příběh se se Steinou dostali k vyrábění vlastních přístrojů. Spojili při tom: "...filmovou a video kameru, housle běžné i digitální (Steinin studijní obor), oscilátory, syntezátory, kolorizéry, prepínače, pohyblivé stativy, zrcadlové koule, sestavy televizních monitorů, zpětnou vazbu videa, řádkovací procesor, artikulátor digitálního obrazu, součástky válečných strojů či audiovizuální softwaru." V roce 1971 založili v Americe „The Kitchen“ – divadlo elektronických médií (díky finančnímu příspěvku od Rockefellerova centra a s pomocí Andrease Mannika) – jakýsi chrám pro video art. Představil se zde Nam June Paik, Charlotte Moorman, Alfons Schilling, Philip Glass, Kei Taikie a pravidelným návštěvníkem byl Andy Warhol nebo také Gen Youngblood, který přispěl diskurzu jednou z prvních a zásadních knih o videoartu „Expanded cinema“ z roku 1970. Tyto aktivity vynesly Wasulkovi až profesuru. Viz Lenka Dolanová, *Steina a Woody Wasulkovi: Dialog s demony nástrojů*, Praha 2011, s. 9-45

Festival vždy vítal experimenty a uděluje Cenu Prix Ars Electronica. Jeho součástí je vlastní laboratoř *Futurelab*, dotýkající více oborů vědy a výzkumu.

V roce 1980 přispěl do diskurzu Michael Naimark svou instalací *Displacements*. Sám Naimark mluvil o svém počínání jako o *relief projection* a zřejmě to bylo rozšířenější označení. Zásadní ale bylo, že obraz se promítal na povrch, který měl „stejný tvar jako obraz“. Šlo vlastně o mapování obývacího pokoje. Uprostřed instalované místnosti byl otáčivý projektor, který promítal dokola jedoucí analogový obraz vysoký skoro jako zeď obývacího pokoje, ale o mnoho užší. Natočený vjem obývacího pokoje takto v pohybu promítal znovu na reálně přítomné objekty. Vznikal tak podivný, znejišťující efekt. Příznačné pro tuto instalaci je ovšem také to, že všechny objekty v pokoji musely být nastříkány bílou barvou. Nejednalo se zde tedy ještě o dialog s podkladem v pravém slova smyslu. Stejně jako v tmavém strašidelném hradě v Disneylandu byly tyto promítací hry spíše ještě plně podmíněné úpravou prostředí pro projekci. Při opakované rotaci projektoru byli promítáni i herci, figurující v prostředí přirozenými akcemi. Nebyli ale na místě fyzicky a byli promítáni rovnou do prostoru bílého pokoje, a tak se ve skutečnosti projevovali jako své druhu přízraky. *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.<sup>37</sup> Na této instalaci je důležité sledovat ještě jeden aspekt, a to je vztah projekce s hercem. Naimarkova instalace přítomnost živých herců vylučuje, poněvadž jejich sebemenší pohyby a posuny by rozrušily optickou iluzi. Nyní, když se projekce uvedla do uměleckých kruhů jako plodný a dostupný prostředek, možná zde vyvstává otázka toho, zda funguje podnětněji jako převládající iluzivní prvek nebo jako médium, se kterým je možno vstupovat do kreativního dialogu.

Živé zkoumání těchto principů se dostává do divadel a v tomto případě má Itálie svůj vlastní žánr zvaný *videoteatro*, který se měl pěstovat nepřetržitě od 70.let.<sup>38</sup> Renomé si tam zajistila platforma *Falso Movimento* vzniklá v Neapoli, ve kterém má hlavní hlas režisér Mario Martone. V roce 1982 uvedla představení *Tango Glaciale*. Hlavními motivy hry bylo odhalování mechanismů massmédií v běžném denním životě a dystopickou zvěstí o tom, jak moc je tento život také technologickou simulací. „*Okamžitě se představení stalo „manifestem nové spektakularity“*“. I toto představení bylo uvedeno znovu v lednu 2018 jako

---

<sup>37</sup> V roce 2011 firma vydala virtuózní pojetí tohoto principu „Sony Real Time projection Mapping“ – uvnitř bílého prostoru s bílým gaučem se nacházel pouze muž, a do jeho okolí a na něj byla promítána rozšíření maximálně ukazující možnosti digitálního 3 D mappingu. Nejedná se o uměleckou instalaci, ale záležitost má určitou historickou příznačnost. Viz Donato Maniello (pozn. 8), s. 27

<sup>38</sup> Zásadní pro to měl být festival ve městě Narni v roce 1984 a další festivaly, např. v Neapoli.

*Tango Glaciale Reloaded*. Tato hra byla a je kreativní explozí zkoušející celou škálu možností toho, jak může promítání intereagovat s hercem na jevišti. Více než hmotovou iluzí se scéna spíše zabývala světelnými efekty při pohybech herců v projekčním proudu a nastalou atmosférou. Obraz herce se rozplýval i rušil.<sup>39</sup> Byla tu ale i jiná představení, která médium projekce stavěla více do popředí. *Tango Glaciale* bylo ale objevenější spíše po obsahové stránce. Příkladem toho, kdy se hlavním cílem stala technická virtuosita, bylo např. představení *Il ladro di anime* od režiséra Giorgia Barberia Corsettiho. Teoretik sledující *videoteatro*, Carlo Infante, to nazývá “divadlem překvapení” a podotýká, že rychlost montáže zde spektakularizovala zjevy samy o obě prosté. Herci v tomto představení různě tančili na dvoupatrovém řezu budovy a náhle se spouštěcí projekce různě rozšiřovaly divákův pohled dovnitř a přenášely jej i do ulice.<sup>40</sup> Ve stejném roce 1985 bylo možno vidět také představení, kdy sám herec byl cílem promítání a hlavním nositelem dramatu byla jeho póza. Ve hře *Suicidi e omicidi acrobatici di Koine* byl herec oblečen v bílém lesklém oděvu a jeho jedinou rekvizitou byl stejně bílý míč. Po jeho těle a míči se honily promítané číslice.

Skupina *Pink Floyd* pro tour *The Wall* vždy vystavěla před diváky velkou stěnu z kartonových cihel, ale právě Itálie má ve své paměti jednu ranou *fasádovou projekci* par excellence, která vešla do dialogu s opravdovou architekturou. Jejím autorem je Mario Mariotti<sup>41</sup> a byla provedena na kostel Santo Spirito ve Florencii. Tento kostel, jehož architektem je renesanční architekt Filippo Brunelleschi (1377-1446), zůstal nedokončen – jeho mnohé klenuté boční kaple mají dnes jednolitý ráz a kostel má strohé, ploché průčelí. Mariotti vyzval přátele a studenty, aby fasádu “dotvořili”.<sup>42</sup> Myšlenkový aspekt architektury, ideovost renesančního urbanismu, zde vlastně byla tématem sama o sobě. Příznačně se příležitost dala do rukou lidem, kteří ve městě žili. “*Piazza della Palla se mohlo znovu změnit na náměstí Santo Spirito.*”. Takto Mariotti o svém činu mluvil: “*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, Florentáné, 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*

---

<sup>39</sup> Ernesto Assante, *Martone riporta in scena 'Tango glaciale': "Non è operazione nostalgia"*. 2018 Dostupné z: [http://www.repubblica.it/spettacoli/teatro-danza/2018/01/16/news/tango\\_glaciale\\_reloaded\\_-186586422/](http://www.repubblica.it/spettacoli/teatro-danza/2018/01/16/news/tango_glaciale_reloaded_-186586422/)

<sup>40</sup> Tento efekt je nepochybně z rodiny tzv. *wau-efektu*, který se přičítá dnešnímu videomappingu opakovaně v použitých diplomových pracech i novinovým článkům.

<sup>41</sup> Proslavil se promítáním obrazů na ruce jménem “Animani” (v podstatě ironické pojetí ruční stínohry).

<sup>42</sup> 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. 8), s. 28

*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.”* 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*. V roce 2014 umělcův syn, který náležitě pečuje o paměť svého otce, v rámci festivalu *Estate Fiorentina* tento plán nechal zopakovat.<sup>43</sup>

Dosud bylo vlastně pojednáváno o podnicích z prostředí, kterým v této době vládla tvůrčí svoboda a projekční technologie se zapojovaly i do *brandingu* kapitalistických společností. Právě v této době se po Evropě i v Americe v diskurzu nových médií ozve hlas ze zemí tvůrčí stagnace a politického útlaku. Na scénu vstupuje Krzysztof Wodiczko (\*1943) po své emigraci z Polska.<sup>44 45</sup> Věhlas získal svými utopistickými přístroji. Od roku 1980 začíná promítat s pomocí institucí, ale i na vlastní pěst. Připomeňme zde jednu z nejvýraznějších projekcí tohoto období. Když se roku 1983 přesunul do New Yorku, velmi ho zasáhl protimluv a paradoxy chudoby a gentrifikace 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.*“<sup>46 47</sup> Při otvírání výstavy *Difference: On Representation and Sexuality* v *New Museum* v roce 1984, s pomocí diapozitivů promítnul na budovu nehybný, ale pádný obraz: řetěz se zámkem obepínající budovu v místě mezi muzeem a zbytkem domu. Je nutné zdůraznit, že to bylo právě *New Museum*, které projekci

---

<sup>43</sup> <https://vimeo.com/85180759>

<sup>44</sup> Je zde příznačné, že ve Florencii se dělo něco takového – Itálie za sebou měla svůj ekonomický zázrak a právě Florencie byla po druhé světové válce místem mnoha utopistických projektů a umělecké tvorby. V 80. letech už byla zdejší veřejnost jaksi vypořádána se stigmatem války, zatímco polský Wodiczko si válečné trauma v sobě nese a čerpá z něj po celý život.

<sup>45</sup> 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

<sup>46</sup> *Ibidem*.

<sup>47</sup> *Idem*.

Wodiczkem nechalo vypravit (od roku 1980, kdy s projekcemi začal, jeho věhlas po Americe katapultoval). Původně měl zámek být jen jeden. Sám Wodiczko ale dodal ještě jeden po zjištění, že je zde bohužel spojení mezi přítomností *New Museum* a gentifikací této zóny tím, že umělecké galerie a jiné byznysy narušují městskou tkáň zóny dělnické třídy a vlastně pomáhají odstranit finančně dosažitelné živobyť. <sup>48</sup> Dovolával se tak nejzákladnější funkce architektury, úkrytu a bezpečí. Co se děje ve společnosti, v níž sídlo úkrytu je i nástrojem diskriminace a jak moc se na tom my podílíme, ač nezáměrně? Wodiczko sám referuje k Michelu Foucaultovi a jeho užití řeckého termínu “*parrhesia*,” tzn. neohrožené veřejné mluvení jako způsob, jak produkovat kritické konfrontace mezi individuem a monumentem a vnikat do každé podoby tichého souhlasu se stavem společnosti.<sup>49</sup> Jeho aspirací je jakési zvýšení citlivosti publika. Tato citlivost má být založena na odhalování lhostejnosti a odcizení. Od začátku 80. let vlastně až dodnes toto realizuje “obnažováním sídel moci” ve veřejných prostorách, kde architektura funguje, co by reprezentace sociálního těla. To dle něj má disciplinovat a zároveň být disciplinováno tím, jak se architektura chová k okolí prostorově i tím, jak hovoří její architektonický styl. Nepoužívá obtížnou techniku; i když později začne s promítáním videa, dlouho si podrží osobitý výraz v promítání nehybného obrazu, na míru šitého cílenému objektu <sup>50</sup>. Jeho intervence jsou výraznými událostmi nehledě na to, že technika, kterou používá, není inovativní. Konvergence obrazů a architektury podle jejich poměrů a podobností je způsob Wodiczkova smýšlení.

Až legendickou kvalitu má jeho počín z roku 1985 na londýnském *Trafalgar Square*. Měl zakázku na to, aby projekcí ozdobil Nelsonův sloup na náměstí po dobu dobu 2 nocí. I když měl Wodiczko původně povolení promítat na památník ruce, soustředil se na vojenský aspekt pomníku a promítal na sloup obraz bomby omotané ostnatým drátem.<sup>51</sup> Jenže během jeho pobytu v Londýně jeho oči nezůstaly zavřeny a jeho pozornosti neušly dlouhodobé demonstrace před ambasádou Jižní Afriky proti režimu apartheidu, který navíc podporovala

---

<sup>48</sup> “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

<sup>49</sup> PHILLIPS 2003, Patricia C. “Creating Democracy: A Dialogue with Krzysztof Wodiczko.” *Art Journal*. Vol. 62. No. 4. College Art Association (Winter, 2003): 33-47.

<sup>50</sup> 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).

<sup>51</sup> 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](https://monoskop.org/images/7/7b/Crimp_Deutsche_Lajer-Burcharth_1986_A_Conversation_with_Krzysztof_Wodiczko.pdf)

tehdejší britská premiérka Margaret Thatcherová.<sup>52</sup> Wodiczkovi stačilo natočit jeden ze svých projektorů směrem k neoklasicistní fasádě ambasády a do tympanonu promítnout nacistickou swastiku. (Tympanon zdobí reliéf lodi, pod níž je napsáno *Good hope*.) „*Tato budova je jednou z nejnasnávcenějších v centru Londýna, až obsesivně, jako by se bála, že se ráno probudí a nenajde sama sebe.*” 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. Podobně se umělec ohlásil i na Benátském Bienále roku 1986, při němž na zvonici u chrámu svatého Marka promítnul zbrojný opasek s granátem, velký tank či vojenské boty. Měla to být dialektika k ambivalentním nástrojům zachování stability, narážka na současnou politiku a turismus a zdůraznění dočasnosti něčeho, co se zdá samozřejmým.<sup>53</sup>

Pravděpodobně jen částečný výběr toho, co se vše v 80. letech událo, musí být završen založením záštity pro elektronické umění Mezinárodního sympozia ISEA. Mělo začít v roce 1988 jako síť center pro elektronická umění a v roce 1990 se změnit v asociaci mezinárodního významu. Sídlí v Nizozemí a její plný název zní *Inter-Society for Electronic Arts*.<sup>54 55</sup> Inaugurace sympozia, které se koná každý rok v jiném městě, je spojeno s uměleckými instalacemi a v podstatě by se asi dala označit za model, ze kterého se později vyklubaly četné *festivaly světél*. Pro uvedení sympozia v Linzi si asociace vybrala právě florentské experimentátory Krypton – a vzniklo dílo jménem *Metamorfózy*.<sup>56 57</sup> Byla to obří struktura z propletených tubulárních prvků s hlavní vnitřní ve tvaru pyramidy, s 12 metry na výšku a postranními lichoběžníky. Součástí byl i most na náměstí, 4 laserové systémy, světél a *multivize*.<sup>58</sup>

---

<sup>52</sup> “*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.

<sup>53</sup> Viz Crimp et al. (pozn. 52)

<sup>54</sup> Symposia se konaly ob jeden rok, avšak od r. 2009 jsou každoroční. Viz Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16), s., 132

<sup>55</sup> Z archivu Ars Electronica. Předmluva k ročníku 1986

[http://90.146.8.18/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=9180](http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=9180)

<sup>56</sup> “*Con questo spettacolo Krypton conferma la propria originalità con la ricerca basata su un uso intellettuale e raffinato delle tecnologie, dalle luci alle proiezioni computerizzate al raggio laser alle musiche sintetizzate. Krypton ribadisce la padronanza dell’uso delle tecnologie non come decorazione ma come vera è propria possibilità linguistica.*” Viz Branchini (pozn. 2), s. 25

<sup>57</sup> Později byla instalace zopakována i ve Florencii. Viz Ibidem.

<sup>58</sup> Viz Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16), s. 130

Výše líčená překotná aktivita pravděpodobně vzbudila na začátku 90. let širší snahy přisoudit si prvenství na tomto poli. 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.*”

Důležitý výzkum v čistě vědeckých měřicích prováděli v 90. letech japonští *Milgram* a *Takemura*. Pokoušeli se nějak koherentně popsat, co vše se pohybuje v kontextu *Augmented reality* (AR). Co následovalo bylo jejich konstatování, že vzniká *Mixed Reality*. U ní pak empiricky klasifikovali úroveň překrývání reality a virtuality podle převládání reálných objektů a virtuálních objektů v různých prostředích.<sup>59 60</sup> Tento výzkum evidentně reflektuje nebývalé zrychlení objevování novinek, ale možná také určitou nečitelnost a zmatení nastalé z toho, jak se elektronika a umění takto zasnoubily a často s cílem kritiky sebe sama.

Můžeme si zde zmínit zajímavý projekt české umělkyně Magdaleny Jetelové, který se v českém prostředí v 90. letech přiblížil videomappingu nejbližše. Je pro něj ovšem specifické, že jeho účelem byl vznik fotografií, nicméně se reálně odehrával. Jetelová se vydala na Atlantický val v Jutsku, kde se nacházejí bunkry opevnění z druhé světové války. Na opuštěné bunkry i přítomné přírodní útvary promítala myšlenky a citace z knihy francouzského filozofa Paula Virilia, jako např. „*Absolute war becomes theatricality*“. V těchto letech začala pracovat s radary a lasery, a právě těmi byl tento projekt zrealizován, a i když v této práci spíše laserové projekty s *videomappingem* neidentifikují, je tento projekt nutno zmínit právě kvůli zásadnímu významu místa a citlivému, výtvarnému prolnutí písmen a textu s objekty.<sup>61 62</sup> (K druhému desetiletí 21. století je možno tuto praxi vidět v komerčně maximalizované podobě např. na obří arizonské přehradě Hoover Dam, na níž je možný snadno dostupný výhled pouze z protějšího silničního mostu, ale jinak se nachází daleko od civilizace.

---

<sup>59</sup> 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.

<sup>60</sup> Viz Branchini (pozn. 2), s., 25

<sup>61</sup> Vladimír 518 - Jan Matoušek - Markéta Vinglerová, *Město = Médium*, Praha 2012.

<sup>62</sup> Promítání textu je běžnou praktikou např. Marca Mimma Rottelliho. Tento projekt také navazuje na a předznamenává politickou angažovanost těch nejvíce originálních projektů. Linie světelného či mappingového umění navazující na land art se bohužel poté alespoň v Čechách nerozvinula, ale může poukazovat do budoucnosti v ohledu úspěšnosti videomappingů v odlehlých místech se silnou identitou – jako mapping skupiny Moire na hrad Lukov v roce 2009 nebo permanentní mapping na hrad Breda z roku 2012, o kterém bude pojednáno později podrobněji.



Firma Canon takto např. promítala na ledovce v Tasmánii. Hlavním cílem takových podniků je druhotná prezentace záznamů na internetu. <sup>63)</sup>

V roce 1997 byl napsán a rozšiřován *The Digital Artisan Manifesto*, a tento nový „digitální řemeslník“ se náhle stal novým pojetím tvůrce. Autory nebyli informatici či vědci, ale dva umělci Richard Barbrook a Pit Schultz. Ve 24 odstavcích přiznávali digitální tvořivosti velkou důležitost v budování společnosti zítřka: *“My jsme digitální řemeslníci. Oslavujeme Prométheovskou energii naší práce a naší představivost, která dává tvar virtuálnímu světu. Hackováním, psaním kódu, designováním, mixováním stavíme propojenou budoucnost...”*<sup>64 65</sup>

V roce 1999 se ukáže tento manifest v praxi. Obří vstup si na náměstí Zócalo v Ciudad de México (3. největším náměstí světa) mohl dovolit Rafael Lozano-Hemmer. Jednalo se o jedno provedení ze série jeho konceptu, který nazývá *relační architektura*. Městská instalace se nazývala *Antimonument* a byla provedena za užití 18 robotických projektorů, které byly ovládány rozhraními přes internet. Docházelo k vytváření různých městských krajin a choreografií. Čeho se chce umělec dopouštět je *“technická aktualizace staveb cizí paměti”*.<sup>66</sup>

V 90. letech se zvýšený zájem o světelné multimediální instalace odrazil i v Česku, nejdříve spíše různými objekty z neonu, jinými prvky světelného designu a laseru.<sup>67</sup> Milan Cais, tehdejší student Jiřího Davida, měl svojí videomappingovou intervenci rozmyšlenou už kolem roku 1998, kdy měl v úmyslu na Národní muzeum umístit svou instalaci nazvanou *Noční hlídač*, a to prý proto, aby hlídal prostor Václavského náměstí. S tímto plánem ale neuspěl, a tak zvažoval jiné lokace, například střechu Týnského chrámu. Nakonec byl v roce 2000 objekt umístěn na nárožní budovu Goethe Institutu na Masarykově nábřeží, která je i přes svou vzdálenost ideálně natočená k panoramatu Hradčan. *„Čelo domu je přesně namířeno na most Legií, nábřeží Vltavy, Karlův most, a hlavně Pražský hrad, sídlo prezidenta. Celý projekt tím dostal další rozměr, a to se mi zalíbilo. Noční hlídač tak mohl s trochou nadsázky nejen střežit a hlídat důležité historické centrum hlavního města, ale také bdít nad klidným spánkem*

---

<sup>63</sup> Freightliner, videomapping na přehradu Hoover Dam jako inaugurace jejich nového traktoru, 2015 <https://vimeo.com/127700483>,

Canon, projekce v Tasmánii, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=7ljgQRJZ7Vc>

<sup>64</sup> Viz Donato Maniello (pozn. 8), s. 36

<sup>65</sup> Taková víra v síle technologie přispět k lepší budoucnosti je velmi v souladu s technologickým optimismem umělecké avantgardy po téměř celé 20. století. Tento moment je ale zásadní v tom, že internetu se často v 90. letech přisuzovala až spásitelská úloha.

<sup>66</sup> Umělec zde také záměrně citoval osobnost z 20. let 20. Století, Thomase Wilfreda, inovátora světelných děl. Viz. [www.lozano-hemmer.com/](http://www.lozano-hemmer.com/)

<sup>67</sup> První videomapping v Praze se měl udát z kraje 90. let na pražský hrad a jeho autoři měli být Francouzi a způsobit takové fronty, že v určité době se na Hradčany nemělo být možno ani dostat. O tomto videomappingu vím bohužel pouze z ústního předání vzdálenějších svědků a ani v žádné české práci se o něm zmínka neobjevuje.



tehdejšího prezidenta Václava Havla.“<sup>68 69</sup> Musíme zde poukázat na skromnost prostředků v této době, která svědčí o českém zpoždění v uvádění velkých projektů na videomappingovém principu. Toto tělesné oživení bílých objektů bylo v této době již zavedeným číslem např. v instalacích Tonyho Ourslera, již mezinárodně úspěšným. Goethe Institut byl velmi nakloněn mladému umění, a především myšlenkám Viléma Flussera.<sup>70</sup> Pro tragické smrti tohoto vědce převzal v Čechách funkci *Sorosova centra* – jako pobočky jedné instituce, která vznikla v bývalých zemích sovětského bloku, aby měly platformu pro nová multimediální umění.<sup>71</sup> Tato zkrácená historie vývoje na tomto poli se dá ještě ztrvdit tím, že tendence opakovat vizionářské projekty z 80. let se u nás přesunula právě na tyto z přelomu tisíciletí. A tak byl *Noční Hlídač* v roce 2013 reprízován na *Signal Festivalu*, akorát na Karlově mostě a s názvem *Karlův Hlídač*. A také v roce 2018 na chladicí věže jaderné elektrárny Temelín, v rámci festivalu *Umění ve městě*.

V prvním desetiletí 21. století se projekce *rozšířené reality* stává tím všeobecně povšechně známým spektaklem, jak jej známe dnes. *Videomapping* se stal až povinným prvkem reprezentační strategie velkých značek (pod názvem *digital signage* aj.) Řeč je hlavně o společnostech Toshiba, Nokia, Sony, Samsung, LG, Canon, atd. a to z poměrně pragmatického důvodu, kterým je možnost ukázat potenci jejich vlastních projektorů. Často se tak děje, aby je předvedli především klientům z oblasti těch pravých mega eventů jako jsou sportovní utkání (a ti je pak využili na projekce na sportovní hřiště).<sup>72</sup>

Nejnámější platformou pro *videomapping* jsou ovšem festivaly. Ty většinou míchají dohromady videoprojekce a světelný design. Od roku 2005 funguje *Mapping Festival Geneva* – mezinárodní platforma vjingu a podobných disciplín. Cílem festivalu mělo vždy být dávání důrazu na avantgardní typy umělců a měl by být celosvětově proslulý pro svou schopnost osvěžovat obor, do jakéhož stavu měl vyrůst po 7 ročnicích. (Více v kapitole Efemérní využití)

---

<sup>68</sup> Sylva Poláková, *Monumentalita symbolických míst. Světlo do ulic – pohyblivý obraz ve veřejném prostoru*, A2, 2015 <https://www.advojka.cz/archiv/2015/11/monumentalita-symbolicky-mist>

<sup>69</sup> „...Caisovou motivací nebylo vytvořit varování před novou technologickou totalitou, k níž směřovaly některé interpretace. V étosu této světelně–kinetické události se zračí úcta k tehdejšímu prezidentovi. Ta byla patrná i v projektech Veroniky Drahotové a Jiřího Davida. Všechna tři zmíněná díla – jedny z prvních porevolučních monumentálních intervencí do veřejného městského prostoru Prahy – se vyznačují podobně laskavým tónem a humornou nadsázkou. Toto vyznění překročily příznačně až sekundární guerillové intervence uměleckých a ekologických aktivistů. Apelování na veřejnost mělo na přelomu milénia spíše povzbudivý charakter. Teprve v dalších letech umění ve veřejném městském prostoru získalo kritičtější ráz a také „temnější“ obsahové zaměření.“ in: Idem.

<sup>70</sup> Ludvík Hlaváček - Marta Smolíková, *Orbis Fictus: nová média v současném umění*, Praha 1996.s.10

<sup>71</sup> Viz Vladimír 518 et al. (pozn. 62), s. 82

<sup>72</sup> 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/>

Chtěla bych ale pojmenovat pár výrazných pojetí, které již ustálenou tvorbu provázejí. V druhé polovině prvního desetiletí už se objevují určité kritické tendence spojené s pohledem do dob začátků uměleckého vyjadřování novými technologiemi<sup>73 74</sup>. To souvisí ještě s prvkem, který je do videoinstalací až obsesivně zapojován: *interaktivita*.<sup>75 76</sup>

Rozšířená realita má samozřejmě široké možnosti ve vytváření iluze. Ilustrujme si jí například instalací *Pedestrian* z let 2001-2. Projekt, jehož autory jsou Paul Kaiser a Shelley Eshkar, představoval projekci jako rozšířený prostor s pohledem ze shora, v němž figurují malé lidské figury, menší než běžní chodci, kteří měli nyní vlastně sami sebe sledovat z vrchu (nešlo ale o přenos v reálném čase). Figury vcházely do virtuálních budov, otvíraly deštníky a vyhýbaly se davům. Intervence se inspirovalo v eseji *Masa a moc* (1960) od laureáta Nobelovy ceny Eliase Canettiho.<sup>77 78</sup> (Ve zmenšené a zkomercializované formě se toto pojetí jako 3D *micromapping* nebo *minimapping* firmy Panasonic stal oblíbenou atrakcí prestižních restaurací pod názvem *Le Petit Chef*.<sup>79</sup>)

Je tu určitá linie, kde se umělci zaklínají tím, že mají “minimalistickou estetiku” a iluze je nezajímá. Jejimi hlavními pionýry jsou Pablo Valbuena (\*1978) a skupina *AntiVJ*. U Valbueny se vyzvedává nejvíce jeho projekt z roku 2007 *Augmented sculpture series*, určený však galerijnímu prostředí. Dílo čelí tématu prostorové percepce objektů. Hlavním tématem je vývoj fyzické struktury skrze vrstvy, které tvoří hlavní výdobytek a prvek v digitálních grafických programech (a tohoto charakteru je právě i pro *videomapping* nutná *maska*). Dotýkala se snadného přesouvání, transpozice i vymazávání a změn vrstev (což žádná jiná umělecká technika tak snadno neumožňuje). Jednalo se o projekci na architektonické modely, umístěné v rohu místnosti. Nechyběl k nim zvuk, který má podle Valbueny sílu chvilkový

---

<sup>73</sup> Některé starší projekty byly v těchto letech navázány nebo zopakovány, jako např. výše zmíněná instalace Michaela Naimarka *Displacements*. Co se týče světelného designu a interaktivity, Jonah Brucker-Cohen, Katherine Moriwaki se připojili na “Umbrella Project” z let 1984-1991, jenž dělali Christo a Jeanne-Claude a nově ho nazvali “umbrella.net”. Oba projekty proměňovaly a estetizovaly veřejné prostory barevnými lampami. Využili při tom bílých deštníků s minipočítači na rukojetích. Když účastník připojí na server *umbrella.net*, počítač začne okamžitě vyhledávat bezdrátové připojení na síť, pokud možno co nejbližší. Rozsvícené LED světélko bylo znamením kontaktu.

<sup>74</sup> Kritické ohlednutí představila také kniha “Deconstructing Installation Art. Fine Art and Media Art, 1986-2006”. Elaborovala problém elektronických instalací v muzeích, imerse v poli vzdálenosti, interakci jako problém diváctví, práce s tématem krize identity a více.

<sup>75</sup> Na poli Vjingu je z této doby zajímavá *Dialtones: A Telesymphony* z roku 2001. Golan Levin & S. Gibbons, G. Shakar, Y. Sohrawardy Hudební performance, od individua ke kolektivě. Realizovatelná pouze s pomocí mobilních telefonů. Publiku (předem zapsanému) bylo zavoláno, tak, aby různými tóny mobilních vyzvánění vytvořilo hudební kompozici. Performer na jevišti vedl své orchestrální těleso také pomocí softwaru, který mu pomáhal část diváků regulovat v pravidelných intervalech.

<sup>76</sup> Jako určitou kritiku interaktivity je možno vidět představení *Santasangre* – 84 06. Představení se událo ve skleněné krabici, v níž je uvězněn muž. Měl tím být blokován jeho instinkt myslet jako individuum. Zvenčí byl akční prostor operován dvěma figurami, které podle své libosti mohly rozhýbávat krabici a podmiňovat tak myšlenky muže. Alternace reality, manipulace myšlenek iluzí mediálních obrazů.

<sup>77</sup> Tento mechanismus se odvolává k tomu, jenž využíval E. J. Marey.

<sup>78</sup> <https://vimeo.com/80340143>

<sup>79</sup> Velmi žádanou zakázkou restaurací a hotelů se stal, poněvadž přinášel něco nového do času, kdy lidé musí v podnicích čekat na jídlo. Viz Branchini (pozn. 2), s. 58, [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=49&v=4Ma4rxgNTG8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=49&v=4Ma4rxgNTG8)

pohled přeměnit ve filmové vnímání.<sup>80</sup> Podobně Joanie Lemerrier z *AntiVJ* prorazil svým *Live paper folding*, tedy mappingem na origami perfektně synchronizovaným s elektronickou hudbou. *AntiVJ* je vizuální laboratoř, která se zabývá použitím světla a performance, kterou produkuje, a snaží se přitom nespočívat na standartních technikách. Jako jedni z prvních používali *open source* a sami vytvářeli a sdíleli předpřipravená rozhraní. Jedna z prvních společných performance se udála v roce 2008, během celonočního festivalu v Bruselu.<sup>81 82</sup>

Jeden z menších kolektivů, který se už stihl za léta etablovat menšími, ale kvalitními projekty, je od roku 1991 fungující *Open Lab Company*. Jde o původně vyškolené architektky jako je Luca Ruzza (\*1959) a Laura Colombo. (Např. oproti mladšímu Pablu Valbuenovi nebo *AntiVJ* si v době velkého rozšíření projekcí podrželi mnohem větší poetičnost.) Svoje pojetí videomappingu nazývají *Magiche Lucigraphie* a zakládají jej na promítání struktur a textu. Např. v roce 2006 *mappovali* římskou Vilu Torlonia a vilu Paganinni. Promítali především různé aforismy.<sup>83</sup> Používání textu je blízké také jejich vrstevníkovi Marcu Nereo Rotellimu. Známa je např. performance *Notte di Luce* při italském pavilonu na benátském Bienále.<sup>84</sup> Promítání ručně psaných básní ustavil jako osobní médium už v 80. letech.<sup>85</sup>

Od roku 2004 začíná aktivita německých *Urban Screen* se sídlem ve městě Breme. Jedná se rovněž o architektky, specializované na digitální výpravy a instalace, a to i mediální fasády a reklamní plochy. Jejich předním zájmem je hledat zdravou koexistenci lidí ve městech s těmito prvky. Byli vždy nakloněni spolupráci s umělci. Setkala jsem se v textu odbornice Anny Marie Monteverdi<sup>86</sup> se zmínkou, že právě oni jako první označili svou *555 KUBIK* v roce 2009 za *videomapping*, ověřit to ovšem více zatím nelze<sup>87</sup>. Projekce měla za úkol rozhybat “*striktní architekturu O. M. Ungherse*”.<sup>88</sup>

---

<sup>80</sup> [www.pablovalbuena.com](http://www.pablovalbuena.com)

<sup>81</sup> Viz Donato Maniello (pozn. 8), s. 35

<sup>82</sup> *AntiVJ - Crea Composite, Son et Lumiere* performance, Nuit Blanche Bruxelles, 2008

<https://www.youtube.com/watch?v=WIT6PGWzGHo>

<sup>83</sup> Realizace byla možná ve spolupráci s Ministerstvem kulturních památek a akcí (Ministero per I Beni e le Attività Culturali), radnice Říma (il Comune di Roma) a kabinet obchodu Říma (Camera di Commercio di Roma). Roberto del Signore, *Le Domus Romane di Palazzo Valentini/The Roman Domus at Valentini Palace*. Roma 2016.

<sup>84</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=kd4AfowLZTA>

<sup>85</sup> Gisella Gellini, *Light art : considerazioni per un archivio dedicato all'arte della luce*, Maggioli 2009

<sup>86</sup> Viz Monteverdi (pozn. 73)

<sup>87</sup> Ovšem jak bylo možné vidět, *AntiVJ* pojmenovali svůj první velký vstup *Son Et Lumiere* a *OpenLab* razili svůj název *Lucigraphie* kolem roku 2005, pravděpodobnost tu tedy je.

<sup>88</sup> V podobných intencích v roce 2005 přišel Fabrizio Crisafulli s performancí *Magnetica City*. V knize Lucy Ruzzy a Vittoria del Fioreho se na časové ose snad objevila z toho důvodu, že tento fenomén nějak ilustruje a možná i z toho důvodu, že instalace byla nasazena na racionalistickou/funkcionalistickou architekturu stejně jako v Breme. Popisují ji jako “*pohyblivá architektura nasazená na tu reálnou*.” Možná by se dalo uvažovat, zda-li se z těchto performancí spíše nerozšířilo pojetí, že nehybná architektura je jaksi nudná a je nutno ji rozhybat s doslovností, nehledě na to, že se tím docílí autoreferenčních klišé bez hlubšího významu.

Největším světovým počinem byl pravděpodobně od roku 2008 největší projekt urbánní rekonfigurace pomocí projekce: *Le Moulin a images* v kanadském Québecu.<sup>89</sup> (Více o něm v kapitole Permanentní využití) Cílem projekce byla kolosální síla v místním přístavu. Obrovská outdoorová projekce pojednávala o historii Québecu a v podstatě se nesla ještě v narativním pojetí *Son et lumière*.<sup>90</sup>

V roce 2012 zanechal Krzysztof Wodiczko svou stopu konečně v České republice, kde už se touto dobou videomapping párkrát objevil. V pražském Centru současného umění DOX byl pod kurátorským vedením Jaroslava Anděla představeno dílo *OUT/INSIDE(RS)*. Wodiczko sebral hlasy, názory a problémy romské mládeže ze Šluknovska a jejich hovořící tváře promítl na busty osobností, jenž máme skrze všechny režimy 20. století zafixované jako ikony české hrdosti. Problémy s rasovou nesnášenlivostí, ba prostě problémy se vztahy promlouvaly skrze tvář Jana Žižky či Tomáše Garriguea Masaryka.<sup>91</sup>

Za samostatnou linii bychom snad mohli označit tu, kterou nejvíce provází *glitch* (více o něm v kapitole Historické paralely a otázky jejich relevance) propojený s psychedelií. Jejím hlavním nositelem je Ryoji Ikeda (\*1966) a v roce 2013 uvedl velkou site-specific projekci *Radar* zvenčí na zdi Vasarely foundation v Aix-en-Provence.<sup>92</sup> Nejvíce v ní právě tvoří ti, kteří dříve propojovali svou hudbu s *vjingem*, jako Amon Tobin, Aphex Twin nebo Alva Noto.

V určitém smyslu bych považovala za vhodné zde historické líčení zakončit, a to z toho důvodu, že cílem následujících kapitol mé práce v podstatě bude představit podklady pro přehlednutí ještě neuzavřené kapitoly vývoje tohoto média. Vidím však za vhodné ještě zmínit pár zásadních realizací, jimiž už se ale dále v práci zabývat nebudu. Netvoří totiž nějakou inovaci nebo změnu stylu. Jasně značí velké uznání komunikačního potenciálu média. Toto uznání má samozřejmě i své sporné stránky. Pokračuje na komerčním poli. Příkladný zjev se událo na Expu Yeosu Core, kde byla v roce 2012 pro návštěvníky postavena zastřešená chodba. 20x30 metrů LED osvětlení osvěcovalo a rozhýbávalo video, nebo spíš hudební videoklip Sixtínské kaple z ruky Michelangela – s proporcí a perspektivou.<sup>93</sup> Propojení Vatikánu se světem pomocí projekční technologie se zopakovalo 8. prosince 2015 téměř

---

<sup>89</sup> Které mělo velké mezinárodní složení a objevili se tam i italské osobnosti.

<sup>90</sup> 600x30 metrů, 27 projektorů, 329 jiných přístrojů a 238 přístrojů k osvětlování.

<sup>91</sup> V této instalaci přežívá údajný první mapping „Grimm Grinning Ghosts“ z roku 1969 z Disneylandu, a zároveň patří do rodiny Wodiczkových projekcí na opravdové městské monumenty. Je zajímavé podotknout, že nejen technika Grimm Grinning Ghosts ale i text písně, kterou měly bystý 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.*“ (v českém volném překladu: nezavírej oči, nesnaž se schovat, nebo si k tobě přisedne neposedný strašák. Smějící se strašidla se přicházejí socializovat)

<sup>92</sup> <https://vimeo.com/77224886>

<sup>93</sup> Viz Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16), s. 262

hodinovou projekcí na chrám svatého Petra v Římě. Byl to vlastně dar papeži Františkovi od World Bank Group a její iniciativy Connect4Climate. Obří *videomapping* s názvem *Fiat Lux: Illuminating our Common Home* vytvořila Obscura Digital. Cílem iniciativy bylo vzbudit globální akci vůči klimatickým změnám. Měl to být příběh o vzájemné závislosti lidí a života na planetě. Témata měla být inspirovaná těmi z Františkovy encykliky *Laudato Si*. Zároveň tou dobou se konala COP21 v Paříži. Fotografický materiál pocházel od světoznámých profesionálních přírodních a humanitárních fotografů.<sup>94</sup>

Nakonec zmiňme jako recentní příklad to, že si ke své prezentaci vybrala toto médium instituce rozdílného ideového ražení. 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.)

Účelem této kapitoly nebylo podat vyčerpávající přehled *videomappingových* realizací v druhé polovině 20. století, ale popsat okruhy, v jakých byl kultivován a vyznačit důležité aspekty jako reprízování zásadních realizací z 80. a 90. let. 20. století.

---

<sup>94</sup> Sebastião Salgado (Genesi and Contrasto), Joel Sartore (National Geographic Photo Ark), Yann Arthus Bertrand (Human), David Doubilet, Ron Fricke and Mark Magidson (Samsara), Howard Hall, Shawn Heinrichs, Greg Huglin, Chris Jordan, Steve McCurry, Paul Nicklen and Louie Schwartzberg.

## Stálé videomappingové instalace v exteriérech

Oproti interiérovým expozicím, které návštěvník musí zakoušet v denní otevírací dobu a světelné deprivaci, představuje exteriérový *videomapping* událost, která se může konat jen v přirozené temnotě noci. Sylva Poláková, česká autorka kvalitních článků a prací o multimediálním umění, se ve své diplomové práci věnovala právě prozkoumávání novodobé noční divácké zkušenosti, jejíž kořeny hledá v literatuře, v postavě flanéra, jež nachází zábavu v bezcílném nočním bloumání městem.<sup>95</sup> V roce 1985 psal Wolfgang Schivelbusch: *“Noc je feminní jako den je maskulinní, a jako vše feminní má v sobě odpočinek i teror.”*<sup>96</sup> V roce 1991 Elisabeth Wilson ve svých textech poukazuje na to, že se vznikem moderních metropolí vzniklo i dvojí pojetí ženy – *femme fatale* a *femme fragile*, jenž zpětně sexualizovalo pohled na město samotné. Ve městě, v noci nepřehledném světelnou deprivací, se střídá nadvláda rolí.<sup>97</sup>

Téma nočního života jako jeden z velmi mála pojal americký umělec Tony Oursler (\*1957). Jeho instalace *The Influence Machine* od roku 2000 cestuje po parcích a plní je kouřem a na něj, na stromy atd. promítá přízračné zjevy, především tváře. (Oblíbeným interaktivním prvkem je přitom “mluvící světlo lamp” – jenž se dá ovládat sms zprávami.) *“Instalace jsou vymyšleny tak, že těší publikum tím, že jej zapojí více smysly. Takové světelné spektakly na moment oslabí výhružnost nočního města, ale nikoli tím, že dodají více světla jako by byl den, ale jeho aktivním zprostředkováním a oslavením kolektivního prožitku.”*<sup>98</sup> Jedná se ale znovu jen o chvilkový efekt. V pár příkladech, které následně ukáží, existence takových instalací na stálo nebo alespoň na delší dobu není jednoduchou otázkou logistiky ani politiky.

Problematika snoubení architektury a projekce ale nespočívá jen v osvětlení. Úzce spojeným tématem jsou také tzv. *mediální fasády*. Do této kategorie v podstatě spadá veškerá *hi-tech* architektura, jejíž integrální součástí je obrazovka. Není ale krom jiného taková fasáda v rozporu s primárními funkcemi architektury? Neupřednostňují fasády s velkými obrazovkami skupinu uživatelů v exteriéru nad těmi v interiéru? Stejně jako u historických památek by životu ve městě zapojením nehmotných projekcí v mnohém ulevit. Světelný smog je dnes již diskutovaným pojmem, většinou ale nebývá příliš přísně regulován.

---

<sup>95</sup> Sylva Poláková, *Proměny imaginace-portrétu města vlivem digitálních technologií v kontextu analogových médií*, Praha, 2006. 106 s. Diplomová práce (Mgr.) Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra filmových studií. Vedoucí diplomové práce Ph.D. Petra Hanáková.

<sup>96</sup> Wolfgang Schivelbusch: *Disenchanted Night: The Industrialization of Light in the Nineteenth Century*, 1985, University of California Press, p. 81

<sup>97</sup> Elisabeth Wilson, *The Sphinx in the City: Urban Life, the Control of Disorder, and Women*, California 1991

<sup>98</sup> Viz Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16), s. 24

## **The Image Mill / Le Moulin à images**

Už 2008 se svým multidisciplinárním studiem EX Machina<sup>99</sup> scénarista, herec i režisér Robert Lepage (\*1957)<sup>100</sup> poprvé oživil kolosální síla v přístavu města Québecu.<sup>101</sup> Šlo vlastně zprvu o hledání využití tohoto objektu, o jejímž zbourání se v té době uvažovalo. Nevyužívaná síla mají zásadní podíl na panoramatu města. Při této příležitosti se stala podkladem pro zatím největší exteriérovou projekci videa na světě a o bourání se přestalo uvažovat. Pro pokrytí velice širokého povrchu byly vybudovány speciální promítací kabiny na vysokých pilotech.

Velký projekt se naposledy konal v roce 2013, kdy projekce byla věnována inovátorovi animace Normanu McLarenovi (\*1914 1987). Bohužel, není snadné na dálku se dozvědět o projektu více. Bylo totiž značnou snahou autorů omezovat záznam a krom krátkých ukázek nebo amatérských videí v opravdu nízké kvalitě není možné shlédnout celkové představení ani jednoho z ročníků.

## **Videomapping pro zámek Breda**

Od roku 2012 se promítá na maďarském hradě Breda videomapping od Bordos Artworks. V roce 2013 se realizace ambiciózně představuje jako “první permanentní 3d mapping na světě”, jejíž pádnost má být ještě “*podpořena vskutku sofistikovanými programy*”.<sup>102</sup> Popud k projektu měl taktéž záchranné ambice vůči této architektuře z raného 19. Století. Zámek na východní hranici Maďarska se díky instalaci měl stát novou turistickou atrakcí. Projekt byl výsledkem spolupráce vlastníci rodiny Megyeri a iniciátora firmy Informax Ltd. Projekt realizovala skupina Bordosz Artworks, tedy László Zsolt Bordosz z Budapešti (který se vícekrát účastnil i pražského Signal festivalu) and András Schmid. (Tato skupina je partnerem technické společnosti Christie.)

Rodina údajně uskupení kontaktovala za tímto účelem už v roce 2009, poté, co viděla v televizi jedno z jejich děl. Různé části projekce měly být přepisem zkušeností snění. “*To skvělé je, že zde naprosto chybí městské osvětlení. Jen díky tomu vskutku lze nechat některé části budovy “zmizet”.*” Videomapping se měl po setmění spouštět každou hodinu.<sup>103</sup> Hudební část dostal na starosti maďarský hudební skladatel Imre Czomba. Hudba je plně nahraná, není elektronicky vytvořená. Hudebník ji začal tvořit až poté, co vizuální umělci dali dohromady

---

<sup>99</sup> Založené roku 1994. Zároveň už v tomto roce Lepage získává řád Officer of the Order of Canada za svou výjimečně představivou práci – měl za sebou mnohou divadelních her a filmů.

<sup>100</sup> Lepage už byl tou dobou velmi slavnou osobností a mimo jiné také hercem. Roku 1980 vstoupil do Théâtre Repère roku 1980 a vytvořil představení *Circulations* (1984), které se stalo senzací napříč celou Kanadou. Jeho následná představení cestovala po světě.

<sup>101</sup> Bylo najato studium SAGA FILM, aby hodinovou show natočili a udělali z ní film. Tento projekt má takovou podporu, že téměř nezažil žádná výrazná omezení. Aby tento projekt mohl vůbec být zachycen a sdílen po internetu, bylo nutné využít 11 pozemních kamer a jednu na helikoptěře. Projekce je vždy dlouhá minimálně jako klasický celovečerní film, ale je záměrem ji nedávat ke sdílení po internetu celou.

<sup>102</sup> Viz Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16), s. 135

<sup>103</sup> Viz stránky firmy projektorů Christie <https://www.christiedigital.com>



příběh. Animace vznikala současně s reálnými renovacemi na budově. (András Schmid také zmínil, že si rodina objednala plně izolovanou a klimatizovanou cihlovou kostku, která by pojmula vybavení. Zdá se, že nic nebylo ponecháno náhodě, ale i přesto v roce 2018, v době psaní práce, je na stránkách hradu, fungujícího jako hotel, upozornění, že permanentní *videomapping* je nefunkční.)<sup>104 105</sup>

Co tedy mohl, kromě zvýšení turistického ruchu, tento stálý *videomapping* nabídnout?<sup>106</sup> Jedním z prvních motivů je hodinový stroj a flašinet zároveň, střídající se s nočním nebem. Později se návaznost těchto promíchaných efektů přerušila (i změnou v hudbě) a na setmělou budovu se promítly motivy růstu, které jako by chtěly přelétnout nad hlavami diváků. Později z otevřených okenic z elegantním zpomalení vylétávala bílá záclona. Úhrnem se dá konstatovat, že tato instalace vnesla do neoklasicistní architektury estetiku filmu; aspirovala na různou dynamiku momentů, kterým nechala dostatek času a tak spěla k lyrice a naraci, která si volným způsobem dala za úkol vylíčit obnovu hradu. Poměr animací, které vycházely z architektury a které spíše ne, byl asi stejný. Na konci si budova, pokrytá nočním nebem, začala uzurpovat prostor v něm a perfektně se zhmotnila.

### ***Permapping***

Je celkem zajímavé, že přesně na titul “první permanentní venkovní projekce” aspiroval v roce 2014 také David Zaorálek s jeho společností Spectrum Brands s.r.o. v Brně. Bohužel jeho dílo bylo v roce 2015 odstraněno pod nátlakem změněného vedení města. Údajně unikátní technologii *permappingu* nechal Zaorálek patentovat v roce 2013 jako užitný vzor. Měla být testována několik let v extrémních podmínkách. Projekce probíhala denně automaticky bez obsluhy vždy po setmění.<sup>107</sup>

Tato plocha byla umístěna na budovu OC Letmo naproti brněnskému hlavnímu nádraží. Na *permappingové* ploše se iniciátoři snažili prezentovat kvalitní a zajímavá umělecká videa společně s informacemi. Plocha OC byla tehdy čistě bílá, tedy dobře odrazivá, s organickými prvky (jako tvar fasády a oválná okénka). Fasádu tedy kreativně zapojovali do uměleckého i informačního či reklamního obsahu, který promítali. Velkou předností ale (i mírou zodpovědnosti) byla také velikost projekční plochy, téměř 600 m<sup>2</sup> (mělo se tehdy jednat o největší multimediální plochu v České republice). Cílem bylo z uvedené plochy vybudovat

---

<sup>104</sup> Údajně se autoři neměli kde inspirovat – nevěděli o žánru jiném permanentním mappingu na světě, protože i hledání ideálního vybavení nebylo snadné. Nakonec stačí jen jeden projektor Christie Roadster HD18K. Viz stránky firmy projektorů Christie <https://www.christiedigital.com>

<sup>105</sup> Projekt byl podpořen Evropskou unií a spolufinancován ze zdrojů pro regionální vývoj.

<sup>106</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=FuPXHLx8Y04>

<sup>107</sup> 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. 2017



hodnotné městské médium, které by fyzicky nenásilnou formou mohlo informovat všechny osoby pohybující se v okolí hlavního nádraží ( které je největším dopravním uzlem na Moravě).<sup>108</sup> “*Jelikož se jednalo o poměrně finančně náročný projekt, nemohly se na ploše objevovat pouze nekomerční a kulturní spoty, ale také komerční reklamy, které kryly několika setisícové měsíční náklady na provoz plochy.*”, doznává Zaorálek. Po výměně vedení města Brna noví představitelé města přestali tento záměr využití budovy podporovat a spolu s městským památkovým úřadem začali jednat o jejím zrušení. A tak byl projekt po jediném roce fungování v březnu 2015 odstraněn.

Proč by městský památkový úřad měla zajímat budova, která už tak evidentně památková hlediska nebrala v potaz? Z památkového hlediska je totiž navíc ještě něco takového naprosto v pořádku. Projekce je nemateriální záležitostí, která nijak nepoškozuje staré památky ani nejnovější architekturu. Každá architektura naopak trpí fyzickým výlepem jakékoliv reklamy, poněvadž ta jen zřídka vzniká jako design pro architekturu. Ještě horší situaci v tomto smyslu znamená instalace velkých projekčních ploch, které fyzicky mnohem více atakují občany, poněvadž vyzařují vlastní světlo. Město Brno se tak připravilo o unikát.

### **Časostroj**

V Kopřivnici a Praze sídlí česká firma Lumitrix, která se permanentními řešeními pro *videomapping* zabývá předně.<sup>109</sup> Jako jeden z posledních projektů chci uvést projekt *Časostroj*, o němž zaměstnankyně firmy Aneta Surovčáková v roce 2017 napsala bakalářskou práci, a jednou z motivací mohlo být právě to, že zadavatel, město Ostrava, projekci místo 2 let udržování, zrušilo přesně po roce od spuštění. Projektory, které nakoupilo, přesunulo jinam, do centra města, aby promítalo informace z kraje, program akcí či reklamu.<sup>110</sup>

V roce 2016 město Ostrava oslovilo Lumitrix, aby vytvořili ozvučenou *videomappingovou* show o historii, současnosti a budoucnosti města Ostrava a byla reprezentativní při nadcházejících volbách do zastupitelstva města. Také se zde měla zobrazit vize Ostravy v technologiích a průmyslu, pro Ostravu příznačném. Stopáž měla mít 5-10 minut a na místě zůstat po dobu 2 let, tak aby se efektivně posílil turistický ruch.<sup>111 112</sup>

---

<sup>108</sup> Projekci na permappingové ploše realizoval permappingový case. Jedná se o patentovaný inteligentní automatizovaný permappingový systém, který je schopný pracovat samostatně za jakéhokoliv počasí i 24 hodin denně. Jedná se o velmi výkonný projekční systém o světelném výkonu 16 000 ansi lm. Systém obsahuje projektor PTEX16K od předního světového výrobce projektorů firmy Panasonic. Viz. Ibidem.

<sup>109</sup> Obdrželi ceny Vodafone Nápad roku, Inovačná firma roku nebo Czech ICT Incubator. Viz Idem.

<sup>110</sup> Projektorům se také musely údajně 3 krát více vyměňovat filtry kvůli extrémně prašnému prostředí, ve kterém byly instalovány.

<sup>111</sup> Viz Surovčáková (pozn.10 ), s. 31

<sup>112</sup> Město odkoupilo od firmy jejich značkové projektory T2 a zaplatilo tvorbu obsahu. Surovčáková neuvedla, kolik ta přesně stála, ale v jiné části svojí práce uvedla, že za minutu videa si firma účtuje 2900 euro. Viz Ibidem, 32

Na vytvoření projektu připadl čas jednoho měsíce. Kreativní tým vedl režisér MgA. Jan Drozda z pražské UMPRUM a ten si také z této školy přizval studenty. Zadavatel jim přenechal i výběr místa a Drozda vybral jako nejpříhodnější místo Dolní oblast Vítkovice, areál bývalých železáren – dnes proměněných v kulturní centrum.<sup>113</sup> V užším výběru jim skončily dvě vysoké pece a koksárenské baterie. Jedním z námětů byla “oslava Ostravy stylizovaná ad absurdum, ve které by figurovaly ohňostroje a konfety”. Tento námět na jakýkoli další *videomapping* pro vysokou pec mařily však technické okolnosti; město odkoupilo jen dva projektory firmy Lumitrix, a ty by vysokou pec neosvítily dostatečně.

Začalo se tedy uvažovat s koksárenskými bateriemi, a pro ně se brzy vypracoval nápad s principem interaktivního výtahu. Byla by zde všem přístupná plošina s ovládacím pultem. Co tlačítko, to patro, co patro, to hlubší vrstva sedimentu. Divák by vizuálně doloval hlouběji a hlouběji pod zem a tím hlouběji by cestoval do historie. Uvažovalo se i o skloubení s reálnou funkcí výtahu, ale obě verze originálního konceptu se nákladností a nutným časem na přípravu neshodovaly s podmínkami.

V této situaci došlo k novému rozhodování a úspěchu se dočkala překvapivě další vysoká pec na vcelku frekventovaném místě, navíc blízko vyhlídkové kavárny *Bolt Tower*, a ještě blíže haly *Gong*. Vertikálním oblým tvarem se osvědčil být ideálním pro jeden z prvotních konceptů; časostroj. Dle slov Drozdy by každé větší město mělo mít svůj orloj a v té době v Ostravě nic takového nebylo.<sup>114</sup> Jako hlavní téma pro tvůrce bylo, že orloj upozorňuje na to, co se děje v rámci města.

Původně se zamýšlela spolupráce s architekty, kteří by přinesli své poznatky ohledně historie Ostravy, a tedy také odborný dozor nad umělci. Nakonec ale bylo rozhodnuto pro spolupráci se studenty VŠUP v Praze, kteří už s firmou Lumitrix spolupracovali na projektech. Byli vybráni na základně studentských symposií. Animátor Jakub Špaček, pracující v oboru 3d animace, navrhl několik variant fiktivního 3D stroje času. Dále si měl každý sám projít historii Ostravy. Společně si poté vybrali důležité body a vypracovali scénář. Šlo se od prvních výskytů flory a fauny, jejich přeměnu v uhlí, které se stalo zásadní surovinou pro rozvoj a těžbu v regionu. První osadníci, zakládání institucí a dolů, továren, války a nebyly

---

<sup>113</sup> Nejenže místo, kde se koná festival Colours of Ostrava je divácky vděčné, ale také prakticky vhodné. Celý areál vlastnila jediná organizace Vítkovické železářny a je zde bohatství konstrukcí, kde lze vytvořit technické zázemí. Při instalaci videomappingu někdy může být zásadní problém neshoda mezi majitelem objektu, na který se promítá a tím, odkud se promítá. Viz Idem.

<sup>114</sup> Což ale nebyla pravda. Orloj v Ostravě můžeme najít při Divadle loutek. To bylo postaveno v roce 1999 architektem Petrem Hájkem a v roce 2011 udělal přístavbu, jíž je orloj součástí. Sochy na průčelí divadla i 6 soch pro orloj vytvořil výtvarník Tomáš Volkmer a hudbu k němu ostravský skladatel Vlastimil Ondruška. Snad toto paradoxní tvrzení způsobila oddělenost těchto kulturních sfér? <https://www.novinky.cz/cestovani/224132-v-ostrove-dokoncili-orloj-spusti-ho-v-pulce-unora.html>

vynechány ani záležitosti s celostátním i celosvětovým dopadem. Vyvrcholením byla budoucnost a obraz projekce se změnil v digitální abstrakci, která pohltila celou pec. Ta se nakonec přeformovala ve vesmírnou loď. (A předem objednaná progresivnost kraje byla ošetřena.)

Projekce probíhala každých 30 minut, byl zde vyznačen začátek a konec. Hodiny odbíjely, ukazovaly přesný čas. Veškeré události v obsahu měly jasnou dataci. Poněvadž se projekce odehrávala v místě bývalé průmyslové tepny, jako hlavní motiv byli použiti horníci a dělníci, kteří tuto „mašinerii“ udržovali v chodu. V čase odpočtu nastoupili k ovládacím prvkům stroje a obstarali pětiminutový průlet staletími. Za charakter animací byl zodpovědný Vojtěch Kočí.

S původně nevyhovujícím povrchem vysoké pece se naložilo tak, že se tvůrci rozhodli použít 2 černobílé projektory, které jsou výrazně silnější než barevné. Zvuky a hudbu vytvořila Julie Lupačová. S pomocí týmu nahrávala zvuky ve válcovně trub v Třineckých železárnách. *“Bylo důležité, aby odbíjení orloje vycházelo z reálných zvuků bouchání železa, jelikož zvuková estetika má zásadní dopad na člověka, který se v tomto oboru neorientuje.”*<sup>115</sup>

Samotná příprava na místě trvala 2 dny. Jako důležitým, zprvu zdánlivě banálním problémem se stalo také to, že reproduktory nemohou zaujímat stejné místo jako projektor, protože právě zvuk dopomáhá při *videomappingu* zapomenout na efemérnost projekce a vtahuje diváka fyzicky. (Záběry projekce, ochuzené o tento efekt, lze vidět na záznamu z produkce.<sup>116</sup>)

## **Interiéry**

Zde předkládám určitý výběr novějších *videomappingových* instalací, které vchází do dialogu s architekturou, a tudíž se tento dialog stává její součástí a na místě tak vzniká *Augmented Reality* nebo *Mixed reality*. Vzhledem k tomu, že tyto koncepty jsou funkční až v divákově percepci (poněvadž obraz je nutné promítat v takové konfiguraci, která funguje dobře jen v některých momentech a pozicích), rozhodla jsem se, že bude nejhodnotnější, pokud popíši ty realizace, s nimiž mám osobní smyslovou zkušenost. V této kapitole chci poukázat na příklady popularizace archeologického dědictví a způsoby evokace ztracené možnosti celkového vnímání estetiky starého umění. Mým záměrem je blíže nastínit, jak konkrétně příklady takového dialogu vypadají a jaké možnosti otevírají.

---

<sup>115</sup> Viz Surovčáková (pozn. 10), s. 30

<sup>116</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=XW2L3vxrs88>.

### Archeologické expozice

Pro *videomapping* se našlo využití na těch nejslavnějších archeologických vykopávkách. Příležitost setkat se s ním hned několikrát má návštěvník v centru Říma na císařských fórech. Tyto realizace vznikly s podporou města.<sup>117</sup> V letních měsících zde funguje několik venkovních okruhů, které představí návštěvníkovi Augustovo fórum, Caesarovo fórum a v pohyblivé prohlídce ožíví i malé zbytky nejrůznějších zařízení. Jedná se o velkolepý ucelený exteriérový projekt.<sup>118</sup>

Permanentně po celý rok je vybavena nedaleká expozice zvaná *Domus Romane* nacházející se pod palácem Valentini v Římě. Tento palác, kardinálského založení ze 16. století, stojí totiž na parcele, kde v období římského císařství ještě bylo Trajánovo fórum. Při jeho okraji byly nalezeny zbytky patricijských domů a také velké knihovny a budovy, která obepínala Trajánův sloup ze všech stran. Palác má sám o sobě však architektonickou a památkovou hodnotu, která nebyla popřena ani válkami ani urbanistickým mega projekty fašistické éry, včetně toho, který prorazil bulvár Via dei Fori Imperiali). Byla zde tedy nutnost vyřešit otázku, jak prezentovat několik cenných na sobě ležících časových vrstev, které se především pod palácem Valentini v očích běžného diváka slévají.<sup>119</sup>

Pročež samotné město v roce 2005 sponzorovalo expozici, která funguje jako průchod vykopávkami. Návštěvníci se pohybují s instrukcemi průvodce potmě na zvednuté skleněné podlaze a pomocí projekcí vidí vždy selektivně prezentovanou určitou koherentní archeologickou vrstvu. Samotná videoinstalace je během prohlídky několikrát komentována.

Podlahová mozaika, přeřata stěnou a částečně oddrolena, je iluzivní projekcí „restaurována“ do úplnosti. Široký vstupní prostor je „vymalován“ projekcí imitující freskovou malbu. (Na tyto rekonstrukce byl v týmu specialista Gaetano Capasso.<sup>120</sup>) Nechybí spousta ambientních zvuků, na místě, kde se ukazuje krásná znovu poskládaná, ale zemětřesením poničená podlaha, jsou slyšet rány a simulovány otřesy. Při vchodu do tzv. *tepidaria* antických lázní se má návštěvník přidržit rozehřáté stěny.

*“Jako je to v případě televizních dokumentů, pozornost je zde směřována k tomu, co jeden vidí; ovšem je to samotný komentář, jenž vede divákovu virtuální prohlídku. Ten*

---

<sup>117</sup> Bohužel jejich silný prvek senzace (a drahý provoz silných velkoplošných projektorů) generuje vysoké vstupné bez úlev.

<sup>118</sup> <http://welcometo-rome.it/en/>

<sup>119</sup> Viz Del Signore (pozn. 54),70

<sup>120</sup> Ibidem, 72

je ponořen do stimulujícího světa vizuálních a zvukových senzací.”<sup>121</sup> Autoři podle svých slov dávali důraz na to, aby tyto instalace archeologické nálezy nijak nenarušovaly a nezkreslovaly. Určité minus, prvek příznačný tomu, že expozice si hodně bere z televizních dokumentů, je patetická orchestrální hudba. Občas se také přihodí, že nad párkrát osvětlenými ruinami se dlouhou dobu promítají 3D vizualice.

Tato instalace vznikala za přítomnosti osobností. Bývalý prezident města Říma Enrico Gasbarra<sup>122</sup>, uložil vymyslet koncept Pieru Angelovi (\*1928) vědeckému žurnalistovi, ale také moderátorovi a klavíristovi<sup>123</sup>. Právě ten pozval vizuální uskupení ze své historicky úspěšné televizní show *SuperQuark*, kteří již předtím získali určité renomé díky svým dokumentům. Dohled nad instalací prováděl Paco Lanciano, fyzik a expert pro vypravování muzeálních expozic<sup>124</sup>. Ten tvrdí, že něco takového bylo v Itálii provedeno vůbec poprvé a doplňuje: *“Specifická idea, na níž jsem pracoval, je v tom, že technologie použijeme po zdůraznění a nikoli nahrazení reality.”*<sup>125</sup> Následovaly měsíce dlouhé konzultace s architekty, projekt připravovalo dohromady asi 40 lidí, všichni pod taktovkou společnosti Mizar. Supervizi technické části projektu byl pověřen Mauro Vicentini a měl osobně zajistit grafické efekty na objekty.<sup>126</sup>

To zásadní je ale nejspíše to, že veškeré iluze ambientního rázu byly pevně propojené s myšlenkou projekce již v těchto letech. Didaktický účel zde hraje prim a nejedná se o vytvoření iluze nějakého děje neodvislého od toho, co je vidět. Jde zde o zpřítomnění procesu, který vnímatelnou krásu učinil nekoherentní směsí rumu. Jsou slyšet rány a simulovány otřesy, a simulace proměny dovede předat návštěvníkovi vizi archeologa, schopného z následků destrukce vyčíst původní stav i příčinu ničení. Instalace je místy velmi upřímná, např. v momentě, kdy v místě studené lázně byla vykopána kamenná ženská hlava, jejíž model s osvětlením se nachází přesně na místě nálezů, avšak na originál je návštěvník upozorněn uvnitř muzea. Zdůraznění hodným prvkem může být, že krom naváděného pohybu a pozornosti zde vlastně téměř není přítomna hra nebo interaktivní moduly.

---

<sup>121</sup> Piero Angela, *Valentini Palace. A New Proposal for the exhibition of Archeological Excavations*. in: Del Signore (pozn. 54)

<sup>122</sup> Spolu s Enricem Zingarettim.

<sup>123</sup> Od roku 1968 produkoval popularizační seriály o vědě – od vesmíru, přes biologii, po parapsychologii a další. V roce 1981 začal velmi úspěšnou vědecko popularizační sérii Quark. Od roku 1995 série pokračuje ve verzi SuperQuark a běží v italské televizi dodnes.

<sup>124</sup> V článku k expozici píše: *„V raných devadesátých letech bylo široce rozšířené mínění, alespoň v některých místech, že muzea musí být zaplavena technologiemi. Někdo dokonce předvídal, že opravdové návštěvy budou nahrazeny těmi virtuálními. Ovšem tento začáteční entuziasmus časem pohasl, přičemž méně zbrklá a opatrnější analýza ukázala, jak delikátní otázkou je přítomnost multimediálních nástrojů a virtuálních realit v muzeálních expozicích, na místě nebo ve smyslu podpory exponátů.“* Viz Del Signore (pozn. 54), 77

<sup>125</sup> Ibidem

<sup>126</sup> Idem, 74

Paco Lanciano založil v roce 1981 *MizarLab*.<sup>127</sup> Do roku 2017 tento podnik vypravil 30 muzeálních intervencí, z toho 13 v Římě a okolí, pak nejčastěji v Janově, a ještě na jiných místech, včetně malých regionálních muzeí zabývajících se přírodou. Realizaci expozic svěřují do rukou *NoIdeaLab*, kterou tvoří Mauro Pace a Saverio Villirillo. Pro účely této práce se zde budu zabývat expozicemi konfrontující architektonické/archeologické dědictví.

Tento kolektiv se také otiskl na památkách v malém městě Cerveteri (mezi Římem a přístavním městem Civitavecchia). Má jednu z nejlépe dochovaných etruských nekropolí, nacházející se v blízké vzdálenosti od dnešního středověkého centra města. Několik etruských hrobek (nikoli všechny) je zde zvukem a promítáním doplněno o předměty a interiérovou dekoraci, která se nedochovala v důsledku četného rabování a působení času. Je zde znovu důraz na to, aby návštěvník neztratil kontakt s realitou – má možnost vidět mnoho hrobek bez multimediální výpravy a nemusí instalaci zapnout ani v hrobkách, kde jsou vypraveny. V bývalém hradě výše ve městě se nachází také Etruské muzeum<sup>128</sup>, kde je možno některé z předmětů spatřit v originále. Samotná expozice nemá vyloženě progresivní úpravu, ale pojetí, které má evokovat zážitek ze sledování dokumentu, je zde patrné. Krom iniciačního videa se zde nacházejí ještě vitríny, v nichž je možno poklepnem na sklo odstartovat projekci (spuštění a vybrání jazyka je jediným interaktivním prvkem). Kratéry, flakony a talíře i jiné nádoby se plní substancemi, pro něž byly určeny, hýbají se, přibližují během monologu komentátora. Je možno vidět proces jejich výroby nebo jak měly fungovat s jinými z přítomných nástrojů. Pravděpodobně díky síle projektorů je možno promítat přímo na originální předměty, které jsou pouze vystaveny v temnější vitríně než ty ostatní.

### ***Muzea narace Studio Azzurro***

Soustavnou činnost na tomto poli vyvíjí od 70. let *Studio Azzurro*. Zabývá se nejlépe vypravováním expozic včetně jejich fyzické struktury, avšak vytvořené už pro účely fungování s projekcí. Jsou autory opravdu velkého množství divadelních scénografií, samostatných videoinstalací i ucelených muzeálních expozic na všechna možná témata od přírodovědy (Muzeum vody v Sieně), přes místní historii (Vigevano) nebo velice specializovaných expozic na hraně historie a umění jakým je např. Muzeum mysli (Museo della Mente) v bývalém institutu mentálního zdraví v Římě, otevřené roku 2008. Jejich zásadním principem je interaktivita ve spojení s předtočenými záběry, nainstalovanými v prostoru. Už od samého začátku jejich tvorby pro ně hlavním motivem bylo lidské tělo a je tomu tak dodnes. (Taková

---

<sup>127</sup> <http://www.mizarlab.it/>

<sup>128</sup> Ibidem.

byla i první videoartová instalace v prostorách Vatikánských muzeích, které byli autory). Zabývají se v podstatě každou možností instalací formátu videa.

Jednou z jejich speciálně site-specific instalací byla *Miracolo a Milano*, odehrávající se v Milánském královském paláci roku 2016.<sup>129</sup> Už delší dobu údajně bylo snem těchto umělců zrealizovat tento projekt pro zdejší *Sál karyatid*. Pracovalo se s celým sálem v celé jeho výšce.<sup>130</sup> Instalace byla inspirovaná stejnojmenným kultovním filmem Vittoria De Sica a Cesareho Zavattini. Dole, v místech, kde se návštěvníci pohybovali, byla umístěna 4 velká zrcadla mezi přítomné sochy karyatid. Na strop sálu byla vsunuta projekce přímo mezi fresky. Pokud se v zrcadlech nic nezračilo, v sále bylo ticho a nedělo se nic. Avšak pokud divák přišel a podíval se do zrcadla, jeho vlastní odraz byl překryt videoprojekcí s postavou nějakého obyvatele Milána. Jednalo se většinou o sociálně slabé občany, kteří v běžném tempu města bývají až neviditelní. Osoba pověděla krátký příběh a tím sama sebe metaforicky zbavila své vlastní tíhy a následným velkým skokem se vymanila z povrchu zrcadla až doskočila na nebe čili projekční plochu na stropě sálu, ve velkém oválu. Tam se setkala se všemi, kteří již poletují mezi oblaky v blankytném milánském nebi.<sup>131</sup>

### **Archifon**

Velice zajímavou interaktivní instalaci uvedl do kulturní památky tvůrce Initi (Dan Gregor) s hudebním skladatelem Floexem (Tomášem Dvořákem) a to do barokní Kaple Božího těla, která je součástí bývalého jezuitského konviktu, který byl dokončen v půli 17. století. Kaple na tomto místě byla postavena už v 15. století, na místo stržené synagógy. Její dnešní ucelená podoba pochází především z let 1721–1724.<sup>132 133</sup>

Jednalo se o interaktivní rozhraní, které vzniklo se záměrem učinit z barokní kaple Božího těla hudební nástroj. Ovládání nástroje se však dělo se vzdáleností pomocí laserových ukazovátek, jejichž pohyb byl zaznamenáván snímačem. Jejich přejížděním na různé sochy se různě měnilo nasvícení a spouštěly se zvuky většinou ve smyslu probuzení hlasů různých soch. Ze štukových putti vysvitlo při aktivaci jasné světlo a ozval se andělský hlas. Přítomní světci poodhalili něco ze svých příběhů. Jiná osvětlení se nesla v duchu jednoduchého vkusu,

---

<sup>129</sup> Instalace byla vypravena pro vlastní retrospektivní výstavu *Studia Azzuro* v tomto prestižním výstavním prostoru.

Jmenovala se *Immagini sensibili a trvala od dubna do září roku 2016*. Viz [www.studioazzuro.com](http://www.studioazzuro.com)

<sup>130</sup> "...rendendola un luogo di narrazione e partecipazione, e che nasce con l'intenzione di rendere manifesta una città "invisibile". Viz Ibidem

<sup>131</sup> Viz Ibidem

<sup>132</sup> Z přestavby vedené olomouckým stavitelem Janem Jakubem Kniebandlem (1670–1730). Štukovou a sochařskou výzdobu provedl Filip Sattler (1695–1738), který je autorem alegorií Lásky, Naděje a Víry. Strop kaple pokrývá freska zachycující údajně vítězství Jaroslava ze Šternberka nad Tatary v roce 1241. Jaroslav je zde zobrazen před bitvou, při svatém přijímání a jeho slib, že po vítězné bitvě založí kostel na Předhradí. Jejím autorem je olomoucký malíř Jan Kryštof Handke (1694–1774). Viz [www.themacula.com](http://www.themacula.com)

<sup>133</sup> V roce 2002 byla kaple restaurována v rámci rekonstrukce celého komplexu pro potřeby Univerzity Palackého. Viz Ibidem.



sledující geometrie architektury. Obsah se vlastně plně protínal s duchovním poselstvím, které měly tyto sochy a obrazy předat svým věřícím. Pomocí souhry hlasu a animace promítaných efektů se vyjevilo něco ze světa představ barokních tvůrců i uživatelů kaple, kteří jednotlivé prvky výzdoby vnímali mnohem výrazněji a déle než dnešní běžný návštěvník. Více částí instalace mohlo být aktivováno najednou, a tak mohlo vznikat míšení bez dramaturgie. Jako málokde si návštěvník mohl sám vytvořit hudební kakofonii. Instalace byla přítomná při filmovém festivalu PAF po dobu jednoho měsíce. Dnes kaple hostí především výukové programy a svatby.

Tento projekt se následně konal i na jiných místech. Vždy v sakrálních stavbách a s tím, že je plně ušit na míru konkrétnímu místu. V roce 2017 se uvedl potřetí a to na Mariendom v Linzi při Ars Electronica. Počtvrté ještě v tom samém roce na Sonica Glasgow Festival.<sup>134</sup>

### **Omicron**

Od roku 2012 má svou výpravu v rozšířené realitě také *Hala Stulecia* v polské Vratislavi z rukou Joanie Romaina Tardy a Thomase Vaquié z uskupení *AntiVJ*. Budova byla v letech 1911–1913 navržena architektem Maxem Bergem, a říkalo se jí také *Jahrhunderthalle*, to protože v těchto letech Vratislav byla stále částí Německa a po roce 1945 také *Hala Ludowa*. Centrem budovy je obrovská kupole o průměru 67 metrů (v konstrukci jejíž lucerny je zabudován německý kříž), postavená podle *Festhalle* ve Frankfurtu. Jedná se o jeden z velmi raných příkladů užití betonové konstrukce. Obrovský kruhový prostor měl nabídnout místo pro všechny myslitelné kulturní i sportovní události a dodnes platí za symbol města. Od roku 2006 se nachází na seznamu UNESCO a je jednou z polských národních památek. Budova prošla v letech 1997 a 2010 zásadní renovací.

V roce 2012 vznikla k hale technologicky inovativní informační expozice a také tento *videomapping* s názvem *Omicron*. Jeden z producentů to komentoval slovy “*ten videomapping ukazuje krásu Haly v metaforickém, abstraktním způsobu, specifickém pro umělecká díla.*”<sup>135</sup>

<sup>136</sup> Je důležité vědět, že projekt měl jiný záměr než v informační expozici.<sup>137</sup>

Dle Joanieho Lemerciera si skupina velice vážila možnosti práce s tak důležitou budovou. “*Začali jsme kreativní před-produkci před našim prvním pobytem zde. Brali jsme*

---

<sup>134</sup> Bohužel v současné době nemohu srovnat kvůli chybějící dokumentaci od autora. <http://www.initi.org/>

<sup>135</sup> Bartłomiej Andrusiewicz, President of the Management Board. <http://newamsterdam.pl/en/realizacje/hala-stulecia/>

<sup>136</sup> Projekt byl proveden firmou Nolabel Sp. z o.o. ve spolupráci s New Amsterdam team.

<sup>137</sup> Také zmiňuje, že “*Hall’s 3D mapping is the biggest work of this type in Europe made under the dome.*” <http://newamsterdam.pl/en/realizacje/hala-stulecia/>



*inspiraci i z architektonických diazotypií. Náš přístup se zakládal na filmových utopiích 20. století, počínaje filmem Metropolis Fritze Langa z roku 1910, přes novější záležitosti jako první film Tron z roku 1980. Záměr byl činit narážky na tato díla, aniž bychom byli příliš vyčerpávající. Přitom jsme chtěli definovat bezčasou, tedy současnou vizi budoucnosti... ve spojení s těmito kinematografickými díly.*"<sup>138</sup>

Dále pokračuje: *"Dobrovolně minimalistická vizuální estetika dovolila zvýraznit vlastní architekturu Haly Stulecia a znovu upevnit její pozici. Minimalismus se také zdá být nejvhodnějším způsobem, jak pojmout ideu budoucnosti v různých periodách času (od předpovídajících filmů z 20./30. let k více současné produkci). Užití těchto odkazů nebylo jednoduše formální: vize futuristických totalitních společností se zdála odrážet zpět reálné momenty v historii budovy, upozorňujíc nás na nebezpečí idealizované vize budoucnosti.*"<sup>139</sup>

Celá instalace v podstatě užívá jen dvě barvy, a to bílou a červenou v různé intenzitě. (Musíme taky vlastně dodat, že některé přítomné efekty jako mřížky vyplňující podpěry kupole opravdu připomínají ikonická díla minimalismu jako např. Sol Le Witt.) Ale je opravdu možné tuto úspornost prostředků nazývat minimalismem? Hlavním problémem vůči tomu musí být časovost instalace, potažmo hudba. Vnímání instalace není indukováno a řízeno divákem přítomným ve středu kupole, která na něj má působit. Zážitek díla je mu zprostředkován, ale může se udávat i naprosto nezávisle na jeho pozici vůči kupoli. A jak jsme mohli číst v minulém odstavci, tyto jednoduché motivy mají pořád metaforický obsah.

Pozastavme se na chvíli nad hudbou. V určitých momentech funguje především jako efekt k vizuálním prvkům a v určitých momentech převládne rytmus složené elektronické hudby, k níž se spustí světla, která jako by kupolí otáčela. *"Inspirací hudby složené Thomasem byla orchestrální díla, odrážející kolosální velikost architektury, elektronických textur, evokující činnost času. Hudba se také měla pokusit znovu připomenout pocit evoluce materiálů užitých ve struktuře kupole a jejich překotné stárnutí.*"<sup>140</sup> Po minimalistických mřížkách například v podpěrách kupole došlo k užití projekce bílé 3D hranolovité struktury. A to je značný posun od Le Wittových mřížek k virtuálním efektům.

---

<sup>138</sup> Romain Tardy 2012, „*Making of Omicron*“. <https://vimeo.com/41475403>

<sup>139</sup> *"A deliberately minimalist visual aesthetic allowed to highlight the very architecture of Hala Stulecia's dome and re-affirm its place at the core of the piece. Minimalism also appeared to be the most appropriate means of conveying this idea of future at different periods of time (from 20's/30's anticipation film to more contemporary productions). But the use of these references was not simply formal: the vision of futuristic totalitarian societies seemed to echo back real moments in the history of the building, warning us against the dangers of an idealized vision of the future."* Viz Ibidem.

<sup>140</sup> Také reproduktory jsou umístěny kolem kupole, aby návštěvníka v jejím středu obejmaly z 360 stupňů. Vauquié pracoval s tím, že když člověk stojí v centru, zvuky se odrážejí od stěn a putují zpět do středu. Dalo by se říci, že tato instalace je poučená principem IMAXu. Viz Idem.

“Logika je pracovat s již inherentním pohybem v architektuře, jenž je možno vnímat sám o sobě.”... “Chceme zachytit to, že člověk je naprosto v přesile této architektury. Člověk cítí fyzickou i psychickou tíhu budovy.” Z určitého pohledu by se ale možná dalo říci, že si tyto dva záměry protirečí. Jak je možné cítit vložený pohyb z budovy, jenž působí tíhou? Onen inherentní pohyb je nutný pohyb člověka, který je činí, když se snaží budovu smyslově pochytit. Je možné obrátit zdroj pohybu od člověka k architektuře bez újmy? (Více o relevanci minimalismu v kapitole Historické paralely a možnosti jejich relevance)

Dle slov autorů je zde záměr vyvarovat architekturu újmy ideologického rázu. Toho chtějí evidentně dosáhnout formalistickým, apolitickým gestem referujícím k časovosti a dočasnosti politických utopií. Není ale toto pouze záměna jedné ideologie za druhou? Snad je možno zde však reflektovat jinou věc; snahu dodat prvek, který historické architektuře mnohdy chybí, a to využití, pro které byla určena. Intervenci můžeme vnímat jako poukaz na to, že už se v této hale nedějí události takového rozsahu a významu jako dříve. I tato architektura v podstatě měla být pravidelně *dematerializována* výpravou akcí doby, v jaké byla postavena.

### **Nová expozice zemědělství NZM Praha**

Jako první příklad muzejní expozice s projekcí v Česku představuje Národní zemědělské muzeum v rámci svého programu obnovy na roky 2016-2019. (V budově postavené pro muzeum roku 1939 sice po druhé světové válce expozice zemědělství vznikla, ale vydržela jen pár měsíců, protože už roku 1950 se do muzea z nařízení vlády usadila firma Stavoprojekt.) V roce 2016 se do něj přesunula *Laboratoř ticha*, jedna z instalací, vytvořených pro český kontejnerový pavilon na EXPO 2015 v Miláně.<sup>141</sup>

Novější expozice především v prvním a druhém patře muzea zachovávají důrazně edukativní a interaktivní ráz, jehož součástí je po vzoru mezinárodních trendů i zapojení projekce. Jejím autorem je česká společnost AVMédia. Pokud přehlédneme hravý a dětem určený repertoár, nelze přehlédnout, že často ani technicky nejsou projekce příliš zvládnuté. (Paradoxně, nahuštění velkého množství prvků v prostorách není na vině a je kupodivu dobře

---

<sup>141</sup> Nejedná se v pravém slova smyslu o mappingový instalaci, a tak jej pouze zmíním. Laboratoř ticha vznikla ve spolupráci se studenty ČVUT. Jejím záměrem bylo zprostředkovat modernímu člověku ozdravné prostředí lesů, které je pro české země charakteristické. Ve futuristických boxech jsou udržovány živé rostliny a veškeré prvky nalezitelné na lesní zemi. Mezi vegetací jsou umístěny kamery, které rostliny a atmosféru kolem nich zblízka snímají a promítají na velkoformátový obraz. Návštěvník je naveden, aby se postavil do konfrontační zóny – tam začne být snímán a instruován, jak by se měl v lese chovat. Především s mírou jeho tichosti by se měla prohlubovat blízkost pohledu k vegetaci, a to v reálném čase (lze dojít až do mikroskopické úrovně). Prakticky zde bylo provedeno, že s čím větší tichostí do lesa vstupujeme, tím víc jej poznáme. Divák mimo jiné mohl samozřejmě klidně zasahovat do projekce, ale musel kvůli tomu vyjít ze zóny, kde je snímán.

zvládnuté jako např. v expozici Rybářství). Barevné projekce jsou často příliš slabé nebo umístěné v místech, kde by bylo možno úroveň světla snížit, ale neděje se tak (jako v expozici Myslivost, kde je velmi těžké na nakaširované pravěkého jeskyni rozečíst neandertálského muže u ohně). Celkem zvláštní je přibližně stejný podíl čistě estetického využití projekce (jako oblaka nad černobílými velkformátovými fotografiemi zemědělců) jako podíl využití projekce pro edukativní účely (narativní mapa řek české republiky). Pokud srovnáme využití projekční technologie zde a např. v expozicích italského *Studia Azzuro*, musíme konstatovat, že na vyrovnání kvality v tomto ohledu česká muzea ještě čekají. Jeden příklad za všechny: oblíbeným tradičním prvkem *Studia Azzuro* je promítání starých dokumentů, které dává návštěvníkovi možnost interaktivně v nich listovat a spouštět i překvapivé jiné druhy obsahu jako monology nebo další rozšíření vizuálních prvků a virtuálních situací (čímž *Studio Azzuro*) balancuje na hraně počítačových her a umění). Firma AVMédia v roce 2018 používá projektor, aby zezadu osvětlilo plexisklový model pultu s knihou, v němž listovat nelze.<sup>142</sup>

---

<sup>142</sup> [www.avmedia.cz](http://www.avmedia.cz)

## Efemérní využití

### Festivaly světél

Zásadním fenoménem a záštitou pro prezentaci *videomappingu* jsou velké krátkodobé festivaly. Většinou fungují ve větších městech a vstupují do více či méně harmonického dialogu s městským prostředím a památkami. Tyto festivaly se vyjma své vlastní názvy většinou označují jako festivaly světél a krom *videomappingu* vystavují také světelné a kinetické skulptury, environmenty, světelný design. V některých případech se dá zajímavě vysledovat určitá návaznost multimediálního pojetí na starší festivaly, při kterých se zásadně změnila tvář místa. Onu návaznost můžeme najít ve francouzském městě Lyon. Festival světla tu vznikl na základě tradice oslav Panny Marie, kdy obyvatelé na okenní parapety a balkóny pokládali svíčky a procházeli ulicemi města. Tato tradice je v původním provedení respektována, i tak ale vznikl v roce 1989 festival světla, který se v posledních deseti letech přeměnil na mezinárodně uznávanou událost. Od té doby se každý rok po čtyři noci kolem 8. prosince stane Lyon<sup>143</sup> centrem světelného designu. Již stálíci je zde uskupení *AntiVJ*, na jejichž nová řešení jsou místní vždy zvědaví.<sup>144</sup>

Je zajímavé, že i nápad na instalaci *Hortus Mirabilis* ve městě Noto se zrodil z lokální vzpomínky. *Infiorata* (česky květinami ověšená) je historický opakující se festival, kdy na hlavní ulici je položeno tisíce květin do nejrůznějších obrazců. Svátek připadá vždy na třetí týden v květnu a tradice se nepřerušila od roku 1980. Zahrady mají v Itálii nebyvalou tradici.<sup>145</sup> Fyzická přítomnost květin zde byla vystřídána uměleckým použitím papíru inspirovaným japonským origami. Tyto zavěšené útvary dotvářely promítací plochy fasád paláce Villadorata a konkávní fasády kostela di Montevergini. Infračervené paprsky a kamery snímaly pohyb papíru v reálném čase a zároveň na něj promítaly dynamické chromatické vzory.<sup>146</sup>

Ovšem, jak již bylo nastíněno, ten pravý impulz pocházel z hudebních *vjingových* eventů. V této kapitole se nelze detailněji věnovat problematice v plném rozsahu a lépe toto udělaly už jiné diplomové práce.<sup>147</sup> Obecněji popíši situaci a zmíním nejnovější události. Od roku 2005 se pravidelně koná přední *Mapping Festival Geneva* – mezinárodní platforma

---

<sup>143</sup> Arnauld Cabaud: *Fete des Lumieres – December 8 – The Tradition and History*, 8.12.2010 [cit. 2018-20-06]. Dostupné z: <http://www.lyonalacarte.com/?Fete-des-Lumieres->

<sup>144</sup> Viz Zaorálek (pozn. 108), s. 40

<sup>145</sup> Viz Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16), s. 122

<sup>146</sup> Podobné instalace vytváří v česku Jakub Nepraš. Viz Uxová (pozn. 250)

<sup>147</sup> Je však nutno podotknout, že repertoár festivalů a eventů v těchto pracech se více méně opakuje a práce sledující současný vývoj by jistě byla na místě.

vjingu a příbuzných disciplín. Festival dává důraz na avantgardní typy umělců a je celosvětově proslulý pro svou schopnost osvěžovat obor. Do tohoto stavu vyrostl po 7 ročnících.

V roce 2009 vznikl festival světla v Sydney s názvem ViVid.<sup>148</sup> Nejznámější videomappingovou projekcí, která je provozována v různých uměleckých proměnách dodnes, jsou projekce na ikonickou skořepinovou budovu opery od norského architekta Jørna Utzona, navrženou již roku 1953, otevřenou až roku 1973, která opakovaně provokovala vášnivé diskuze.<sup>149</sup> Pravidelné videomappingové pokrytí jako by ohlašovalo dobu společenského smíření a posun k novému typu spektakularity.

V Česku se obecně za první festival *videomappingu* počítá již neexistující VZÁŘÍ vzniknuvší v Olomouci roku 2011. Založil jej Kamil Zajíček ze skupiny *Art Native*, který je nyní součástí firmy Spectrum production. Festival byl na svou dobu opravdu jedinečný a zahrnoval několik instalací od českých i významných zahraničních autorů.

Hlavním hráčem na tomto poli je ale pražský festival *Signal*, založený Martinem Poštou, figurujícím také v uskupení *Macula*. Festival se od roku 2013 vždy nese v duchu, který vždy na pár dní zásadně změní panorama Prahy a městem je i finančně značně podporován. Zajímavým jevem v Praze při rozdělování grantů z magistrátu je přitom přesun institucí z oblasti výtvarného umění do kategorie ostatní (tak učinil např. i pražský DesignBlok nebo Centrum současného umění DOX) hodnotí je tedy jiná než výtvarná komise. V roce 2017 festival získal v této sekci víceletý grant do roku 2021 v roční výši 6,2 milionu korun. Od Ministerstva kultury dostal *Signal* roce 2018 grant ve výši 1,4 milionu korun.<sup>150</sup> Festival začal jako pro svědky bezplatná intervence do městského prostoru, při třetím ročníku zpoplatnil imersivní instalaci Cana Buyukberbera *Signal Dome*, a od dalších ročníků se počet placených zón stupňuje. Tedy, v krátkosti, toto je jeden z dokladů, že se festival zásadně mění. Nebyla zde žádná návaznost na tradice, ale čisté nadšení pro věc na samém počátku, když české progresivní uskupení *Macula* tvořilo na české scéně solitérní, ale velmi úspěšné a kvalitní projekty jako narativní *videomapping* k 600. Výročí pražského orloje z roku 2010. Díky rozmanitosti svého zaměření také festival vždy vítal příspěvky od umělců, kteří se světelným uměním

---

<sup>148</sup> Společnost Vivid začala v roce 2009 jako festival inteligentního osvětlení pro energetickou účinnost navrženou světelnou designérkou Mary-Annou Kyriakou a v čele s Brianem Enoem. Viz Zaorálek (pozn. 108),41

<sup>149</sup> Viz Ibidem, s. 20

<sup>150</sup> Petr Lešek, *Granty, granty, granty*. Art+Antiques Art+Antiques, 2018, č. 7, s. 19-20.

zabývají třeba jen okrajově.<sup>151</sup> Bohužel právě i to nechává otevřené dveře čistě reklamním podnikům, kterým byl při některých ročnících dán až zarážející prostor.<sup>152</sup>

Festival Vary Září je druhým největším festivalem světla v ČR, hned po festivalu *Signal*. Tento festival je vlastně odnoží tradičního velkého prestižního filmového festivalu. I když se jedná o event a spektakl, tvůrci festivalu už nějakým způsobem údajně reflektují to, že ohromení není to jediné, co dělá takový festival dobrým. Záměr byl, aby byli návštěvníci projekcí fascinováni a uložila se jim v paměti. Site-specific *videomappingy* a světelné show tvoří přední čeští i uznávaní zahraniční umělci. V konceptu tohoto ročníku festivalu byl zastoupen *videomapping* na budovu Alžbětíných lázní, který slouží primárně pro soutěžní projekce. Druhým, a pro tvůrce hlavním cílem, byl *videomapping* na kostel sv. Maří Magdalény. Oblíbenou částí festivalu jsou interaktivní rozhraní, které na festivalu představily např. “skalní bránu” či interaktivní laserovou harfu (která byla již k vidění na některých světových festivalech). Došlo i na monumentální Mlýnskou promenádu (s plochou 120 x 15 metrů). Opakujícím se prvkem je také tzv. *water screen*. Pak je tu také *fogscreen*, proto byl tento prvek nainstalován do Tržní kolonády, kde ožil duch pramene, který za pomoci *videomappingu*, světel, mlžného plátna a dalších doplňků vyjevil svůj příběh. Další zastávkou byl Cirkus na řece. Jednalo se o divadelní představení, které koryto řeky proměnilo v jedno velké jeviště. Grandiózní show plná speciálních efektů sklízela velké ohlasy. Jako poslední stanoviště byl připraven Karlovarský Maják. Instalace, která byla vidět i několik kilometrů daleko a lákala návštěvníky z dalekého okolí.

Od roku 2014 se v Bukurešti koná největší soutěž ve *videomappingu* na světě iMapp. Pravidelným podkladem je monumentální horizontálně rozsáhlá budova Paláce parlamentu. První ročník byl uspořádán k příležitosti 555. výročí založení hlavního města. Budova má přes 20 000 m<sup>2</sup> a tuto plochu je nutné nasvicovat 104 vysoce výkonnými projektory.<sup>153</sup>

---

<sup>151</sup> Barbora Loušová, *Analýza komunikačních aktivit 3. ročníku festivalu světla SIGNAL v roce 2015*, Praha, 2016. 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., s. 22

<sup>152</sup> Dále v Česku funguje např. plzeňský festival světla nesoucí název Blik Blik, který vznikl v roce 2015, kdy byla Plzeň hlavním Evropským městem kultury. Festival láká každoročně kolem 40 000 diváků. Festival spolupracuje s dalšími podobnými akcemi v ČR i zahraničí, jakou jsou SIGNAL festival nebo slovenský festival Biela noc. Viz Zaorálek (pozn. 108), 30

<sup>153</sup> Synchronizovat a sesvítit takové množství projektorů je pro tvůrce a pořadatele velmi náročné. Kvůli potřebě tak velkého množství projektorů při prvních ročnících docházelo v termínu konání akce dokonce až k oslabení trhu s těmito projektory v celé Evropě a to nejen po dobu akce, ale na několik týdnů. V té době byl údajně problém sehnat některé náhradní díly do používaných projektorů a to především lampy, které je potřeba v projektorech měnit nejčastěji. Viz Zaorálek (pozn. 108), 42

## Koncerty

Festival Signal začíná expandovat také mimo svůj zavedený termín a v únoru roku 2018 také udělal senzaci v podobě koncertu vážné hudby v pražském Rudolfinu, doprovázeném výrazným *videomappingem* skupiny *Macula*. *SIM/NEBULA* je název představení, jenž značí v řeči kódu “individuum v celkovém systému”. Jednotlivé části představení byly seskládané tak, aby se příběh vyvíjel následovně: první část s anglickým názvem *MATTER* značit zrození života, a tedy nový začátek. Druhá část *TECHNOLOGY* pojednávala o životě, který “tak, jak ho známe, je obklopen technologiemi”. Až dosud hraje nejproslulejší části Smetanovy *Mé Vlasti* – Vltava. Když dozní, nastoupí Dvořákova *Novosvětská* symfonie (Largo). Třetí etapa s názvem *MESSAGE* pojednávala o získávání znalostí a vědění<sup>154</sup>. Čtvrtá část *MISSION* měla ukázat, jak hýbeme s naším věděním a znalostmi kupředu směrem k našim životním posláním a touhám.

Patetická 2. věta z 6. symfonie Petra I. Čajkovského líčila v kapitole *NEW WORLD* nové světy, které se člověku na cestě za posláním otevřou. Pak Dvořák, ale tentokrát s Karnevalem (op. 92) doprovodil kapitolu *RENDEZVOUS*, která byla o setkání v novém světě s druhou polovinou individua; jeho osudem. Při této skladbě se představení i uzavřelo, a setkání dalo zrod novému životu.

Co jsme tedy konkrétněji mohli během oněch pouhých 3 repríz představení spatřit? Na ukázce<sup>155</sup> je k vidění chvilka po úplném začátku. Britské uskupení *SR Partners* Smetanovu *Vltavu* ozdobilo 3D promítáním do varhanního výklenku koncertního sálu. Zjevoval se v něm průlet mezi mikro a makro strukturami a perspektiva se rafinovaně otáčela podle hlavních dob hudby. Teplé barvy podkladu byly zakryty spektrem světlých modří a s měnícími se emocemi přicházely i zlatavé nebo červánkové odstíny.

S prvním zahráním *leitmotivu*<sup>156</sup> skončil i tento průlet. Při druhém opakování *leitmotivu* se veškeré světlo soustředí na varhanní píšťaly. Chvíli se na nich houpaly modré vlny a poté každá píšťala zaujala jinou barvu duhy a ty přesakovaly do Smetanovy nálady. Inspirační zdroje s odkazy na reálný svět lze jasně pojmenovat, leč o banální reference se nejednalo. (Snad to platí i o nástupu digitálního ohňostroje.) *Zrození, začátek nového života, který je obklopen technologiemi...* Kdy přesně animační otěže během *Vltavy* převzal jiný autorský tým

---

<sup>154</sup> To je jako jedinou možno vidět na internetu celou díky autorovi Can Buyukberberovi.

<https://vimeo.com/151285350>

<sup>155</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=0IhhbgO21ks>

<sup>156</sup> Opakující se melodie v řeči teorie hudby, útvar velice příznačný pro skladatele 19. století, krom Bedřicha Smetany také např. pro Richarda Wagnera, Carla Maria von Weber ale i pro francouzské skladatele jako Hectora Berlioze. Zde se užívá franc. termín *idée fixe*.

(francouzský Federico Pelat a švýcarský *Chaotic Atmospheres*) mi nebylo zcela jasné (a možná mohlo být záměrem, aby zde jasný předěl nebyl).

Nicméně, mezi touto přibližně první pětinou představení a jeho zbytkem byl poměrně markantní rozdíl. Především se stalo to, že z hlavní varhanní niky se projekce rozšířila i po stranách hlediště a zabírala tak celou šíři zrakového pole diváků. Animace tím chtě nechtě získaly celkem unifikovaný ráz a začala se odehrávat spíše přehlídka velkých struktur, které ne zcela jasně střídal 2D a 3D pojetí. Iluze místy hrozila, že se Rudolfinum zhroutí nebo že mramorové sloupy někam odletí. Strach byl však vcelku usměrňován tím, že nad prstencem světla se vznášel temný strop jeviště, který do světelných kompozic nebyl zapojen vůbec (je zajímavé, že na reklamních materiálech strop pojatý byl).

Materiálové iluze, které se mezi akademiky píšícími o *videomappingu* označují dnes už za klišé<sup>157</sup>, tedy nechyběly – avšak nebyly nějak nevkusně bombastické a vlastně se odehrály jen v malém počtu. Co se architektonického prostoru týče, došlo na optické prodloužení páru schodišť směrem do hloubky a závratné rozpořívání celé varhanní niky. Opakovaně se umělci v animaci soustředili na hlavice sloupů. Samy o sobě někdy zářily i když hlavní důraz se zdál být v tu chvíli na nějaký velký centrální motiv. I ve chvíli, kdy celou kompozicí zněl jasný pokyn k uklidnění.<sup>158</sup>

Projekce, prezentovaná neustále jako zbrusu nová záležitost, vznikla o 3 roky dříve jako soukromé představení k oslavě výročí založení České spořitelny, která si projekt objednala. Tento koncert nebyl jediným a zdaleka prvním takovým počinem na poli vážné hudby. Pokud ale pomineme hudební žánr, dostáváme se zde znovu k jádru věci: *videomapping* jako doprovod k hudbě, tedy vlastně *vjing*, digitální potomek *psychedelických projekcí*. Změna kontextu je to, co značí určitý, na více místech v této práci konstatovaný, posun ve vnímání disciplíny.

### **Protestní akce a street art**

Silné téma ovládnutí technologie a vynalézání nových možností spojuje toto médium s utopistickými představami, často i co se týče jeho společenské role. Již zmiňovaný *Urbanscreen* vznikl právě kvůli těmto myšlenkám, jeho hlavní aktérka Mirjam Struppek z Berlína jej zacílila na integraci kulturního obsahu do obrazovek v městském prostoru.<sup>159</sup> Speciální odnoží je soubor pravděpodobně nezávisle na sobě vznikajících projektů, jejichž společným jmenovatelem je možnost promítání graffítí.<sup>160</sup> Evan Roth a James Powderly, dva

---

<sup>157</sup> Sylva Poláková, Jiří Mucha, Adam Ligocki, Kamil Zajiček, Vojtěch Kočí...

<sup>158</sup> Osobně mne nejvíce oslovil moment, kdy hlavním strůjcem podívané byl spíše stín než světlo a jakási lávovitá hustá tekutina zaplavovala cihlově červené stěny pódia. I různé části varhan se přitom zastínily.

<sup>159</sup> <http://www.urbanscreens.org>

<sup>160</sup> <http://werccollective.com>



umělci, kteří pocházejí z hackerského prostředí a produkce *open source*, vytvořili roku 2005 *Graffiti Research Lab*. Vyvinuli program *L.A.S.E.R Tag*<sup>161</sup>. Lasery dovolují větší vzdálenost od objektu, a tedy méně problematické zařizování souhlasu vlastníků budovy a jiných autorit. Laser ale představuje určité nebezpečí pro diváky, poněvadž při kontaktu s okem může poškodit zrak. Videoprojekce potřebuje malou vzdálenost a zrak poškozují v menší míře, podle síly světelnosti.<sup>162</sup> Jako první se v Praze díky labelu *Lunchmeat*<sup>163</sup>, který pořádá i vlastní festival, objevil nástroj *Tagtool*.<sup>164</sup> Světelné kresby se promítaly na imponující výdech metra na Vinohradech. Markantní změnou v pojetí oproti statickému graffiti je element času a předem definované místo.<sup>165</sup> Mezi tématy festivalů světla se v aktuální době objevuje pojem *Digital Freedoms* nebo *Visual Gender*. “Aktivismus a krása, estetická databáze, vizualizace dat veřejného i soukromého charakteru, tato forma uměleckého vyjádření je schopné informovat i aktivovat vědomí lidí.”<sup>166</sup>

Ovšem laserové projekce byly historicky dříve mnohem silnější a mohly se uplatnit na architektuře. Průkopnicí je v tomto případě umělkyně Jenny Holzer<sup>167</sup>, která od 70. let takto zacházela se svými krátkými texty, tzv. *truismy*. Nehledě na digitální technologie, už dříve popisovaný Mario Marriotti také roku 1974 ve Florencii promítal velké “NO” na kupoli florentské katedrály při referendu o rozvodu (které v ty roky zasáhlo mnoho umělců v Itálii a na téma vznikaly celé výstavy). (Konec konců, do této linie patří i *Atlantický val* Magdaleny Jetelové, pouze s tím rozdílem, že veřejná prezentace probíhala spíše až druhotně, na záznamech.)

V roce 2015 Španělsko přijalo zákon o tom, že nelze dělat manifestace bez ohlášení a povolení. Občané se ohlásili projekcí hologramů. “Ley de Protección de la Seguridad Ciudadana” (v překladu zákon na ochranu městské bezpečnosti) výrazně omezoval veřejnost ve svobodném vyjadřování. Událost organizovalo uskupení *No Somos Delito* (v překladu nejsme zločinci) v čele s uměleckým ředitelem Javerem Urbanski a vytvořili online platformu, kam kdokoli, kdo se chtěl na protestu podílet, mohl poslat svůj avatar (a cokoli, co chtěl promítnout). 18 000 zaslaných portrétů osob se promítlo v různých kombinacích před

---

<sup>161</sup> <http://www.graffitiresearchlab.com/blog/projects/laser-tag/#video>

<sup>162</sup> Viz Branchini (pozn. 2), s. 74

<sup>163</sup> <http://www.lunchmeat.cz/>

<sup>164</sup> <https://www.oma.at/tagtool/>

<sup>165</sup> <http://werccollective.com/ar-graffiti/#/>

<sup>166</sup> <https://liveperformersmeeting.net/editions/2018-rome/>

<sup>167</sup> Hal Foster - Rosalind E. Krauss – Yve-Alain Bois - B. H. D. Buchloh - David Joselit, *Umění po roce 1900: modernismus, antimodernismus, postmodernismus*, Praha 2015, s. 642

španělským parlamentem. (Technika spočívala v promítání na poloprůsvitné plátno, čímž se tvořila trojdimenzionalita hologramů.)<sup>168 169</sup>

Roku 2016 se v Brazílii udál státní puč v parlamentu. Projektovalo se leckam a stejná technika poté posloužila i v Rio de Janeiro, Minas Gerais, San Paolo a v Brazílii. Hlavním motivem byl nápis “Fora Temer”<sup>170</sup> a veřejně se projektovaly tváře ostatních strůjců puče jejich promítáním spolu s nápisem “golpista” (“pučista”).

I v Itálii v roce 2017 se aktivisticky promítalo. Greenpeace se tak ohradil proti návštěvě Donalda Trumpa, prezidentovi Spojených Států Amerických. Byl pozměněn a použit slogan volební kampaně “America first” na “Planet Earth First”. Promítalo se laserem na kupoli katedrály sv. Petra ve Vatikánu, která tak poprvé ve svých dějinách zažila tzv. *laser bombing*.

Street art se vynořuje jako reakce na každodenní realitu a do života jedinců se snaží vstoupit a aspiruje na dlouhodobost. Pohybuje se na hranici legality a vzniká, pokud možno, bez zpozorování autora. Guerilla art je mnohem reakčnější, často řeší aktuální problémy, počítá s krátkou životností, a o to větší potřebuje impakt. Ten získává, pokud dobře uchopí svůj performativní potenciál. Krzysztof Wodiczko vlastně možnosti činit veřejná prohlášení podřizuje i technologická řešení, která často nejen pečlivě volí ale do značné míry i vynalézá.

Připomeňme projekci z města Tijuana z roku 2005. 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 prací z menších měst. Jejich pracovní podmínky a zacházení nadřízených je velmi ponižující a bohužel přehlížené. “*Kůže budovy a kůže té osoby jsou pozadím a zároveň popředím scénérie*”<sup>171</sup>, Wodiczkovy vlastními slovy. Nejednalo se o předtočené záznamy, ale o výpovědi žen přítomných před budovou v reálném čase. 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.<sup>172</sup>

Roku 2008 Wodiczko nastartoval svůj *War veteran vehicle*.<sup>173</sup> Jednalo se o vojenské vozidlo, které místo střel nabil silnými projektory a reproduktory. V místech projekce konal vždy průzkum a rozhovory s místními válečnými veterány. Jejich výpovědi reprodukuje a přepisuje do textu a ten promítá na výrazné stavby.

---

<sup>168</sup> Viz Branchini (pozn. 2), s.76

<sup>169</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Vp-VU4tkzSY>

<sup>170</sup> “Vypadni, Tenere” Michel Tener je aktuálním prezidentem Brazílie a smýšlí se o něm jako o uzurpátorovi demokracie

<sup>171</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=juq-Z481Y7g>

<sup>172</sup> Viz Branchini (pozn. 2), s. 78

<sup>173</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=2UbWGeWfrow>

## Historické paralely a možnosti jejich relevance

Tato kapitola vzniká z toho důvodu, že zatím nebylo v literatuře možné se setkat s jednotným nebo alespoň kriticky podloženým líčením historie tohoto média. Nelze najít jednotný názor na to, kde končí a začínají mediiová specifika *videomappingu*<sup>174</sup>. O co se v této kapitole na závěr pokusím bude, že i s přihlédnutím k tomu, jaké typy realizací práce již představila, ukáží ne přímý vývoj, ale různé paralelní přístupy a budu se zabývat i tím, proč mají nějakou relevanci. Řídícím motivem výběru považuji být to, že na různých místech se sami autoři k těmto paralelám nějak odvolávali a sami je vnímají jako vlastní precedent. Dle mého názoru nelze však líčit tyto proudy jako podmínky vývoje. Pro možnost chápat je jako paralely jsem zvolila časově obrácený postup než v kapitole syntetického retrospektivního přehledu.

### 21. Století. Postinternetová situace?

Videomapping patří do širší skupiny principů označujících se jako *Augmented reality* nebo *Mixed reality*. Václav Janoščík, český teoretik, o tom říká: *“Díky zkušenosti s rozšířenou realitou si tak můžeme ještě lépe uvědomit, že náš svět není jen jednoduše to, co je před námi, ale že má svou hloubku – určitou virtuální rovinu. Ta přitom nesouvisí jen s internetem nebo hrami, ale představuje obecně dimenzi možností vůči aktuálnímu světu, jak si to uvědomoval již Aristoteles v rámci svého pojmu dynamis. Pro něj vše, co je skutečné – “realizované” (energeia), muselo napřed existovat na úrovni možnosti či virtuality (dynamis). Bez takového rozdělení bytí bychom např. nemohli vysvětlit změnu. Nemůže nastat něco nového, aniž by to napřed nebylo možné. Virtualita má ale mnohem širší uplatnění. Může jít o procesy, informace nebo naopak fikce, kterých jsme si na první pohled nevšimli, které nejsou předmětem přímého vnímání, ale spíše naší interpretací a přetvářením reality. Právě takto působí umění, ale stejně tak i počítačové hry a filozofie.”*<sup>175</sup> Na závěr prohlašuje: *“Ocitáme se ve sféře sémiokapitalismu – tedy v situaci, kdy jsou zpeněžovány nikoli jen produkty a služby, ale i obrazy, významy a znaky.”*<sup>176 177</sup>

<sup>174</sup> Např. když srovnáme literaturu jako Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16) nebo Donato Maniello (pozn. 8)

<sup>175</sup> Václav Janoščík, *Hra na realitu. Umění, hry a kapitalismus*. Art+Antiques, 2018, č. 4, s. 44–51.

<sup>176</sup> Idem.

<sup>177</sup> Zajímavým předobrazem této situace se zdají být aktivity Situacionistické internacionály (SI), zejména pak Guye Deborda, který myšlenky zvětšil v díle *Společnost Spektáklů*. Ve své kritice společnosti se opírali o marxistické myšlenky, ale posunuli Marxovu teorii odcizení dále – prohlašovali, že v době všudypřítomnosti médií, propagandy a reklamy už bytí subjektu není určováno vlastnictvím, ale vystupováním či zjevem. Moderní společnost přirovnávají ke *spektáklů*, člověk jako divák tak preferuje obraz před skutečností, společnost se odcizuje sama sobě a světu tím, že místo reality a přirozenosti vyznává smyšlené a uměle vytvořené náhražky. Čím více diváci spektáklů pozorují, tím více se v něm ztrácejí a místo toho, aby své vlastní přání a potřeby chápali sami ze sebe, odvozují je právě ze spektáklů. SI přišla s několika strategiemi, které měly diváka ze spektáklů navrátit do běžného života, strategie většinou spočívají v nabourávání každodennosti uměním. Tyto strategie využívaly akcí ve veřejném prostoru (happeningy, pouliční divadlo), parodie (reklama, film), graffiti, ad. Claudio Zambianchi, *Arte contemporanea: dall'espressionismo astratto alla pop art*, Roma 2011, s. 329

Mezi kategorie označující současnou tvorbu vycházející ze zkušenosti s internetem patří i *nová estetika*. Termín, který v roce 2011 vymyslel umělec, literát a technolog James Bridle, odkazuje ke vzrůstajícímu výskytu vizuálního jazyka digitálních technologií a internetu ve fyzickém světě a ke vzájemnému míšení virtuálního a fyzického.<sup>178</sup> Dobrým příkladem je Felice Varini, který v podstatě používá projekční techniku k tvorbě nástěnných maleb. Do nerovného prostoru, jako např. chodby, promítne plochý obraz většinou monochromního rastru a poté nechává reálně namalovat roztržštěnou projekci, aby se v oku diváka stojícího v určitém bodu, složila do nehmotného, ale soudržného původního obrazu.<sup>179</sup>

Zatímco *nová estetika* je dosud relativně mladý termín, který jen povšechně odkazuje k výzkumu současných autorů, pro hlubší podstatu aktuální tvorby se často užívají termíny, které už více než 5 let provokují nehynoucí diskuze. Je řeč o termínu *postinternet*, který byl od svého vzniku nezdolně zavrhován jako neprůhledný, matoucí a sporný neologismus, který se přesto ujal a zakořenil v diskurzu o stavu kultury obecně. Dnes je termín *postinternet* používán především jako populární označení současného umění a bývá asociován s určitým vizuálním stylem, spočívajícím v křížení digitální koláže s digitální malbou a jejich produkcí do 2D digitálních tisků, 3D vytisknutých sochařských objektů a apropiací estetik, zejm. té korporátní.<sup>180</sup>

Kritici *postinternetu* tvrdí, že pojem nesprávně naznačuje existenci umění, které mělo vzniknout logicky potom, co se internetu absolutně odtrhlo. Další pak tvrdí, že pojem popisuje umění, jehož podstata je v účincích internetu na estetiku a kulturu a život obecně.<sup>181</sup> *Postinternetové* umění (jako např. Christine B. Evans, Harun Farocki, Cory Arcangel) funguje však především prostřednictvím fyzických výstavních prostor, a tedy je zakořeněno v tradiční představě o roli umění. Zde myslím, že je styčný bod: *videomapping* ospravedlňuje nějakou hierarchii architektury a bez ní není možný. Je možno se s ním setkat nehledě na internetovou komunikaci, poněvadž příležitost pro jeho uvedení i vznik je svázána s reálnými fakty a reálným časem. Svého vrcholu taková tvorba dosahuje, právě když překonání internetu chápe v širším kontextu (např. Hito Steyerl) a když se vyhýbá tomu, aby internet sám o sobě byl hlavním

---

<sup>178</sup> 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/>

<sup>179</sup> Viz Donato Maniello (pozn. 8), s. 10

<sup>180</sup> Kolem roku 2010, kdy se objevují klíčové charakteristiky postinternetového umění, cirkuluje tento pojem a související debata uvnitř poměrně úzké komunity umělců (usazených převážně v New Yorku a Berlíně) propojených prostřednictvím sociálních sítí. Do středu pozornosti světa umění se pojem *postinternet* měl dostat během následujících pár let, mimo jiné také díky panelům a publikacím věnovaným jeho kritické revizi. Na přelomu let 2013–2014 probíhá v Kasselu ambiciózní výstava *Spekulace o anonymních materiálech*, jež se pokouší uvést tvorbu *postinternetových* umělců do užšího vztahu s časově souběžným směrem spekulativního realismu ve filosofii. <https://cs.wikipedia.org/wiki/Postinternet>

<sup>181</sup> Tereza Stejskalová, *O postinternetovém umění*, A2larm. Dostupné z: <http://a2larm.cz/2014/06/o-postinternetovem-umeni/>

tématem. Jedná se totiž v první řadě o jeho vztah k současnému světu se všemi ekonomickými, politickými či ekologickými aspekty.<sup>182</sup>

Pojmem *postinternetová situace* označil kritik Gene McHugh stav, kdy internet už není vnímán jako novinka, ale naopak jako něco banálního; prostupuje našimi životy do takové míry, že se stírají hranice mezi světy online a offline. Vnímání uměleckého díla se nepozorovaně stalo primárně zkušeností jeho digitální dokumentace. Zajímavé je, že *videomappingové* instalace se všemi svými nešvary se dostatečné dokumentaci leckdy vzpírají, a to ať už svou rychlostí, produkcí z různých směrů, nebo prostě přílišnou distribucí po prostoru.

Mohlo by se zdát, že pro *videomapping* tedy neplatí, že jde o vytváření umění strukturně mimo internetovou síť<sup>183</sup>. Díky rozšiřování vlivu webové sféry do dalších oblastí lidského života už není produkce obrazů specializovanou disciplínou. Vizuální tvorba je v době *postinternetu* masová. Všichni lidé mají šanci dostat se k tvůrčímu materiálu, včetně programů a animací, a i ta nejjednodušší vizuální reprezentace se stala neopominutelnou součástí osobního i profesního života.<sup>184</sup>

Vznikají ale i díla vlastně se znásobenou identitou, která existují současně na webu i fyzicky. Zpochybňuje se tak vlastně rozdíl mezi originálem a kopií, a zároveň se díky napětí mezi nimi odkrývají manipulace digitálnímu obrazu vlastní (například *Image Objects* newyorského umělce Artieho Vierkanta).

Důležitý koncept, který přišel s novým tisíciletím, je *Open Source*. Nepochybně má na svědomí jak dostupnost programů a kompetencí, tak určité myšlenkové směřování k interaktivitě. *Open Source* se proslavil i uměleckým ztvárněním a naznačil vývoj pozice diváka, a to přesně v pozici skrytého *voyeura*. V projektu *0100101110101101.org*, který iniciovalo Walker Art Center v Minneapoli, Eva a Marco Mattes přeměnili svůj dlouhodobý soukromý život v umělecké dílo, jenž bylo neustále zveřejňováno. Během prvních tří let (2000 – 2003) toto duo učinilo přístupným a použitelným každý svůj soubor. Mattesovi své digitální identity použili co by prostředek vyjádření podobným způsobem jako umělci 70. let používali svá těla (Linda Montano, Vito Acconci, Chris Burden).<sup>185</sup>

## 90. léta

Zajímavý vhled do vztahu současného videoartu s přítomnými proudy nám může poskytnout Michael Bielický. Od roku 1991 byl na pozvání vedoucím a zřizovatelem ateliéru nových medií na pražské AVU. Přesunul se sem z Düsseldorfu, kam v mládí emigroval,

---

<sup>182</sup> Ibidem.

<sup>183</sup> Objekty, které jsou zároveň objekty i fotkami objektů cirkulujícími ve specifickém kontextu sítě.

<sup>184</sup> Tereza Stejskalová, *O postinternetovém umění*. A2larm. Dostupné z: <http://a2larm.cz/2014/06/o-postinternetovem-umeni/>

<sup>185</sup> <http://0100101110101101.org/shows/>

aby zde byl asistentem v ateliéru Nam June Paika (o němž bude ještě pojednáno níže).<sup>186</sup> „*Videoart spolu s filosofií Viléma Flussera je v jeho díle jakýmsi odrazovým můstkem ke computer art a net-art, jehož je bezesporu hlavním českým představitelem.*”<sup>187</sup> Bielický označuje devadesátá léta jako „*zlom mezi dvěma epochami, kdy podobně jako dělíme období před Kristem a po Kristu, dělíme dnes epochy na před internetem a po internetu*“. Hlavním mottem dnešní doby je podle něj co nejrychlejší přenos informací, touha po absolutním rozhledu a také touha sledovat.<sup>188</sup> Bielický se právě zabývá hromaděním dat a přeměnou našeho vnímání na vnímání prostřednictvím zahlcení, a také oboustrannou manipulací.<sup>189 190</sup>

Už na začátku 90. let se objevil *Net Art*.<sup>191</sup> Byl znamením reflexe určitého vývoje internetu a jeho specifik. Dirk Paesmans a Joan Heemskerk vytvořili stránku [www.jodi.org](http://www.jodi.org). Když se záležitost poprvé objevila na internetu v roce 1993, domovská stránka představovala změť zeleného textu. První stránka nebyla chybou, ale především reprezentací estetického prvku internetu vlastního – *glitch*.<sup>192</sup>

V roce 1998 Vuk Cosic prorazil se svou *Ascii History of Moving Images*. Televizní filmové klasiky konvertoval do krátkých animací, a jeho software změnil rozložení obrazu do obrázku v němž písmena A S C a I figurují namísto pixelů nebo popartových Ben Day puntíků. Tento kód vznikl už v roce 1963, Cosic ovšem vnesl tuto prostou metodu vytváření obrazu jeho omezováním do umění a výrazně tím přidal do proudu vzrůstající se estetiky *retro-futurismu*. Znovuoživení tohoto kódu také znamenalo kritiku utilitární logiky ve vývoji nových médií. V tom samém roce 1998 vystoupil Mark Napier se svým *Shredder 1.0*. Web odkrýval kódy internetu, realitu překvapivě barevnou a bohatou. Tím, že se vložil URL kód do webového adresáře *Shreddera*, se původní síť rozbila na útržky, bloky textu, obrázky. Zdrojový kód produkoval abstraktní kompozice. Tyto variace se blížily malbám Hanse Hoffmanna nebo Gerharda Richtera. To, že tyto experimenty se děly na internetové síti, způsobilo jejich přenosem široký dopad.

---

<sup>186</sup> Paika Který měl také finančně podpořit vznik ateliéru v Praze. Viz Vítková (pozn. 3), s. 48

<sup>187</sup> Idem.

<sup>188</sup> Viz Vítková (pozn. 3), s.48

<sup>189</sup> Projekce toku informací promítali autoři jak v interiérech galerií (například při otevření pražského Centra současného umění DOX), tak i na fasády budov v centrech měst (Sao Paulo). Ač jsou obrazce od Bielického a jeho ženy sebesložitější, vznikají pvětšinou v reálném čase – za pomoci programu, který nějakým způsobem zpracovává data, v případě „Falling times“ z internetového zpravodajství.

<sup>190</sup> Vyržel v ČR do roku 2006, poté přijal profesuru v Karlsruhe. Jeho působení v Praze je spojováno zejména s hledáním možností realizace skrze nejnovější technologie a komunikační kanály, zcela logicky se jeho zkoumání zaměřilo na rychle se šířící internet.

<sup>191</sup> Viz Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16), s. 132

<sup>192</sup> Ibidem.

## Postmédiová situace

Rosalind E. Krauss popsala, jak se konceptuální umění vyrovnalo s novou situací své existence: „*Zbavením se hry na uměleckou autonomii a záměrným zaujímáním různých zón a teritorií – včetně masově tisknuté knihy nebo billboardů – si konceptuální umění předsevzalo získat větší čistotu pro umění s velkým U. Tím že proudilo v řekách komodit na sebe vzalo jakýkoli plášť byl zapotřebí a jakousi homeopatickou obranou se mu dařilo unikat efektům trhu.*”<sup>193</sup> Jinými slovy, dalo by se mluvit o určitém sarkasmu. V případě *videomappingu* takové náměty asi můžeme hledat tam, kde jsou iluzivní prvky odpozorované z reality (jako déšť, oheň apod.) náhle konfrontovány právě s různými podobami *glitche* a iluze je „vyzrazena“ digitální povahou obrazu, vystavenou na odív.

Koncept v umění je ale již starší záležitostí. Situaci v 80. letech Krauss chce vidět jako *postmédiovou*. „*Specifická média – malba, socha, kresba – se hlásily k čistotě díky své autonomii. Čili, že nebyly o ničem mimo jejich vlastní hranice. Paradoxem bylo, že tato soběstačnost se ukázala být chimérou, a že samotné módy produkce abstraktního umění v sobě našly už genetický kód industriálně vyráběného produktu a dopomáhaly na svém vlastním poli definovat sama sebe jako zaměnitelný produkt, a tedy pouze jako směnnou hodnotu.*“ O nástup *postmédiové* doby se měli postarat umělci jako Joseph Kosuth a Marcel Broodthaers.<sup>194</sup>

Zdá se, že *videomapping* již uniká typu konceptuálního umění, které by mělo být materiálově nespecifické. Konceptuální umění mělo být to, které pochybuje a uměním je teorie o Umění sama o sobě. Pokud se rozvažuje myšlenka např. pouze o malířství, nejedná se o Umění.<sup>195</sup> Jednoduchým důvodem je, že velkoformátové projekce si často konkurují s typem mediální fasády a často spolu obcují. Nákladný provoz promítání jej také vzdaluje od levných forem propagace jako jsou letáky a výlep, kterých musí být vždy velké množství. *Videomapping* si pečlivě stráží svou ojedinělost situace, ještě zdůrazňovanou technickou náročností.

Jedno z prvních architektonických řešení s podobným nábojem se ohlásilo roku 1986 v japonské Yokohamě – *Tower of Winds* od architekta Toyo Ito. Jejím mottem bylo, že technologiemi vytváří dialog mezi architekturou a přírodou. Jedná se o 21 metrů vysokou věž, téměř cylindrickou skulpturu, která plní funkci odvětrávání podzemního nákupního centra a vodní nádrže. Přes den splývá s okolními prosklenými kancelářskými budovami, přes noc ale plášť září barvami, díky 1 280 lampičkám, 12 obvodovým neonovým kruhům a 30 světlům

<sup>193</sup> Rosalind E. Krauss, *A voyage on the north sea. Art in the age of post medium condition*, 1999 New York, s. 5

<sup>194</sup> Viz Rosalind E. Krauss, *A voyage on the north sea. Art in the age of post medium condition* (pozn. 193) s. 6

<sup>195</sup> *Ibidem*.

v základech stavby zářících vzhůru. Tato zařízení navíc reagují na vítr a zvuky ve městě a dle toho mění barevné vyznění pláště stavby. Světelný systém je řízen dvěma počítači, které dle enviromentálních podmínek a v závislosti na čase upravují intenzitu a směr světelných zdrojů

196 197

## Expanded cinema

V roce 1979 se v parku de la Villete v Paříži otevřela tzv. *Géode*. V promítacím sále ve tvaru hemisféry (o průměru 36 metrů) se má divák cítit ponořen do atmosféry filmu. Takové filmy jsou většinou vybírány, aby opravdu maximálně přinesly publiku pocit vytržení, a tedy musí mít formát IMAX, formát v dimenzích 10x větších než je běžný film.<sup>198 199</sup> Nicméně, toto směřování určené pro populární využití a potenciální převedení každého úspěšného filmu do imersivní podoby, mělo své varianty i ve světě umění a avantgardní kinematografie.

Pěkné srovnání nám dá k dispozici *The Machine* z let 1977-78, jehož autorem je Steve Farrer. Velký 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 prominentní ukázkou hnutí nazývaného *expanded cinema*. To si vzalo za úkol otevřít otázky kolem divákovy konstrukce časoprostorových vztahů, aktivovat prostory, kde se promítá i prostory narativu i jiné kontexty recepce médií, a to i ty komunikační a obsahové.<sup>200</sup> Přišel tentokrát opravdu s novou koncepcí tvorby filmu, poněvadž předchozí avantgardní formy jako *strukturální* či *abstraktní* film často mají mezi sebou nejisté prvenství v avantgardních postupech.<sup>201</sup> Zůstávaly ale všechny jistě, v klidu na nehybném nezakřiveném plátně.<sup>202</sup> Termín *expanded cinema* zanesl již v polovině 60. let americký filmař Stan VanDerBeek, ale nejzásadnější změnu uvažování v literatuře znamenala kniha *Expanded Cinema* z roku 1970, jejímž autorem je Gene YoungBlood.

---

<sup>196</sup> Od roku 2013 se rozsvěcí Bay Bridge v San Franciscu 25 000 LED světly jenž vytvářejí vzory podobné pixelaci na suspenzních kabelech. Instalace The Bay of Lights je ovládána počítačem a jejím autorem je Leo Villareal.

<sup>197</sup> Podle Fredrica Jamesona je estetická zkušenost tou dobou všudypřítomná. Paradoxně ale vše, co by se dalo nazývat čistě estetickým výrazem nový systém učinil zastaralým. Individualita uměleckého činu se stala problematickou, koncept umělecké autonomie se vyprázdnil. To vedlo dle něj k postmodernitě jako totální saturaci kulturního prostoru obrazem -at' už reklamami, komunikačními prostředky, nebo kyberprostorem. Hal Foster, *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century*, London 1996., s. 45

<sup>198</sup> Sál má 400 míst, plátno 26 m v průměru, 1000m<sup>2</sup> plochy.

<sup>199</sup> Toto oblé imersivní kino bývá i dnes pravidelnou součástí festivalů světla a to právě třeba i na pražském Signal Festivalu. Je to další hojně využívaná možnost pro umělce tvořící videomappingy a 3D instalace – jako např. Can Buyukberber. Víc se ale v této práci toutou technologií zabývat nebudu, poněvadž představuje izolované prostředí, které není v dialogu s místem a jeho převažujícím cílem je právě vtahovat diváky perfektní iluzí.

<sup>200</sup> V roce 2009 britská přední galerie Tate Modern zorganizovala výstavu děl z proudu Expanded cinema. Např. v případě Steva Farrera bylo zajímavý nutný kontakt s jeho původní, starou analogovou technologií, která během 20 let od svého vzniku obrovsky zestárla a nabyla velké křehkosti.

<sup>201</sup> Zmiňuje také potenciálně zajímavé potenciálně zajímavý směr Sculptural cinema ojedineleho britského filmaře Davida Dye. Viz Čihák (pozn. 199), s.60

<sup>202</sup> Řešení složitého politického kontextu jsem v práci raději vynechala tím, že dotyčnou zakořeněnost některých hnutí představuji vyloženě jen ve svém původním kontextu. Např. v Polsku je také možno najít realizace blížíící se k pojetí expanded cinema, mající pořad ale také společné prvky se strukturálním filmem, např. u režiséru Waska, Bruszewského či Robakowského. Viz Ibidem., s. 60



Zajímavý příklad *expanded cinema* ve veřejném prostoru z Česka přinesl Martin Zet ve své instalaci ve vagónu pražského metra. Promítal na vnitřní čelní stěnu záznamy z různých zahraničních met (Tokio, Stockholm, Moskva) a byla to jasná zpráva o pomalém, žárlivém dohánění zahraničních metropolí po pádu komunistického režimu. Realizace byla možná díky výstavě Umělecké dílo ve veřejném prostoru zorganizované Sorosovým centrem v Praze.

## Minimalismus

Za konceptuální lze označit mnoho druhů umění. Teoretik Hal Foster se ale vyjadřuje o jednom souběžném proudu, který podle něj konceptuálním není. Je řeč o *minimalismu*. *“Raději bych referoval k mému užívání světla slovem “situační”. Osvětlení prostřednictvím lampy by mělo být rozpoznávané a užívané s jednoduchostí, přímostí s větší či menší rychlostí. Tohle je současná, umělecká, citová cesta. Žádný čas na kontemplaci, psychologii, symbolismus, tajemství.* <sup>203</sup> Takto se o svůj náhled na problém světla v uměleckém environmentu vyjádřil Dan Flavin. Můžeme tuto problematiku přenést na veřejný prostor?

Minimalismus se zrodil jako reakce. Proto měl své hranice a sílu. Dovolím si tvrdit, že většina abstraktního *videomappingu* z něj vychází, ale nevědomě a tak tuto sílu reakce již postrádá. Nutí tak na povrchu minimalistickou strukturu mnohokrát znásobit tak, že se s povrchem promítání nutně bije. Opravdu *minimalistický* přístup je mnohem bližší harmonické symbióze a jejímu analyzování. *“Jednoduchost tvaru se nutně nerovná jednoduchosti zkušenosti. Jednotné formy netvoří vztahy.”*<sup>204</sup>

Minimalismus zachycuje čisté formy, mapuje logické struktury nebo zobrazuje abstraktní myšlenky. Ale myšlenky na co? Na něco, co pokud možno nemá obsah. Robert Morris se takto dotazoval a citoval svého kolegu Tonyho Smitha: *“Proč jsi to neudělal větší, tak aby to čnělo nad divákem?” “Netvořil jsem monument.” “Proč jsi to neudělal menší, aby mohl divák vidět zvrchu?” “Nevytvářel jsem objekt.”*<sup>205</sup>

Rosalind Kraus přínos *minimalismu* viděla v zásadním zveřejnění procesu i umělecké myšlenky. Význam se tvoří konfrontací ve fyzickém světě a nikoli v mentální idealistické koncepci. Tímto způsobem vytyčení minimalistického díla je povaha významu a status subjektu

---

<sup>203</sup> “I’d rather refer to my use of artificial light with the word “situational”. The lighting by means of a lamp should be recognized and used with simplicity, directness, with more or less speed.. This is a contemporary, sensible, artistic way. No time for contemplation, psychology, symbolism, mystery.”

<sup>204</sup> “Simplicity of shape does not necessarily equate with simplicity of experience. Unitary forms do not reduce relationships. They order them. If the predominant, hieratic nature of the unitary form functions as a constant, all those particularizing relations of scale, proportion, etc. are not thereby canceled. Rather they are bound more cohesively and indivisibly together.” Viz Foster (pozn. 195), s. 36

<sup>205</sup> Viz Foster (pozn. 195), s. 40

– oba jsou veřejné nebo jinak řečeno externalizované.<sup>206</sup> Minimalismus tudíž popírá 2 zásadní modely abstraktního expresionismu: umělcova tvorba jako existenciální moment (rozvinuto Haroldem Rosenbergem) a umělec jako kritika formy (Clement Greenberg).<sup>207</sup> Je pro ní zásadní nedělitelnost časovosti a prostorovosti v lidském čtení tohoto umění.

Ne každý zásadní teoretik *minimalismu* jej opěvoval. Michael Fried jej naopak velice brzy ostře zkritizoval v jeho knize *Art and Objecthood* (umění a objektovost) z roku 1967 (ve stejný rok jako vyšla *Společnost Spektáklů* Guye Debor). Slavná věta “*Co vidíte je to, co vidíte*”<sup>208</sup> se dá v tomto smyslu použít dvousečně. V tom horším je omezením *minimalismu* na jednoduchost objektů, které používá a jejich zavádějícínost s tím, že se jedná většinou o industriálně vyrobené materiály. V tom dobrém znamená cestu vedoucí mimo vyčerpaný model referenčnosti a iluzivnosti umění. Vyhnout se tomu chtěli protagonisté tak, že tvrdě trvali na doslovném čtení a nehierarchickém uspořádání, nejlépe v prosté následnosti, “jedna věc za druhou”, tak, aby se jednalo o řád, jehož koncepci nelze lidskou myslí podchytit.<sup>209</sup> Zajímavým způsobem se vlastně dostáváme znovu k soudobému výdobytku psychedelického zážitku, tedy zkušenosti, jenž je nedosažitelná v běžném stavu mysli i těla, akorát získanou v jiném kontextu.

Konkrétní barvy nebo vlastnosti materiálů byly pro *minimalismus* vlastně naprosto podružné. Materiály vhodné pro něj měly být tedy industriální povahy jako cihly či plexisklo a to proto, že dosahovaly nejlepších výsledků v rezistenci vůči autorskému stylu. *Minimalismus* tedy nejenže srovnal se zemí obsah, ale také přivedl pověstnou “smrt autora”.

Jak toto souvisí s *videomappingem*? Snad trochu extrémní příležitostí k inspiraci. (Čím malebnější kompozice se na objekt promítají, tím víc to však neplatí.) Přesto by se ale zásadní prvky pro *minimalismus* daly pokládat za body míry, na základě jejichž intenzity by se mohl dát *videomappingový* zážitek popisovat a poměřovat. Pomáhá okolní prostor promítané umění potlačit nebo jej umocňuje? Z jak vzdálené perspektivy je videomapping obohacující a jak se mění jeho zážitek? Jakou atmosféru a situaci navozuje promítané světlo?

Je zajímavé, že právě protagonisté tohoto hnutí měli zvláštní zálibu v kinematografii. V 60. a 70. letech 20. století se často objevovali v promítacím sále Anthology Film Archives v newyorské čtvrti Soho. Sledovali avantgardní filmy ze sovětského Ruska nebo z Francie, tiché dokumenty z Británie, rané verze American Independent films stejně jako filmy s Chaplinem či Keatonem. Umělci jako Richard Serra se takto měli spolčovat v bojkotu proti “doktríně plochosti” Clementa Greenberga. Anthology Film Archives konzumovalo a zároveň

<sup>206</sup> Rosalind E. Krauss, *Passages in Modern Sculpture*, New York 1977. s. 130

<sup>207</sup> Viz Foster (pozn. 195), s. 40

<sup>208</sup> “What you see is what you see”

<sup>209</sup> Viz Krauss, *Passages in Modern Sculpture* (pozn. 204), s. 125

vyžívalo současný *strukturální*<sup>210</sup> proud v kinematografii, promítáním filmů osobností jako Michael Snow, Hollis Frampton nebo Paul Sharits. Rosalind Krausová k tomu dodává, že tato promítání poskytovala diskurzivní základ, v němž si mladá skupina umělců mohla sama sebe představit v jakémsi filmu, který, soustředěn na kinematografické médium samé, by byl modernistický až na dřev. <sup>211</sup> <sup>212</sup> Sitney dával strukturálnímu filmu 4 charakteristiky: 1. Pevně fixované postavení kamery, 2. Využití flicker efektu 3.) práce se smyčkami, tedy bezprostřední opakování téhož záběru, případně v různých variacích a obměnách, přefilmování fotografií, diapositivů a filmů. <sup>213</sup> Čihák k nim navrhuje připojit ještě pátou, která by měla dopomoci odlišit *strukturální filmy* od *abstraktních*: pohled na realitu, prvotní (přímý záběr kamerou) i druhotný (záběr na fotografii). *Strukturální film* by neměl mít narativní ani poetický obsah.<sup>214</sup>

Kultovním příkladem strukturálního filmu je *Wavelength* Michaela Snowa. Autor k filmu prohlásil: “ *Film vznikl asi týden v roce 1966, ale předcházela mu asi rok poznámek a podivně neartikulovaných úvah. Chtěl jsem vytvořit jakousi sumarizaci svého nervového systému, nábožensky laděných domněnek a estetických idejí. Zamýšlel jsem snad časový monument, ve kterém by byla stejně oslavena krása i splín, zamýšlel jsem udělat jakousi definitivní výpověď o čistě filmovém prostoru a čase, balancující mezi iluzí a skutečností, a to vše se zřetelem k vidění. Prostor začíná na oku kamery (resp. diváka), je ve vzduchu, pak na plátně, pak uvnitř plátna (v mysli). Film je plynulou čtyřiceti pětiminutovou transfokací jdoucí z nejširšího záběru až k úplně nejužšímu na konci. Film byl natáčen pevně fixovanou kamerou umístěnou na jednom konci osmdesát stop dlouhého podkroví a zaměřenou na protější konec, na řadu oken a ulici. Toto prostředí a akce, jsou jakýmsi kosmickými ekvivalenty. Prostor (stejně jako transfokace) je narušen čtyřmi lidskými událostmi včetně smrti. V těchto případech se vždy objeví synchronní zvuk; hudba mluvené slovo, objevují se zároveň s elektronickým zvukem generátoru produkujícím sinusoidu, která jde od nejnižších frekvencí (50 Hz) až po nejvyšší (12 kHz) v průběhu celých 40 minut. Je to jakési totální glissando, zatímco film je spíš crescendo a rozprostraněné spektrum umožňující využít darů prorocství i paměti, jak nám to může poskytnout pouze film a hudba.*”<sup>215</sup> Nakonec, je důležité rozlišovat mezi *strukturálním*

---

<sup>210</sup> Nemá co dočinení se strukturalistním proudem ve filosofii. Viz Martin Čihák, *K teorii strukturálního filmu*, Iluminace XI, 1999, č. 3, s. 50, Praha 1999.

<sup>211</sup> Viz Rosalind E. Krauss, *A voyage on the north sea. Art in the age of post medium condition* (pozn.193) s. 24

<sup>212</sup> Úřčitou roli přitom hrála také teorie “aparátu”. Zjednodušeně šlo o to, že médium nebo podpora filmu není ani celuloidový pruh ani samotná kamera.

<sup>213</sup> Nejsilnější motiv v autorském filmu *Hand catching lead* (ruka chytající olovo) malíře přilnulému ke skupině minimalistů, Richarda Serry, z roku 1968. Viz Rosalind E. Krauss, *Passages in Modern Sculpture* (pozn. 204) s. 129

<sup>214</sup> Viz Čihák (pozn. 199), s. 50

<sup>215</sup> Ibidem.

filmem, *materiálním* filmem a *abstraktním* filmem, čemuž se lze vyhnout nespočíváním na povrchní vizualitě.<sup>216</sup>

Snad trochu oslím můstkem mi tyto myšlenky připadají velice blízké *videomappingu* skupiny Moire a Petr Skály (alias *Skákala*), který roku 2011 vyhrál soutěž na olomouckém festivalu *Vzáří*. (Nechci tím však říci, že by byl *strukturální* nebo *minimální*.) Budova bývalé lékárny byla projekcí přeměněna na organismus. Během pro mnohé z publika až nesnesitelných 15 minut bylo vidět, jak dýchá stále hůře a hůře, sípe. Jeho onemocnění a následná smrt byly jediným dějem. Původně měla projekce trvat dokonce celou hodinu. *Videomapping* tematizoval, jak lokální význam v podobě staré lékárny ve špatně udržovaném domě, který by měl nárok na památkovou ochranu, tak roli diváka a jeho citlivost.<sup>217</sup> Publikum natěšené na senzaci záležitost nenechávala v psychedelickém ohromení z rychle střídajících se efektů, na které byli zvyklí a připravení. Velice podobným způsobem vlastně mohly fungovat i nehybné projekce Krzystofa Wodiczka, často založené na vizuální podobnosti promítaného obrazu a jeho podkladu (samozřejmě ale fungují diametrálně odlišně v tom, že explicitně pracují s obsahem, referencemi a konotacemi).<sup>218</sup>

Snad trochu příliš prostoru jsem věnovala *minimalismu*, uměleckém směru, v jehož striktním okruhu činitelů se nic jako projekce nevyužívalo. Za extrémně vlivný prvek této fáze umění považuji ne objekty samotné, ale debatu i s kritikou, kterou vyvolaly. V ní se neustále skloňovaly prvky jako koncept *teatrality* a *času*. Dovolují si ale vyslovit hypotézu, že tyto prvky kritiky jsou vlastně přístupné až pro pokročilého diváka; diváka, který je připraven nevnímat umění čistě vizuálně. Pro něj zůstávají tyto hodnoty naprosto skryty. *Minimalismus* na jednu stranu zásadně rozvinul uvažování o prostoru jako umělecké hodnotě, ale také více než jiný umělecký směr představil jak až na sobě nezávislá může být praxe a teorie. Žádný jiný směr nevyvolal díky tomu kolem sebe takové nepochopení, které se vlastně vžilo více než jeho výdobytky: v posunutém významu a kontextu můžeme často číst, že někdo má “minimalistický styl”, což je v případě současných *videomappingových* umělců poměrně časté.<sup>219</sup> Stejně tak “minimalistická estetika” je vlastně nevysvětleným parazitem povrchního přebírání pojmů.

---

<sup>216</sup> Idem, s. 60

<sup>217</sup> <https://vimeo.com/38602777>

<sup>218</sup> “*Strukturálnímu filmu (a o Sharitsovi to rovněž platí) nejde o žádné sdělení, ale o sdělení, přesněji o sdělení určitého stavu vědomí.*” Čihák si na tuto svou definici sám vzal námitku, že to je přeci záměrem každého filmu. Dále ale vysvětluje: “*Režisér je spoután postavami, kamerou, tím, že vlastně vše tlumoč prostřednictvím příběhu, že je závislý na procesu identifikace diváka s postavou, na nutnosti neustále budovat iluzivní filmový prostor, který více nebo méně odpovídá jakémusi prostoru tam venku. Je sevřen do kleští času: do nutnosti čas nesutále stlačovat či natahovat, ale málokdy má možnost čas nechat být.*” Viz Čihák (pozn. 199), s. 59

<sup>219</sup> AntiVJ apod.

Musí vždy odkazovat k jakési subjektivní zkušenosti autora, který termín použil, a k tomu, jaký konkrétní typ *minimalistického* umění viděl a jakých vizuálních prvků si všiml nejčastěji.

Na tomto místě bych ráda vzpomněla umělkyni Yayoi Kusama (\*1929). I ona měla určité vztahy s minimalisty při rozpuku své kariéry v New Yorku<sup>220</sup>. Ve stejnou dobu ale vyvíjela velmi odlišnou činnost. Od začátku bylo jejím vědomým cílem zasáhnout co nejširší publikum, a to právě autorskou rozpoznatelností (charakteristickými puntíky) i teatrálností, která má být sice *minimalismu* rovněž vlastní, kterou ale Kusama objevovala napříč všemi dostupnými médii včetně těch technologických<sup>221</sup>. I když její puntíky, kterými fyzicky pokrývala vše, měly mít význam “*destrukce ega a cestu do nebe*”, stejně tak znamenají pro umělkyni osobní styl, a i když se tu setkáváme s takovou dvousečností, vše se děje v opačném smyslu než při minimalistické “smrti autora”. A jedním z prostředků měla být Kusamě také velkoformátová projekce na budovu New Yorkské burzy. Tento pokus není příliš známý, protože je v podstatě jen v kontextu toho všeho, co autorka dělala.<sup>222 223</sup>

Dále v této době také začíná působit osobnost Jamese Turrella (\*1943), utopického eklektika minimalismu. V roce 1966 si pronajal celý nepoužívaný hotel, aby v něm vystavil své práce, které byly zprostředkovány především halogenovým projektorem. Světlo procházelo perforovanými kovovými pláty. Nejznámější z těch projekcí bylo *Afrum* – projekce do rohů s iluzí přítomnosti pevného geometrického objektu.<sup>224</sup>

## Videoart

Nemůžeme zapomenout zásadní vynález 60. let, uvedený na trh roku 1967 *portapak*. Lehký a levný přístroj, snímání a přehrávání snadno k dispozici. Právě on rukama avantgardních umělců učinil z dosud nízkého žánru videa médium umění. Nicméně, jako první úder zapůsobil povětšinou jinak, než by se třeba dalo očekávat: Susan Sonntag i Rosalind E. Krauss se shodují, že videokamera se nejdříve v rukou umělců stala až nadužívaným prostředkem vlastního narcismu. Je nutno to podotknout třeba i u Bruce Naumanna (\*1941).

---

<sup>220</sup> Její ateliér se nacházel ve stejném domě jako ateliéry Donalda Judda a Evy Hesse.

<sup>221</sup> Dodnes žijící umělkyně v galeriích často figuruje svými *Infinity rooms* – zšeřelými místnostmi plně pokrytými zrcadly obsahující většinou různě zavěšené autorské lampy a jiný druh světelného designu. Tento druh umění neobsahuje sice video, ale jedná se nepochybně o spektakulární imersivní instalaci. Umělkyně je tvoří od roku 1965 a i když zpočátku neměly valné přijetí, nepochybně se i jejich následná sláva musela postarat o zpopularizování imersivních instalací pro edukativní muzea apod.

<sup>222</sup> Něco málo z akce je možno vidět ve filmu Juda Yalkuta z roku 1967 *Self-obliteration*, který sleduje Kusamu jak v různých prostředích New Yorku pokrývá vše puntíky, ovšem pod vrstvou jiných uměleckých efektů filmu.

<sup>223</sup> Určité převzetí štafety ve tvorbě technologických environmentů můžeme sledovat na pozitivních vztazích Kusamy s Luciem Fontanou. V roce 1966 jí pomohl dostat se na benátské Biennále, kde bez oficiálního pozvání konala jakousi prodejní instalaci/performance *Narcissus Garden* – šlo o seskládané koule se zrcadlicím povrchem před italským pavilonem (sama to nazývala „kinetickým kobercem“). Po jedné poté koule prodávala, dokud jí organizátoři nezastavili.

<sup>224</sup> Takovéto použití rohu se stává navracejícím iluzionistickým prvkem. Dle svých slov se přímo Turrellem inspiroval Joanie Lemecier ze skupiny AntiVJ pro svou instalaci *Eyjafjallajökull* (2012, Mapping Festival v Ženevě) nebo jiný člen této skupiny Oliver Ratsi v instalaci *Onion Skin*. Viz Donato Maniello (pozn. 8), s. 23

Na jednu stranu se nám ukazuje, 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 úplně mimochodem). Na druhou stranu kanonizovanou se stala jeho instalace *Corridor piece* z roku 1970, kde vyvrál na každý divákův pokus o pomyslné ovládnutí malého prostoru tím, že jej uvedl do chodby, na jejímž konci byla obrazovka a na ní se promítal obraz, který natáčela kamera fixovaná u stropu zpoza diváka uvnitř chodby; čím více se přibližoval obrazovce, tím více se vzdaloval z dohledu kamery.<sup>225</sup>

226

Velký posun v přemýšlení o televizi a videu představila vystoupení Nam June Paika (\*1932 †2006). Jeho první velká výstava v roce 1963 *Exposition of Music-Electronic Television* byla vypravena v soukromé galerii (uvnitř rezidence vlastněné architektem Rolfem Jährlingem). Název díla indikuje přechod od hudby k elektronickému obrazu, jenž byly vždy zájmem umělce. V krátkosti byla přítomna čtyři pianoforte, různé zvukové objekty mechanického typu, 12 televizorů modifikovaných pro nahrávání a hlava nad návštěvníky u vchodu. Dnes je tento výstavní prostor vnímán jako úhelový kámen videoartu.

### **Environment, ambient**

Jakýkoliv typ videoinstalace by nemohl vzejít jen z avantgardních přístupů k malbě či soše. Rozšíření lehkých, přenosných kamer po druhé světové válce by nemuselo nikdy vést k jejich užití v umění, pokud by touto cestou inspirativního dialogu s technikou nevydali umělci již dříve. Ještě před překotným vývojem umění v 60. letech se totiž zásadními prvky nového umění stane *dematerializace* (odhmotnění) a *temporalizace* (krátkodobost uměleckého projevu).<sup>227</sup>

V roce 1946 skupina studentů vydala Manifesto Blanco, kde lze číst: “*Barva, element prostoru, zvuk, element času, pohyb, jenž se odvíjí od času a v prostoru, jsou fundamentální formy nového umění, jenž v sobě obsáhne 4 dimenze bytí. Čas a prostor.*”<sup>228</sup> Nebyly to ale pouze tyto abstraktní pojmy, výslovně se zde kladl důraz na nutnost integrace umění a vědy. Jen jejich syntéza měla vyhovět novému lidskému vnímání.<sup>229</sup> Dva roky poté stejná společnost

---

<sup>225</sup> Vývoj techniky s propojil s uměleckými hnutími a tak dochází ke zrodu prvních interiérových videoinstalací. Nelze si to také představit bez podílu revivalu předválečných avantgardních tendencí – futurismu a dada.

<sup>226</sup> David Joselit, *American Art Since 1945*, London 2003, s. 66

<sup>227</sup> Sylva Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy*, Praha, 2015. Disertační práce (PhDr.) Univerzita Karlova, Filozofická fakulta, Katedra filmových studií. Vedoucí disertační práce Ph.D. Petra Hanáková, s. 120

<sup>228</sup> Viz Zambianchi (pozn. 176), s. 86

<sup>229</sup> Fontana studoval v Miláně a od 30. let si držel úzký vztah s architekty. Ten pokračoval v období druhé světové války, kdy se na čas vrátil do Argentiny.

vydala jiný text, který mluví o smrtelnosti díla. *“Umění je věčné toliko v gestu, jenž zůstane, ale jako materie zemře.”*<sup>230</sup>

Byli to studenti argentinsko-italského umělce Lucia Fontany (\*1899 †1968). Kvůli jeho předčasné smrti se můžeme jen domnívat, po jakých inovacích budoucí doby by sáhl. V jeho uvažování se často objevovala vize nového umění, které by mělo obsahovat 4 dimenze existence. *“Barva, element prostoru, zvuk, element času a pohyb jenž se odehrává v čase a v prostoru.”* Ideální dimenzí architektury pro něj mělo být umění – ale nejen tak nějaké, ale něco, co nazýval *“Arte spaziale”* (prostorové umění), a to pro něj znamenalo *“pro nyní neon, Woodova světla, televize”*<sup>231</sup>. Pokud jde o roli televize, je důležité zmínit, že o ní přemýšlí ne ve smyslu masové reprodukce obrazů, ale jako důležitý bere onen fakt, že televizi často sleduje mnoho lidí naráz a je tedy něco jako ohňostroj, projekce světla do prostoru.<sup>232</sup> Mnohem více než zdrojové objekty ho vždy zajímalo to, co je kolem nich; jejich éteričnost a schopnost *desublimace* okolí.<sup>233</sup>

Před válkou tvořil sochy i malby. Na jednu stranu akademickou figurální tvorbu pro mussoliniovský režim, na druhou stranu naprosto kontrastní avantgardní výstupy, při nichž rád užívá černou a přirozené neuhlazené formy materiálů (a už tyto nazývá *prostorovými koncepty*). Od roku 1947 začne všechna svá plátna pojmenovávat *Prostorový koncept* a jejich hlavním médiem jsou díry. Asi deset let poté se tyto změny na řezy.

*Ambiente spaziale e luce nera* byla instalace roku 1949 (galerie Del Naviglio v Miláně). V temném prostředí, osvětlovaném pouze UV světly (od vědce Roberta Wooda, *Wood's light*<sup>234</sup>), byly instalovány objekty ne nepodobné volutám.<sup>235</sup> Ty byly natřené fluorescenčním lakem. Tímto způsobem byl sochařský objekt *dematerializován*; důraz se vložil na prostředí, jenž nyní mohlo být dynamicky vnímáno.<sup>237</sup> Nedošlo zde k užití projektoru, ale efekt mohl být velmi podobný. Percepce diváka zde byla individualizována a vnímání objektů i prostor se staly imersivními.<sup>238</sup> Všechny tyto Fontanovy instalace byly pouze dočasné a po výstavách byly

<sup>230</sup> Viz Zambianchi (pozn. 176), s. 87

<sup>231</sup> *Manifesto tecnico dello spazialismo, Milano – 1951*

<sup>232</sup> Jeho myšlení se během druhé světové války také posunulo díky studiu futuristů Umberta Boccioniho a Fortunata Depera. Anthony White poukazuje především na podobnost motivů s Deperovým *Pianoforte motorumorista* z roku 1915. Viz Anthony White, *Lucio Fontana: Between Utopia and Kitsch*, Grey Room, 2001, č.5, s. 61

<sup>233</sup> *Ibidem*, 61

<sup>234</sup> *Idem*, 62

<sup>235</sup> Při výběru tvaru se zde mluví o Fontanově afinitě k umění baroka. Viz Zambianchi (pozn. 176), s. 87

<sup>236</sup> Dobroví kritici však v souladu s motivy abstraktního expresionismu mluvili o podobnosti s fosíliemi. Dále mu např. bylo vyčítáno, že nepřišel s ničím novým, pouze si půjčil praktiky z nočních klubů a lunaparků. Jiný zase evokovala návštěvu radiologa. Fontana nebyl ve své době moc chápán, postavil se za něj téměř jen architekt Gio Ponti a jeho dcera, Lisa Ponti instalaci okomentovala takto: *„první graffito atomového věku – přímo by mohlo inspirovat interiérové designéry a architektky, jen kdyby nebylo tak groteskní!“* Viz Anthony White, *Lucio Fontana: Between Utopia and Kitsch* (pozn.221),63-65

<sup>237</sup> Vpodstatě se tím jiným jazykem pokládají otázky blízké těm, jenž kladl v té době abstraktní expresionismus in: *Ibidem*.

<sup>238</sup> Svým ambientům Lucio Fontana dokonce věnoval speciální podlahu, do níž se chodidla návštěvníků lehce vsakovala.

[https://www.youtube.com/watch?v=LnQLY3-rk\\_Y](https://www.youtube.com/watch?v=LnQLY3-rk_Y)

zničeny. Jednalo se vlastně o *environmenty*, ještě předtím, než vešel tento koncept a termín v užití v Americe. Možná i proto měla výstava tak rozporuplné přijetí. Bylo jasné, že evokovala údiv, a zároveň poukazovala na to, že tento údiv je něco podvodného, směšného. Ukázala, jak těžké je po druhé světové válce tvořit utopistní umění. Technologický optimismus se stal něčím, co se mělo jak na straně umělce, tak diváka velmi striktně krotit.<sup>239 240</sup>

Lucio Fontana se krom série v tomto principu<sup>241</sup> poté sám zabýval neony. Roku 1951 představil svou *Světelnou arabesku* nad schody 9. Triennale v Miláně. “*Neon si hraje s viditelnou architekturou a umělec se tu zmocňuje jednoho z materiálů specifických pro architekturu – osvětlení, aby jej přeměnil v umělecký materiál.*”<sup>242 243</sup> V tom samém roce napsal *Manifest spazialismu*, v jehož předposledním odstavci se píše: “*V podvědomí člověka z ulice se formuje nová koncepce života, a tvůrci začínají nyní pomalu ale neodvratně opanovávat právě člověka z ulice.*”<sup>244 245</sup>

Touhy po imersivní muzejní instalaci, kde by díla opouštěla svou náturu objektu, existovaly i v předních kruzích americké avantgardy i evropské avantgardy. Dokladem toho je projekt nerealizovaného *Ideal Museum* Petera Blakea a Jacksona Pollocka z roku 1950. “*Šlo zde o reintegraci malby s architekturou. Místo, kde malba je architekturou, ale tentokrát bez poselství či obsahu – jeho jedinou úlohou je zvýšit naši zkušenost prostoru.*”<sup>246</sup> Šlo vlastně o svatyni Pollockova génia. Pokud by se muzeum postavilo, Pollock by maloval přímo na stěny. Ty by ale také byly odráženy na stropě, v nastavených zrcadlech, které by malby tudíž zdvojovaly.

V tomto momentě můžeme začít sledovat efekt toho, co tomuto uvažování mohla přinést projekce. Můžeme možná konstatovat, že někde zde leží nutný výběr upřednostnění faktoru daného prostoru nebo materiálové iluze. Vezměme si třeba *Přímé projekce* Bruna Munariho (\*1907 †1998), osobnosti se širokým záběrem praxe i teorie (především na poli alternativní pedagogiky). Jedno ze svých galerijních děl nazýval „světelné fresky” a tvořil je vkládáním

---

<sup>239</sup> Viz Anthony White, *Lucio Fontana: Between Utopia and Kitsch* (pozn.221), 65

<sup>240</sup> Fontana sám si byl této dichotomie vědom a později ji adresoval parodiemi. Také umělci jako Mili a Picasso objevili světlo – a vznikla série fotografií, kde se jejich kresebné gesto objevuje jako světelné čáry na jejich portrétech. Fontana ale poukázal na to, že i toto je vlastně pouhá spektakularizace umělcova ega. Viz *Ibidem*, 69

<sup>241</sup> Na benátském Bienále v roce 1950 a v roce 1952 a pak také v Americe. Viz *Idem*.

<sup>242</sup> Uměním instalace neonů se však v této práci již více zabývat nebudu. Přesto se však například v několika dílech *Light Art* in Italy objevuje bok po boku s mappingovými instalacemi.

<sup>243</sup> A vlastně i zde pro něj byla primárně interakce s prostorem. Záměrně neonové smyčky umístil nad schodiště, aby se vize diváka měnila s každým schodem. Prvky neautenticity přítomnosti umělce v takovém gestu a příbuznost s urbánním kontextem pro něj byly hlavními tématy. Viz Anthony White, *Lucio Fontana: Between Utopia and Kitsch* (pozn.221), 65

<sup>244</sup> *Manifesto tecnico dello spazialismo, Milano – 1951*

<sup>245</sup> Jedním z posledních Fontanových děl bylo další *Ambiente spaziale* v Galleria del Deposito v Janově v roce 1967. Zde se úplně zbavil jakýchkoli objektů – instalace spočívala pouze v uzavřeném prostoru, jehož stěny měly malé dírkky organizované do linek, v různých způsobech umístěných. Na stropě visela jediná žárovka a barevnost prostoru měla příležitost se radikálně měnit.

<sup>246</sup> Viz Anthony White, *Lucio Fontana: Between Utopia and Kitsch* (pozn.221), 66



různých materiálů (včetně kapalin, různých poničených plastů apod.) mezi 2 skleněné desky a při promítání těmito prvky různě rotoval.<sup>247</sup>

## Scénografie

V roce 1957 debutuje velikán scénografického světa, který svou aktivní kariérou překlene 2. Polovinu 20. století: Josef Svoboda (\*1920 v Čáslavi †2002 v Praze).<sup>248 249</sup> Založil společně s Miroslavem Kouřilem divadlo *Laterna Magika*, které se na snoubení herců, světél, laseru a filmové projekce zaměřovalo především. V roce 1958 se nesmazatelně proslavilo uvnitř Československého pavilonu na EXPO 58 v Bruselu, kde tento pavilon vyhrál první cenu. Svoboda realizoval veškeré své radikální nápady ve velkém, poté, co je vymyslel v malém. Odtud odvaha pustit se do např. do obřích zrcadel nebo vlastní konfigurace reflektorů. Např. takto komentuje princip zrcadel: *“Zrcadlo je opřené o zem, a chvílku po začátku hudby se pomalu zvedne a je zaplaveno světlem, a ukazuje při své cestě nahoru divadelní oponu, která vypadá jako by se zrodila z ničeho. Symbolický význam tohoto začátku připomíná knihu, která se otevře – historii, která se prožije znovu; vzpomínka, jenž se otevře. Poté, když se zrcadlo naklání ve 45 stupních, divák vidí scénu horizontálně, ale zároveň vidí i vertikální odraz. A takto všechno, co se tam děje, je vidět z výšky.”*<sup>250</sup>

Ne náhodou se budova Nové Scény ND stala opakovaně cílem exteriérových projekcí.<sup>251</sup> Jakub Nepraš budovu ozdobil svým dílem *Kultury*.<sup>252</sup> Kolem r. 2006 našel ještě jako student svoji novou vyjadřovací techniku v kolážích z předtočených videozáznamů. Ty pak spojuje v několikanásobných projekcích do fantaskních „rostlin“ a organismů a vytvořil z nich cykly “kultur”, které představují neznámé organismy žijící svým uzavřeným mikroskopickým životem. *“Organismy tvoří, stejně jako ve společnosti a přírodních systémech, uspořádané centralizované hierarchie s centrálními prvky a oběhovými systémy zajišťujícími přísun živin. Tento oběh je podobný proudění krve v tkáních, mízy v rostlinách, metabolismu, či dokonce globálnímu trhu a výměně informací mezi různými propojenými částmi světového*

<sup>247</sup> Viz Donato Maniello (pozn. 8), s. 21

<sup>248</sup> Tato osobnost patří mezi italskými tvůrci rovněž mezi často citovaný inspirační zdroj. Luca Ruzza mu při svém opakovém kurzu digitální scénografie věnuje vždy minimálně jednu přednáškovou hodinu.

Např.: <http://www.digitalperformance.it/?p=2186>

<sup>249</sup> Ve městě Macerata byla uvedena Svobodova inscenace La Traviata.

<https://www.youtube.com/watch?v=BYOAcGwQOJ8>

<sup>250</sup> Viz Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy* (pozn. 226), s.180

<sup>251</sup> Sylva Poláková to zdůvodňuje: *“Svým způsobem se v případě Kultur instalované na Nové scéně jednalo o brandingový vztah. K oslovení Jakuba Nepraše se management Laterny magiky rozhodl příznačně v době, kdy tato pražská scéna se světovým renomé začala ztrácet zisky z představení. Od roku 1992 do roku 2001 byla Laterna magika ekonomicky soběstačným subjektem, 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 nového roku se vrátila do svazku s Národním divadlem. Tuto institucionální změnu provázela čitelně brandingová kampaň s názvem Nová scéna LIVE a s heslem „Začínáme z gruntu“* Viz Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy* (pozn. 226), s. 181

<sup>252</sup> 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

*společenství*.<sup>253</sup>Jedná se o metaforu fungování člověka v rámci společnosti jako části složité, neustálé a neustále se měnící struktury. Kultury zde rostou, množí se, přejímají vzájemně své vlastnosti, aby v závěru projekce byly pohlceny kapkami deště, a celý proces vývoje se v jiných nuancích opět opakoval. Nepraš na skleněný portikus divadla promítal své kultury složené ze záběrů představení z divadla Laterna Magika. Projekce byla doplněna přírodními zvuky zpívajících ptáků a deště.<sup>254</sup>

Trojice pražských multimediálních umělců (Vladimír 518, David Vrbík a Ondřej Anděra), sdružených pod názvem SPAM, zrealizovala roku 2009 audiovizuální představení *Bit*<sup>255</sup>, vyrobené speciálně pro fasádu pražské Nové Scény/ Laterny Magiky. Opláštění budovy podle návrhu umělce Stanislava Libeňského umělcům, v rozpuku během 90. let a prvního desetiletí 21. století, silně evokovala digitální jednotku informace bit a stala se jim platformou. Téma představení přímo vzešlo z fasády budovy, z jejího “gridu” (mřížky). “*Jeden pixel, jeden bit, jedno políčko mřížky, jedno zrnko, jedna bytost. Toť je ústřední téma celé konstrukce.*” Vnímání této architektury bylo totiž mezi českou veřejností vždy silně problematické až negativní: především kvůli silné identitě, kterou představuje vůči neorenesančním budovám kolem a především proto, že byla vystavěna podle návrhu Karla Pragera (\*1923 †2001), který byl protežovaným architektem komunistického režimu a jeho úkolem a nejspíše i cílem nebylo nic jiného než naprosto změnit tvář Prahy. Pod silným ideologickým břemenem bylo pro mnohé, včetně historiků umění, těžké vidět Pragerovu architekturu jako moderní, originální a zajímavou. BIT v tomto mohl představovat přelomový kousek: odstranění ideologického vidění a soustředění se na pouhé formální kvality budovy. A tak konečně mohl být znázorněn utopický aspekt Pragerovy architektury – ve chvíli, kdy na něj skupina SPAM, odchovaná kulturou, která sledovala technologicky utopické filmy jako *Tron* a vzhlížela k umělci Ryoji Ikedovi, promítla své vidění.<sup>256</sup>

Svobodův přístup ke scénografii byl předcházen tím, že teoretický koncept minulého století, koncept *gesamtkunstwerku*<sup>257</sup> byl zcela odevzdán do rukou režie. Prominenty v tomto byli scénografové jako švýcar Adolphe Appia (\*1862 †1928), především však Edward Gordon

<sup>253</sup> <http://jakubnepras.com/cultures/76>

<sup>254</sup> “*Neprašovy videoprojekce jsou ovlivněny Michaelem Bielickým, zabývajícím se tvorbou podobných video iluzí. Tyto práce se skládají z autonomních prvků videa a zvuku, jejichž integraci dochází ke stvoření nového díla. Tato díla se mění, jednotlivé prvky v nich rostou a zanikají v čase projekce, mutují a vyvíjejí se stejně jako živé formy, které napodobují či přímo vytvářejí nové subjekty napodobující živé organismy, jak taková díla definuje Eduardo Kac.*“ Viz Uxová (pozn. 250), s. 22

<sup>255</sup> <https://vimeo.com/22311920>

<sup>256</sup> Vladimír 518 šel ještě dál: svou fascinaci nenáviděným architektem zvětšil do již ne site-specific filmu Karel Gott Prager, která je v podstatě narativním vjškým dokumentem o vývoji Pragerových projektů. Film má svou vlastní estetiku, včetně hudby, hodně ovlivněné Ryoji Ikedou a např. se v ní cestuje novodobými 3d modely Pragerových plánů.

<sup>257</sup> *Gesamtkunstwerk* je historický pojem pro totální dílo, kde se všechny složky snoubí k jednotnému účínu, nebo jsou alespoň všechny promyšleny. Slovo pochází z 19. století a objevilo se při nutnosti popsat opery Ricard Wagnera. Poté se začlo vztahovat i na umění a teorii.

Craig (\*1872 †1966). Jeho směřování v tomto ohledu bylo podmiňováno reakcí; odmítal kult hereckých hvězd, které se podbízely publiku improvizacemi narušujícími smysl hry (jeho matka byla herečka, otec architekt). Samozřejmě něco takového velmi narušuje sjednocující stylizace, do kterých rád zapojoval loutky a masky. Historicky prorazil inscenací *Hamleta*, kterou udělal s Konstantinem Sergejevičem Stanislavským pro Moskevské umělecké akademické divadlo (MCHAT) v roce 1911. Je tak vlivný, protože po sobě zanechal také spoustu teoretických spisů.<sup>258</sup> V roce 2011 pražská galerie Jaroslava Fragnera věnovala prostor Craigově monografické výstavě (od Victoria and Albert Museum v Londýně).<sup>259</sup> Také vystavila jeho rytiny a malby; ty tvořil Craig v době, kdy neměl práci. Kvůli jeho inovačním přístupům s ním totiž nikdo nechtěl spolupracovat.<sup>260</sup> <sup>261</sup> I v tomto období nepřestával vymýšlet a tvořit modely pro představení, která neměla nikdy dojít provedení.

Věřil, že režisér má přistupovat ke hře naprosto bez předem utvořených stylových názorů. Ve zkratce tímto chtěl dojít restaurace divadelního umění. Trval na věrné interpretaci divadelních her a na tom, že diváci by měli chodit do divadla se především dívat spíše než slyšet.<sup>262</sup> Neutrální, pohyblivé, nic nereprezentující povrchy byly jeho značkovým prvkem. V roce 1910 vydal patent plný technických detailů na systém zavěšených a zafixovaných ploch, které by se mohly rearanžovat jak na vytváření exteriérových, tak interiérových scén. Jeho další revolucí bylo divadelní osvětlení, do té doby téměř výhradně zesponu. Začal osvětlovat ze shora, ze stropu. Nejen světlo, ale i barvy se staly vitální částí jeho konceptů.

Jenže Craigova nebo Appiova scénografie nemohla jít nikdy dostatečně daleko ve chvíli, kdy inscenovala stále klasické hry, určené pro neohrožený divácký prožitek. Pokud bych nezmínila roli hnutí Dada, hrozila by v tuto chvíli má práce až příliš jednostranně sledovat vývoj technologického pokroku. V roce 1924 dadaisté uvedli do programu položku s názvem *Relâche* („Představení zrušeno“).<sup>263</sup> Představení bývá v krátkosti definováno jako “dadaistický balet”, ale šlo vlastně o mnohem víc – dalo by se snad říci o celou škálu provokací publika

---

<sup>258</sup> Edward Gordon Craig: O divadelním umění. Divadelní ústav, Praha 2006. ISBN 80-7008-204-6

<sup>259</sup> „Chtěli jsme poukázat na to, že revoluce ve scénografii se stala už hodně hodně dávno, skoro před 100 lety, a zařídil ji právě Gordon Craig.“ Soudja Lotkerová, umělecká ředitelka Pražského quadriennale, které se také na výstavě podílelo. In: <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/1262748-e-g-craig-ve-svetle-a-prostoru>

<sup>260</sup> Ibidem.

<sup>261</sup> “Roztříštil tehdejší struktury okázalých realistických scén s malovanými kulisami a vnesl do divadelního světa abstraktní pojetí. Začal na scéně používat nové technologie za pomoci užití elektriny.” <http://www.gjf.cz/archiv/edward-gordon-craig-svetlo-a-prostor/>

<sup>262</sup> Craigův přínos je opakovaně jmenován snad ve všech italských textech, které se zabývají historií videomappingu (které mi byly dostupné). Dlouhodobě se mu věnuje jedna z největších expertek v oboru Anna Maria Monteverdi – ještě v době svých studií oboru Letter Moderne přišla s diplomovou prací *Storia del Teatro riguardante l'analisi delle prime regie di Gordon Craig*. Dnes vyučuje na Ústavu nových technologií v umění při Culture Digitali alla Alma Artis v Pise a podílela a stále se podílí také jako producent nebo jako Location Manager na mnoha představení. Více na: <http://www.annamonteverdi.it/digital/materiali/craig/>

<sup>263</sup> Viz Rosalind E. Krauss, *Passages in Modern Sculpture* (pozn. 204) s. 160

v hledišti. Původní scénografii navrhl malíř Francis Picabia, choreographii Jean Börlin, hudbu Erik Satie.<sup>264</sup> Např. představení začalo tak, že se herci prodírali uličkami před sedícími diváky na pódium.

Nejavantgardnějším prvkem byla právě technologická složka. Snad slavnější, než celé představení jsou dnes “mezihry” (Entre’actes), které realizoval René Clair, které byly jakožto filmy promítány na plátno mezi scénami. V němých scénách účinkovali sami umělci. Možná snad ale ještě zajímavější byla jakási plastická stěna jeviště složená z nějakých skleněných talířů, jimiž různým způsobem probíhalo světlo. Bohužel představení nebylo ve své době natočeno, známe jej pouze z fotografií a textu. Těžko však na fotografii zachytit úhelný prvek představení: jeho samotný konec, kdy se talířové pozadí se mělo rozsvítit a agresivně oslepit diváctvo.<sup>265</sup> <sup>266</sup> V onom smyslově násilném a opojném omámení, dosaženém různými technologickými novinkami, nelze než vidět paralelu v podobě psychedelického zážitku, po němž, zdá se, člověk toužil již od doby počátku moderních metropolí.

## Kinetismus

Víra v celistvost lidského vnímání a ve schopnost vizuální reprezentace skutečnosti byla zásadně znejištěna, když se prvně objevila myšlenka čtvrté dimenze. Nejčastěji byla hledána v čase, ten byl měl uvádět ostatní tři vektory v otáčivý pohyb a tvořit tak dojem zrcadlení.<sup>267</sup> Zobrazovací formy tak začaly být podrobovány experimentům s vyjádřením času. Zrodily se *konstruktivismus*, *kinetismus* a jeho různé odstíny jako *luminodynamismus*.

*Kinetismus*, který Zdeněk Pešánek (\*1896 † 1965) definoval ve svém stejnojmenném spise, akcentoval princip živé události, odehrávající se v přítomném čase a zároveň v kontaktu s participujícími diváky na konkrétním místě.<sup>268</sup> Např. už v roce 1926 Pešánek pracoval na kinetickém osvětlení Pražského hradu, které mělo být spojeno s hudbou a spuštěno v rámci Vsesokolského sletu.<sup>269</sup> <sup>270</sup>

Na jedné straně byl ovlivněn programem stavby a básně skupiny Devětsil, konstruktivismem a poetismem, inspirovaly ho nové žánry obrazové básně, typografické

---

<sup>264</sup>Novodobé provedení Les ballets de Lorraine, choreografa Petter Jacobson a Thomas Caley:

<https://www.youtube.com/watch?v=sNmXvRt4Rg8>

<sup>265</sup> Jednalo se v podstatě také o Gesamtkunstwerk. Ale snad ještě s tím, že jednou z neřečených dimenzí takového diváckého zážitku je určitý typ masochismu.

<sup>266</sup> Viz Rosalind E. Krauss, *Passages in Modern Sculpture* (pozn. 204) s. 56

<sup>267</sup> Viz Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy* (pozn. 226), s. 104

<sup>268</sup> Ibidem.

<sup>269</sup> Obdobné projekty se více rozšířily polovině padesátých let, vešly ve známost pod francouzským názvem Son et Lumière. Viz Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy* (pozn. 226), s. 101

<sup>270</sup> Pozitivně hodnotil konvergence jiných typů umění s architekturou, kde již v návrhu budovy bylo integrováno světelně-kinetické zpracování průčelí, jako tomu bylo u Baťova paláce či hotelu Juliš architekta Pavla Janáka. I proto si cenil zpětně svého projektu Edisonka, poněvadž se mu podařilo v navrhování kinetickou plastiku prosadit v době, kdy Praha ještě této symbioze nebyla nakloněná. Viz Ibidem.

kompozice, koláže a fotomontáže. K těmto formám se hlásil i po odeznění programu Devětsilu, jehož členové v období těsně před druhou světovou válkou přesedlali k funkcionalismu a surrealismu. Na druhou stranu ale vycházel z myšlenek barevné hudby a pneumatického klavíru (včetně elektrické energie). Tradiční varhanářství pro něj bylo více preferovaným principem než film.<sup>271</sup> Dokonce lze říci, že percepční strategie přejímal z příkladu kostelní architektury.<sup>272</sup> V principu, který bychom dnes nazvali interaktivitou, navrhl vlastní nástroj jménem *Spektrofon*. Bohužel se na trhu příliš neujal.<sup>273</sup>

Potenciál filmu v rámci výtvarné praxe nepopíral, ale upozorňoval na zkreslené představy o skutečných možnostech kinematografie, dané běžnou dobovou distribucí kin. Nevýhodu spatřoval v omezení na pevné obrazové plochy: ty mu ve své době připadaly příliš malé, a tudíž nevyhovující monumentální tvorbě. Pročež film označil za „salonní kinetickou techniku“. Roku 1948 Pešánek realizoval fontánu na pražském Výstavišti u příležitosti Slovanské zemědělské výstavy. Na vodní stěnu fontány byly promítány obrazy, což bylo v českém prostředí doposud nevídané. V 50. letech usiloval o další smíření avantgardních metod a žánrů se sociálním obsahem, což však bylo v nastupujícím socialistickém realismu jako oficiálního směru nepřijatelné.<sup>274</sup>

Měl realizovat čtyři plastiky pro Zengerovu transformační stanici na Klárově, rovněž světelně kinetické, nazvané *Sto let elektřiny* (1936). Kombinoval více materiálů (např. kov, sklo, umělou hmotu, dřevo) a technických prvků (elektrické obvody, barevné žárovky, neonové trubice). S Elektrickými podniky našel Pešánek příhodné tematické propojení. Nejenže projekty zvelebovaly sídla podniku, obracely na ně také pozornost a zároveň propagovaly světelnou reklamu na bázi elektrické energie, z níž měly Elektrické podniky zisk.<sup>275</sup>

Stěžejní však byla jeho publikační činnost pro časopis *Acta scaenographica*, jehož šéfredaktorem byl Miroslav Kouřil, scénograf předválečného Burianova divadla D 34 a jeden z budoucích Pešánkových následovníků. Kouřilovi a jeho redakci, která byla díky úzké specializaci mimo hlavní proud, se podařilo kontinuálně navázat na předválečný avantgardní

---

<sup>271</sup> Také protože jeho matka jej propojovala s varhanářským rodem Möcherů z Kutné Hory. Viz Idem.

<sup>272</sup> Například otáčivé kruhové jeviště, jímž chtěl docílit pocitu obklopení, které postrádal v kinematografii a spatřoval v chrámové architektuře, se objevuje také v koncepcích některých Pešánkových pomníků.

<sup>273</sup> Zatímco Teige se v úvahách o kinetickém umění odvolával k filmové řeči, Pešánek své pojetí kinetismu spíše uváděl do souvislosti s hudebními aparáty.

<sup>274</sup> Viz Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy* (pozn. 226), s. 113

<sup>275</sup> Navíc tito technici sledovali především úspornost a zároveň rovnoměrnost osvětlení, a tak některá osvětlená architektura mohla ztratit na plastičnosti a působit jako pouhá plošná kulisa, což se týkalo například tehdejšího osvětlení Pražského hradu. Technici tak podle něj při osvětlování opomíjeli projektantovy záměry zdůrazněných částí fasády, tedy toho, co má být viditelné a kde má být naopak stín, na co se upozorňuje a co je upozadováno. Osvětlování městského celku mělo být v budoucnu založeno „na plánovitém nenáhodném užívání tvárných prvků, jež poskytuje světelná technika umělci – nikoli technikovi.in: Ibidem.

vývoj, včetně informování o *kinetickém umění* či o světelném divadle jako českém fenoménu uznávaném rovněž v zahraničí.<sup>276</sup>

Zdeněk Pešánek zemřel v roce 1965. Rok na to mu byla uspořádána samostatná výstava.<sup>277</sup> Ve stejné době také vznikla skupina *Syntéza* hlásící se ke koncepcím *kinetického* a *optického* umění. Její členové, jimiž byli například Vladislav Čáp, Stanislav Zippe, Stanislav Toman, Jan Slavík, Lubomír Beneš či Jan Halada, ctili Pešánka jako patrona a průkopníka nového umění. Vladislav Čáp se věnoval osvětování historických a přírodních památek. V bezprostřední návaznosti na Pešánkovu ideu programovaného světelného urbanismu vypracoval v letech 1965–1966 s Miroslavem Kouřilem projekt generelu světelné kompozice panoramatu Prahy. Členové rovněž nebyli zástupci oficiálního umění a někteří své projekty mohli plně realizovat teprve mimo tehdejší Československo.<sup>278</sup>

Při festivalu *Den Architektury* 30. září 2017 byla na bývalé Zengerově trafostanici promítána videoperformance Federica Díaz. Hlavním motivem byl návrh kinetických soch z roku 1930, které nebyly nikdy reálně osazeny. Projekce si s tímto nápadem hrála a na střední část budovy nejdříve promítala různé variace na 3D modely ruky, poté si pohrávala s přítomným světelným designem na budově a na delší dobu promítla model Pešánkovy plastiky na místo, kde by měla být umístěna. Jednalo se o *videomapping* odkazující ke konkrétní výpovědi, ale téměř nebylo nutné zatížit ho příliš jasnými narativními prvky. Zvuková kompilace Jonáše Rosůlka byla vcelku umírněná.<sup>279</sup>

Pešánek v Kutné Hoře především vyrůstal, většina jeho kariéry se udála v Praze. Měl ale také zájem činit se jako architekt a mimo jiné v roce 1928 vypracoval návrh pro regulaci Kutné Hory (měl se na něm odrazit dobový vliv monofunkčního zónování). Především pak ale jeho cit pro zachování původního *genia loci* historického města; v určitém ohledu byl Pešánek tradičnější než jeho kolegové, např. v zájmu o monumentální plastiku a také o vyjadřování spirituálního a melancholického étosu.<sup>280</sup> Oslavu dávných mýtů transformoval v oslavu budoucnosti a moderních technologií, ale na rozdíl od futuristů stále ve spojení s člověkem a s přírodou. Jak poznamenává přední český odborník na Pešánkovo dílo Jiří Zemánek: „v jeho tvorbě je patrná snaha o smíření minulosti a přítomnosti, tradice a inovace, figurace a abstrakce, umění a techniky, přírody a civilizace.“<sup>281</sup>

<sup>276</sup> Viz Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy* (pozn. 226), s. 117

<sup>277</sup> V Galerii na pražském Karlově náměstí, jejímž kurátorem byl Petr Hartmann.

<sup>278</sup> Viz Poláková, *Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy* (pozn. 226), s. 118

<sup>279</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=qjPcHuIpBJ4>

<sup>280</sup> I přední autor monografií o Pešánkovi, Jiří Zemánek, jej nazýval „*Melancholický vizionář* „*umění zítřka*“ a básník *světelného města*“.

<sup>281</sup> Jiří Zemánek 1999 (ed.), *Zdeněk Pešánek*, Praha 1999, 15

Od roku 2017 středočeská galerie umění GASK (ve spolupráci se společností EDUin) pořádá *videomappingový* festival *Zapni světlo pro Pešánka* na počest umělce, jehož v posledních letech pokládá za opomíjeného. Z galerie bylo promítání na protější ústřední barokní sousoší sv. Václava. Autor Jakub Obraz nazval *videomapping* *Symboly*. Zčásti byl tvořen efekty velmi podobnými psychedelické projekci kapalin, zvýrazňování různých částí sousoší či pomyslném navléknutí sv. Václava do české vlajky.<sup>282</sup>

*Videomapping* se prováděl také do chóru chámu svaté Barbory, doprovázející živé hudební vystoupení, se skladbami Zygmunta Krauze *Quatuor pour la naissance* a Oliviera Messiaena *Quatuor pour la fin de temps*. Celkovou událost nazvali *Noc zrození a konce*. Skvěle tak připomněli Pešánkův požadavek na prolnutí hudby a vizuálního umění. *Videomapping* se v tomto případě pyšnil bohatostí motivů a nálad. Nechyběly odkazy ke stropu chrámu sv. Barbory a její pro Čechy ojedinělé pozdně gotické klenby Benedikta Rieda, s mnohostí protínajících se žeber.

V zahradách jezuitské koleje (čili GASKu) byla také vypravena performance *LOVE-ička*, kdy dvojice herců za pomoci bílého modelu lavičky a 3 bílých sfér rozehráli velkou škálu scén za pomoci těchto rekvizit, které byly jejich hraním a promítáním přeměňovány v různé objekty. Ještě jeden *videomapping* se promítl na od centra vzdálené podloubí Nových Mlýnů. Byl nazván *Světelné graffiti* a neměl vyloženě naraci. Jednalo o schématickou kresbu obličejů dítěte, kterému právě rostou zuby. Nervózní obličej pokukoval po okolí, tekly mu nuditel a projevoval jiné lidské zvuky.

### **Gesamtkunstwerk**

Např. Karel Teige obecně kritizoval pokusy o syntézu obrazu a hudby: „*Orfismus právě jako barevná hudba (Skrjabin, László) je vlastně právě tak nečistým útvarem jako wagnerovský Gesamtkunstwerk, je sepětím malířství s hudbou, uvedením barevné tvorby pod diktát rytmu a melodie... a to způsobem zcela individuálně libovolným a náladovým... Spojení hudby a malířství neděje se tu způsobem absolutně současným, je to směs, nikoli identifikace, je to ilustrace, a nikoli interpretace, nikoli plnoprávná ryzí tvorba.*”<sup>283</sup> Poněkud nejasné emotivní vyjádření Teigeho odvrhuje kombinaci disciplín. O něco starší situace stejně negativně hodnotila takzvané *Panorámy*. „*Některé recenze v tisku říkaly, že panoráma je nebezpečná věc, protože v nás vzbuzuje nejasnou představu o tom, co je realita a co iluze. Komentovaly hlavně*

---

<sup>282</sup> Musíme zde konstatovat, že projekce se neexplicitně, ale přeci přiblížila formě branding. Nejen jednoduchému patriotickému smyslu, ale vlastně tím, že bylo jasně promítáno právě z budovy GASKu, bylo i bez použití log či jiné reklamy jasně naznačeno, že projekt pochází právě z produkce GASKu. Není to nutně negativní, ale když srovnáme vypovídací sílu na veřejnou plastiku např. s prací Krzysztofa Wodiczka (jako např. Abraham Lincoln: War veteran projection), je nutno uznat, že možnost pracovat s obsahy využil lépe.

<sup>283</sup> Viz Poláková, Konvergence filmu a architektury. Případ Prahy (pozn. 226), s. 180



*ztrátu představy o skutečnosti.*<sup>284</sup> Je možné, že za těmito obavami se skrývala nejistota v nové pozici, do které stavěly tyto žánry diváka – tedy do přímé, silné konfrontace, navíc umocňované diktátem času?

*Panorámy* souvisely s výzkumem lidského vnímání a zraku, který v přirozeném stavu není směřován do jednoho bodu, ale byl považován za kruhový. Zapojovali sem hudbu a zvuky, které v lidech ještě více vzbuzovaly dojem, že se ocitli v prostředí bitvy. Například tu živě zpíval sbor Hlahol husitskou hymnu *Ktož sú boží bojovníci*.<sup>285</sup> Maroldovo panoráma viděli diváci poprvé na Výstavě architektury a inženýrství. Bylo prezentováno na jiném místě než dnes. Jediné vyobrazení původní *panorámy* je na pohlednici z výstavy z roku 1898. Je na něm zachycený vstup do dřevěného zdobeného pavilonu. Po deseti letech se na Výstavišti konala další exhibice, do které byla panoráma opět zařazena pro pobavení návštěvníků. Vzniknul nový pavilon, ten ale v únoru 1929 probořil sníh a poničil střechu i plátina. A nastupující generace umělců spjatá s českou avantgardou a modernou jako Karel Teige nebo Jaroslav Seifert plánovanou rekonstrukci kritizovala. Pro příznivce pařížského nočního života a futurismu šlo již o zastaralý model.<sup>286287</sup>

Dnes každopádně málokdo pochybuje, že např. také velkolepá Panorama Raclawicka v polské Vratislavi má stále mnoho společného s uměním a funguje jako skvělý dokument o dobovém prožívání nacionality. V 19. století samozřejmě v rámci cirkusů apod. vznikaly jiné pokusné formy entertainmentu jako např. *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. (Nejen tyto techniky, ale i revival atmosféry těchto interiérů přinesl právě strašidelný dům v Disneylandu 60. let, kam se datuje jedna z prvních projekcí videa na nerovný pvrch (viz. Retrospektivní syntetický přehled).

### **Před vynálezem fotografie**

Francouzští misionáři přivezli v půli 18. století do Evropy senzaci: čínské stínové divadlo. Tento tradiční žánr je ale znám už od let 206-220 před Kristem. Toto umění nesloužilo jen k vyprávění mýtů, ale také k politické manipulaci. Jedna z metod vládnoucí třídy, jak

---

<sup>284</sup>Známe to i ze současných debat o virtuální realitě,“ říká Kateřina Svatoňová z Katedry filmových studií Filozofické fakulty Univerzity Karlovy. Viz 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>

<sup>285</sup> In: Ibidem.

<sup>286</sup> Idem.

<sup>287</sup> “Řekněte však upřímně, kdo by si vzpomenu, dívaje se do věčné chumelenice, na bitvu u Lipan?” měl tehdy napsat mladý Seifert. Idem.



problematicky smýšlející živly uštvat až k zatčení, bylo zatknout loutkaře divadla s obviněním, že naváděli temné síly k revoltě. Během staletí se toto divadlo rozšířilo po celé Asii.<sup>288</sup>

Rafaelo Lozano-Hemmer mluví o inspiraci nizozemským umělcem Samuelem van Hoogstraten, nejvýrazněji v projektu *Body Movies*, kde se přímo odkazuje k jeho rytině *Tance stínů* z Rotterdamu z roku 1675. Ukazuje představení, při němž osvětlované figury herců nabírají buď andělských nebo ďábelských zjevení a různých velikostí. *Body Movies* údajně záměrně nesprávně využívá “spektakulárních technologií”, aby evokoval pocit intimního rozměru a soucitu (namísto aby vyvolal euforii, úžas, obedienci, vzdálenost či katarzi). Na jeho velkých projekčních plochách, umístěných na velká prostranství, většinou do ústředních míst měst, se slabě promítají siluety fotografií lidí a na ně, mnohem výrazně, černé stíny účastníků dění.<sup>289</sup> Ti se mohou pokoušet sladit svou siluetu s tou promítanou, čímž se původně slabě viditelná fotografie náhle zvýrazní.<sup>290</sup>

Nesmíme také zapomenout na vynález z půli 17. století, *Laterna Magica*, promítající zvětšené obrázky, sloužící k různým účelům, včetně uměleckého komponování.<sup>291</sup> V této době už společnost nehledě na náboženské rozdíly bavila optickými triky a iluzemi všeho druhu. *Anamorfoze* mezi nimi měla čestné místo. Z té doby existují zábavné objekty, jejichž základem je horizontálně položená malba a z jejího středu tyčící se odrazivý kovový válec. Malba, nejčastěji portréty, byla deformovaná do zruďných tvarů kolem válce, ovšem při pohledu do něj se ukazovala koherentně. Tato praktika je zachycená i na grafikách, a i když by se mohlo zdát, že to s pojetím *videomappingu* v této práci nesouvisí, byla chápána jako jeden ze způsobů poznávání světa v rámci oslavy smyslů, která byla v baroku velkým tématem. Zrak měl většinou zvláštní místo. V 17. a 18. století totiž evropskou vizuální kulturu zaplavila barokní nástěnná malba, která především na stropních klenbách a vnitřkách kupolích dosahovala nebyvalých rozměrů. Technicky zdatní architekti, ale již i malíři využívali tyto možnosti k nesmírně živoucím zobrazením, která mermomocí naznačovala pohyb až do míry vyvolání iluze, a malba tzv. *quadratur*, tedy iluzivní architektury, je toho extrémní polohou. Tato zobrazení se stala opravdu napříč Evropou rozšířeným obohacením reprezentativních interiérů a sakrálních prostor a v poměrné četnosti přežívají dodnes.

Toto rozšíření bylo ale iniciováno v renesanci. Např. slavný příklad *anamorfoze* je znám z kabinetní malby *Velvyslanci* (1533) od Hanse Holbeina ml. V tomto případě se jedná o úhel

---

<sup>288</sup> Viz Branchini (pozn. 2), s. 50

<sup>289</sup> Instalace cestuje po světě, ale Hemmer obměňuje fotografie lidí. Někdy nemá na vybranou a promítá na bílé plátno, pokud může, promítá na architekturu. V něčem se jeho přístup podobá Wodiczkoví a to, že tiše zvýrazňuje důležitost mezi životy lidí a architekturou v jejich životním prostředí.

<sup>290</sup> [http://www.lozano-hemmer.com/body\\_movies.php](http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php)

<sup>291</sup> Viz Branchini (pozn. 2), s. 50

blízký 90°, z kterého divák musí malbu pozorovat, aby se mu podivný tvar u nohou dvou velvyslanců promítl jako perfektně prostorová lebka. Jako iniciační doba pro ustavení obrazu, co by prostoru pro iluzi, je ale 15. století v Itálii. Giovanni Battista Alberti ve svém traktátu *O malbě* z roku 1435 deklaroval malbu “jako průhled do otevřeného okna”. A v 60. až 70. letech 15. století Andrea Mantegna v Camera degli Sposi na hradě v Mantově vymaloval fyzicky nepřítomný průhled do otevřeného nebe, z něhož shlíží andělé. V této místnosti paláce se domlouvaly sňatky a citelná přítomnost nebeského řádu k tomu byla nutná. Jednalo se o jeden ze zásadních momentů v pokusech o aktualizaci antického umění, které tak kontrastovalo se středověkým uměním, a které právě v 15. století začalo být pro západní kulturu nově objevováno a nalézáno (jako např. Zlatý dům císaře Nera, který dal vzniknout úplně novému proudu nástěnné malby, tzv. *groteskám*).

Představa nebo snad praxe promítání obrazové iluze před rozšířením renesance se objevila v kresbě Johannese de Fontana z roku 1420. Na ní je nakreslen mnich se svítilnou. Uvnitř svítilny je malé průsvitné okénko, v němž je obraz d'ábla držícího kopí a ten samý d'ábel se v obří podobě vyjímá na většině stránky. Pod ním se ve volném latinském překladu píše „noční přízrak k strachu při spatření“.<sup>292</sup> Co se týče však kořenů prostorové iluze, pro ně mohlo mít zásadní vliv ve 12. Století přeložení spisů Alhazena (mnichem Vitellionem). Podle historika umění Jurgise Baltrušaitise je však potřeba tendence k prostorovým iluzím vždy aktuální v nějakých fázích vývoje vizuální umění, a deklaruje tuto tendenci „optickou zkažeností“.<sup>293</sup>

---

<sup>292</sup> Viz Surovčávková (pozn.10 ),s. 10

<sup>293</sup> Viz Branchini (pozn. 2), s. 50

## Závěr

Největší podíl informačních zdrojů a sekundární literatury měly diplomové práce všeho druhu i kvality. V době, kdy jiná relevantní literatura neexistuje, je nutné je brát v potaz. Jedná se o znamení toho, že tento fenomén se stává již neopominutelným zjevem naší doby, ale zatím se jen nejistě nechává analyzovat či historizovat odbornou veřejností. Z pohledu doby vzniku této práce, roku 2018, se určitý vrchol disciplíny dá vročit do let 2008-2014, kdy se formovala nejúspěšnější tvůrčí tělesa, objevily se sporé příklady odborné literatury a otevřelo se nejvíce akcí a festivalů, které v některých případech vydržely dodnes nebo se omezily na pár ročníků.

Věnovala jsem se v práci určitým specifickým typům *videomappingu*, ale nakonec jsem rezignovala na ustavení striktní typologie, poněvadž to by bylo možné pouze v případě, že by všechna tvorba v tomto médiu byla již ukončena. Toto nemohla být premisa, ale až zjištění při studiu. I přesto jsem se v rámci běžných architektonických kategorií pokusila se ptát, zda je dnes již možné najít *videomappingové* realizace v mnoha myslitelných provedeních, a tím ukázala, že forma *videomappingu* v posledních letech již nezávisí na technickém pokroku.

Při uvažování o *videomappingu* považuji za nutné využít výsady přímé výpovědi tvůrců. Za důležité přitom považuji ale brát tyto výpovědi s rezervou a v platnosti především vůči sobě samým. Mezi těmito tvůrci, kteří mají různé zázemí, existuje tendence ospravedlňovat sebe sama v návaznosti na historické osobnosti; nezřídka autory objektů, na které *videomapping* tvoří. A tak jsem v syntetickém retrospektivním přehledu, začínajícím po druhé světové válce, představila výrazněji nepřerušené podmínky pro rozvoj smíšeného média a popsala dle svého uvážení, kde je možno hledat ukotvení jeho charakteristik. Jako relevantní základ, který neumenšuje problematičnost takového podniku, mi posloužila časová osa, kterou představili ve své knize Vittorio Fiore a Luca Ruzza<sup>294</sup>. Tam je vedle sebe položeno více vývojových narativů: časová linie italského žánru *videoteatro*, vývojová linie *nových medií* a linka performačních medií. Nejvíce jsem se při tom řídila tím, jak se vyjadřují samotní tvůrci a jaká témata jsou součástí jejich výuky či vědomé inspirace.

Za hlavní jádro pionýrství v této disciplíně v druhé polovině 20. století musíme označit prostředí, kde se dělá *vjing*, potažmo tedy promítaná vizuální složka k progresivní elektronické hudbě. Velká spousta motivů je dnes esteticky shodná s těmi, jaké užívaly hudební skupiny psychedelické hudební scény 60. let. 20. století. Stejně tak nelze popřít společný jmenovatel v častém užívání drog mezi komunitou tvůrců, poněvadž ty ovlivňují percepci a prožitek z vjemů. Stejně tak balancování na hraně virtuální reality a počítačových her. Všem je silně

---

<sup>294</sup> Viz Vittorio Fiore – Luca Ruzza (pozn. 16), s. 260-62

společný motiv sdílení, a to ať už ve formě prožitku tak ve formě tvůrčích principů. Určitá mentalita digitálních tvůrců se projevuje právě i v jejich přístupnosti předávat své schopnosti komukoli a koncept *Open Source* k ní ještě přidal. Na druhou stranu je otázkou, zda tento prvek všeobecné dostupnosti i těch nejnáročnějších principů a programů nesnižuje motivaci začínajících tvůrců k improvizaci a modernímu<sup>295</sup> uměleckému uvažování, transgresivnímu vůči jakékoliv umělecké technice.

Podstatným aspektem je také prostor, který v celkové tvorbě kreativních osobností *videomapping* zabírá. Nejedná se o disciplínu, které by bylo možné se vyučít a věnovat výhradně; také proto, že nějakým způsobem stabilní pozici na trhu má *videomapping* maximálně posledních 20 let. Zatím se tedy nedá poukázat na to, že by se jednalo o hlavní kariérní zaměření od studia po uplatnění.

Zásadní podíl mezi tvůrci mají od samých počátků vyškolení architekti. Jejich způsob uvažování nad *videomappingovými* instalacemi je takový, že s pevnou architekturou komunikují. Tyto instalace mívají ideový náboj; na jednu stranu může představovat formu péče o městské prostředí a památky, na druhou stranu propagandistickou monumentalizaci politických idejí. Sledovat zázemí těchto tvůrců je proto velice zajímavé a může mnoho říci i o jejich budoucím směřování (např. v případě, že se jejich podnikání teprve rozmáhá a neprezentuje se přesně tím, co v současné době ještě nemohou realizovat).

Během mého výzkumu se neobjevila žádná diplomová práce z prostředí archeologie nebo muzeologie. Žádný z mne dostupných textů se této problematice nevěnoval. Regionálně vymezené příklady a text jsem do práce vložila na základě vlastní zkušenosti (např. právě zavádění *augmented reality* nebo *mixed reality* na pole italské archeologie/muzejnictví je poměrně aktivní, již vzrostlou a vzrůstající oblastí a stálo by za to se mu věnovat výhradně). Napětí, které tak může vznikat s pojetím *videomappingu* jako příbuzného *street artu* či různých forem klubové kultury vidím jako plodný moment, který dává možnost dekonstruovat příliš rychle se rodící předsudky, vznikající v aktuální situaci komerční nadprodukce.

Tato práce by se možná měla ohraničit jako srovnání *videomappingu* mezi Českem a Itálií. (Tento vztah má v rovině umělecké výměny ostatně celou historii.) Takové ohraničení by na druhou stranu znemožnilo práci zachytit nějaký obecný pohled na celkové možnosti a celkový současný stav disciplíny. Zároveň by to znamenalo dobrovolné popření ztěžujícího, avšak přítomného faktu, že v druhé polovině 20. století prostředí animace, videa a *nových médií* je velmi propojené po celém světě (a možná jediným, co zůstává opravdu *site-specific*,

---

<sup>295</sup> Toto pojetí modernity přejímám např. Zambianchi (pozn. 176), kap. 1., nebo Krauss, *Passages in Modern Sculpture* (pozn. 204), s. 130

je architektura). S rozšířením internetu se rozprostřenost povědomí i kontaktů osobností této scény rozšířila až do nesledovatelnosti. (Pro další výzkum bych ale považovala za přínosné zaměřit se dění ve Francii.)

Kvalita *videomappingu* se stupňuje s mírou jeho *site-specific* faktoru. Velkolepý *videomapping* na fasády budov někdy může být umožněn pouze se záštitou velkých festivalů a díky financím, které instituce, firmy a města uvolňují při zakázkách k oslavám různých výročí. *Site-specific* faktor nemůže ale nikdy spočívat jen v tom, že vizuální efekty přes *masky* (případné vysvětlení pojmu v příslušné kapitole o technologii) perfektně nasadí na cíl projekce; musí na dané místo reagovat obsahově. (A reprízovaný obsah připravuje sám sebe o tolik potřebný efekt překvapení a údivu.)

*Videomapping* má ale i performanční potenciál. Zdroj projekce nemusí být vždy skryt v anonymitě. Projektory lze snadno uzpůsobit jak špatnému počasí, tak možnosti snadného přesunu a stejně tak jejich ovládání. Sdílený vizuální zážitek nabádá přirozeně i ke sdílenému zážitku tvorby, a interaktivita je na tomto poli jedním z hlavních cílů rozvoje; motivuje ke komplikovanějším konstruktům i k technickému zjednodušení ovládacích rozhraní. V budoucnu bude nutné ještě ostřeji rozlišovat mezi interaktivitou na bázi konzumu předem připravených her a na bázi tvůrčí participace. Vystává zde otázka platná pro současné umění obecně: v čem může spočívat zapojení diváka tak, aby byl skrze situaci stále důrazně komunikován umělecký obsah?

## **Bibliografie**

### **Primární**

Krzysztof Wodiczko, *The Abolition of War*, London 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.

Giacomo Verde, *Artivismo tecnologico. Scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, Pisa 2007.

### **Sekundární**

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

Zbyněk Baladrán – Vít Havránek, ed. *Atlas transformace*, Praha 2009.

Alessandra Centroni – Maria Grazia Filetici, *Attualità delle aree archeologiche: esperienze e proposte: Atti del VII Convegno Nazionale* (Roma, 24-26 ottobre 2013).

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

Lenka Dolanová, *Steina a Woody Wasulkovi: Dialog s démony nástrojů*, Praha 2011.

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

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

Hal Foster, *The Return of the Real: The Avant-Garde at the End of the Century*, London 1996.

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.

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

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

Marshall McLuhan, *Člověk, média a elektronická kultura*. Brno 2000.

Valentina Valentini, *Studio azzurro. L'esperienza delle immagini*, Milano 2017.

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

Claudio Zambianchi, *Arte contemporanea: dall'espressionismo astratto alla pop art*, Roma 2011.

Victoria Broackes ed. - Anna Landreth-Strong – Mark Blake – Aubrey Powell: Pink Floyd. their mortal remains, London 2017. 320 s.

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

Jiří Zemánek 1999 (ed.), *Zdeněk Pešánek*, Praha 1999.

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

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

## **Diplomové a disertační práce**

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

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

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

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

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. 2017

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

Iveta Kalousková, *Experimental videomapping*. Doprovodný text k praktické bakalářské práci. Brno: Masarykova univerzita, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy, 2015. 47 stran. Vedoucí bakalářské práce: MgA. Jana Francová, Ph.D.

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

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

Barbora Loušová, *Analýza komunikačních aktivit 3. ročníku festivalu světla SIGNAL v roce 2015*, Praha, 2016. 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.

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

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

## Články

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

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

Berna Ekim, *A Video Projection Mapping Conceptual Design And Application: Yekpare \**, The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication – TOJDAC, July 2011, Volume 1 Issue 1.

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.

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

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

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

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



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.

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](http://www.jstor.org/stable/43815489).

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

Elisabeth Wilson, *The Sphinx in the City: Urban Life, the Control of Disorder, and Women*, California 1991

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/](http://www.repubblica.it/spettacoli/teatro-danza/2018/01/16/news/_tango_glaciale_reloaded_-186586422/)

Václav Bělohradský. O společnosti spektaklu.  
[http://www.multiweb.cz/hawkmoon/o\\_spolecnosti\\_spektaklu.htm](http://www.multiweb.cz/hawkmoon/o_spolecnosti_spektaklu.htm)

Petr Blond: *Neškodné malování ve veřejném prostoru? Tagtool*. 24.4.2014 [cit. 2018-28-06].  
Dostupné z: <http://kulturio.cz/lunchmeat-tagtool-reportaz/>.

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 [cit. 2018-20-06]. Dostupné z: <http://www.lyonalacarte.com/?Fete-des-Lumieres->

Kasner, Zdeněk: 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/>.

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/>

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/>

Lucie Poštolková, *Staroměstský orloj oslavil 600. narozeniny velkolepě, přišly stovky lidí* [2.3.2013]. [2018-01-05]. <http://www.novinky.cz/kultura/213686-staromestsky-orloj-oslavil600-narozeniny-velkolepe-prisly-stovky-lidi.html>

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

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

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 Teigea a Seiferta ale bitva u Lipan nebavila. 2016 Dostupné z: <https://wave.rozhlas.cz/maroldovo-panorama-predchazelo-virtualni-realite-mladeho-teigea-a-seiferta-ale-5186835>

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

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

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

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>

## Příloha

### Seznam odkazů na související videa

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 v sestupné chronologii vzniku děl.

Francis Picabia – Jean Börlin - Erik Satie - René Clair: *Relâche*, 1924, Reinscenace z roku 1924, znovuuvedení z roku 2014 (novodobé provedení les ballets de Lorraine, choreograf Petter Jacobson a Thomas Caley)

<https://www.youtube.com/watch?v=sNmxvRt4Rg8>

Disneyland, *Grimm grinning ghosts*, Haunted Mansion, Ghost ride, 1969

<https://www.youtube.com/watch?v=mGzUwoo8XqQ>

Ian Emes, animace pro píseň *One of these Days* od skupiny Pink Floyd, 1971

<https://www.dailymotion.com/video/x17acm5>

Ian Emes, animace pro píseň *Time* z alba *Dark side of the Moon* skupiny Pink Floyd, 1973

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

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

Wodiczko. *Hiroshima Projection*. 1999 <https://www.youtube.com/watch?v=WqqSwFscWtI>

Rafaelo-Lozano Hemmer, *Body Movies*, 2001 (Hong Kong 2006)

<https://www.youtube.com/watch?v=g-CNxFiXZDY>

Shelley Eshkar a Paul Kaiser, *Pedestrian*, Dvě umístění ve čtvrti Manhattan: Rockefeller Center a Harlem. Zakázka Art Production Fund a Eyebeam, 2001

<https://vimeo.com/80340143>

Piero Angela et al., Palazzo Valentini, *Domus Romane* v Římě. Od 2006

<https://www.youtube.com/watch?v=wocoQd-Poo4>

AntiVJ, projekce na dům, 2006 <https://www.youtube.com/watch?v=L64-nqZsgjo>  
Jakub Nepraš, *Kulturní*, Laterna Magika v Praze, 2007 <http://jakubnepras.com/cultures/76>  
AscoltiVisivi, *Sezioni*, festival Luminaria v Neapoli, 2008 <https://vimeo.com/3499177>  
Robert Lepage et al., *The Image Mill*, silo v přístavu města Québec  
[http://lacaserne.net/index2.php/exmachina/gallery/the\\_image\\_mill/#id=album-31&num=content-857](http://lacaserne.net/index2.php/exmachina/gallery/the_image_mill/#id=album-31&num=content-857)  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=7&v=48j-7ZSfp0M](https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=48j-7ZSfp0M)  
<https://vimeo.com/57492020>  
<https://www.youtube.com/watch?v=lYWbkMpiryI>  
AntiVJ, *Tour Des Convoyeurs*, Mutek, 2009  
<https://www.youtube.com/watch?v=ckVKc5k9DDQ>  
AntiVJ, *Enghien*, Bains Numériques festival, Enghien les Bains, France, 2009  
<https://www.youtube.com/watch?v=EhTOWwAZxK0>  
Krzysztof Wodiczko, *The Europe of Strangers*, Benátské Biennale, Polský pavilon 2009  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=6&v=UX1aj57VkKg](https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=UX1aj57VkKg)  
Urbanscreen, *555Kubik*, Kunsthalle Hamburg 2009  
<https://www.youtube.com/watch?v=3h3D6dCLAeo>  
[www.vimeo.com/5677104](http://www.vimeo.com/5677104)  
Vladimir 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, *Karel Gott Prager* 2009  
<https://vimeo.com/22311920>  
Vladimir 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, *BIT*, Nová scéna ND 2010  
[https://www.youtube.com/watch?v=N1\\_GiJlTM8](https://www.youtube.com/watch?v=N1_GiJlTM8)  
Initi a Floex, videomapping na Hotel Hilton v Praze, 2011 <https://vimeo.com/50054754>  
The Macula - Lukáš Duběda, Michal Kotek, videomapping na pražský orloj k oslavám 600.  
let jeho existence. 2010 <https://www.youtube.com/watch?v=5YQxAv6zg9o>  
AscoltiVisivi, *Tonestone*, festival Luminaria, Neapol. <https://vimeo.com/19526899>  
Marco Nereo Rotelli, *Los tato poetico*, při italském pavilonu na benátském Bienále, 2011  
<https://www.youtube.com/watch?v=kd4AfoW LZTA>  
Anarchy dance theatre, *Seventh sense*, 2011  
<https://www.youtube.com/watch?v=iQIDEPLHPyQ>  
Initi a Floex, *Archifon*, Kaple Božího těla v jezuitském Konviktu, festival festivalu PAF  
v Olomouci, 2011  
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>  
Studio Azzuro, *Risveglio*, Milan 2011 <https://vimeo.com/44940559>  
Moire a Petr Skála (Skákala), videomapping na budovu bývalé lékárny, festival Vzáří,  
Olomouc 2011 <https://vimeo.com/38602777>  
Boot-Av, videomapping na Dům umění, České Budějovice, 2012  
<https://vimeo.com/41428235> <https://vimeo.com/41428234>  
Romain Tardy 2012, „*Making of Omicron*“ <https://vimeo.com/41475403>  
Bordosz Artworks, permanentní videomappingová instalace na Hrad Breda v Maďarsku,  
2012/13 <https://www.youtube.com/watch?v=O9yLntmSz7Y>  
Zdeňka Čechová - Miroslav Vobořil, *Betlémská Oddyssea*, videomapping k výročí ČVUT,  
Betlémská kaple v Praze, 2013  
<https://www.youtube.com/watch?v=vWRczZnIJxw&list=PLF2F717B14C74003C&index=30>

Ryoji Ikeda, *Radar*, Fondation Vasarely, Aix-en-Provence 2013  
<https://www.youtube.com/watch?v=Pse-F-FHu0>

Vladimír 518 – David Vrbík - SPAM, *Interpretace černo-bílých struktur Zdeňka Sýkory*, Signal Festival v Praze 2013 <https://www.youtube.com/watch?v=0UQeB338SQ0>

Milan Cais. Signal 2013. „Karlův Hlídač“ („repríza“ Nočního Hlídače z roku 2000)  
<https://www.youtube.com/watch?v=-rZ9lnb4H58>

Can Buyukberer, *Morphogenesis*, Signal dome, Signal festival v Praze, 2013  
<https://www.youtube.com/watch?v=k1ulr3fboVs>

Jakub Nepraš – společnost Lasvit, Kůra, 2014 <https://vimeo.com/243705294>

Lumitrix, historická videomappingová instalace na maják, Sunderland, 2015  
<https://www.youtube.com/watch?v=O-gYKxk8HC8&t=0s&index=3&list=PLhO1NcCwDtPz2ZOfAc3km5HsWVY1Xc7X1>

Martin Hiffi Hoffer a Gabriela Al Dhábba (Cirque Garuda), videomapping k příležitosti 125. výročí Akademie věd ČR, 2015 <https://www.youtube.com/watch?v=sp1gnat7n7E>

Shillong, videomapping na festivalu domorodé kultury Terra Madre, 2015  
<https://www.youtube.com/watch?v=0OI2JVMv4vU>

Skullmapping, Panasonic, *Le Petit Chef*, od 2015 v různých restauracích,  
[https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=49&v=4Ma4rxgNTG8](https://www.youtube.com/watch?time_continue=49&v=4Ma4rxgNTG8)

Bordosz artworks, videomapping na kostel sv. Ludmily v Praze, Signal Festival v Praze 2016  
<https://vimeo.com/197094436>

Společnost Ekumen, Luminographie, Quartier de Spectacle, Montreal, 2016-17  
<https://www.youtube.com/watch?v=cpkVFTDIS0M>

Tony Oursler, *Influence Machine*, 2016, Stockholm University  
<https://www.youtube.com/watch?v=IWJZweab9yU>

Tony Oursler, *Influence Machine*, 2013, Tate Modern, London  
[https://www.youtube.com/watch?v=\\_YQoEgAyqp0](https://www.youtube.com/watch?v=_YQoEgAyqp0)

The Macula, *Spectrum*, Chrám sv. Barbory v Kutné Hoře. 2014  
<https://www.youtube.com/watch?v=pdfEIWqlLno>

Freightliner, videomapping na přehradu Hoover Dam jako inaugurace jejich nového traktoru, 2015 <https://vimeo.com/127700483>

Bordosz artworks, videomapping k příležitosti 700. výročí založení města Kolozsvár, 2016  
<https://vimeo.com/180414587>

Jan Drozda – Vojtěch Kočí – Julie Lupačová et al. (společnost Lumitrix), *Časostroj*, 2016, vysoká pec v areálu Dolní Vítkovice, Ostrava  
<https://www.youtube.com/watch?v=XW2L3vxrs88>

Ateliér animace na UMPRUM, *Zásvětí*, 2016, Automatické mlýny, Kolín  
<https://www.youtube.com/watch?v=B58ueW9kaOA>

Miguel Chevalier, *Voûtes Célestes*, 2016, Nuit Blanche, Saint Eustache Paris  
<https://vimeo.com/185925081>

Studio Azzuro, *Miracolo a Milano*, 2016 Palazzo Reale, Milano  
<https://vimeo.com/191991034>

*Limelight, Global Illumination*, IMapp Bucharest, 2017 <https://vimeo.com/184283369>

František Pecháček a Josef Kortan (BLACK/DIVISION) - Ondřej Mikula (AidKid), Oslava otevření nové budovy CIIRC, 7.9.2017, ČVUT, v Praze  
<https://media.cvut.cz/cs/video/20170907-videomapping-na-budovu-cvut-ciirc>

Den Architektury 30. září 2017, bývalá Zengerova trafostanice (budoucí Kunsthalle Praha). Federico Díaz video, Jonáš Rosůlek audio. Detail, krátké video. Kurátorka: Christelle

Havranek Asistence kurátora: Kristýna Kottová Režie filmu: Michael Havas, Federico Díaz  
Kamera: Antoan Pepelanov 3d grafika: Jan Hladil Zvuk: Jonáš Rosůlek Editing: Radim  
Kotěšovec <https://www.youtube.com/watch?v=qiPcHuIpBJ4>

Celá amatérsky natočená produkce <https://www.youtube.com/watch?v=DqofDi92Ykk>  
Všechny videomappingové počiny festivalu Zapni světlo pro Pešánka v Kutné Hoře 2017  
<http://www.zapni-svetlo-pro-pesanka.klucivespolek.com/galerie/>

Filip Roca, *Multiverse*, Signal festival v Praze 2017, Michnovský palác / Tyršův dům  
<https://www.youtube.com/watch?v=HY-SQ16HZ-Y>

Yann Nguema „EZ3kiel“, *Caryatidis*, Signal Festival 2017, kostel svaté Ludmily Náměstí  
Míru, Praha [https://www.youtube.com/watch?v=\\_xC-aMThriE](https://www.youtube.com/watch?v=_xC-aMThriE)

Boris Vitázek - Zuzana Sabová, *Second Litany*, Signal Festival 2017, Hybernská  
<https://youtu.be/77DZHXAfHzs>

Mario Martone, *Tango Glaciale Reloaded* (1982) (2018)  
[https://www.youtube.com/watch?v=NBsoeDR8\\_1A](https://www.youtube.com/watch?v=NBsoeDR8_1A)

Jakub Nepraš, *Bark*, 2017, Řezno <https://vimeo.com/240678570>

Milan Cais, *Noční hlídač*, 2018, Elektrárna Temelín, Festival Umění ve městě.  
<https://www.reflex.cz/clanek/video/87692/kdyz-temelin-zamrka-nocni-hlidac-milana-caise-ozil-na-chladicich-vezich-jaderne-elektrarny.html>

LBL communication group- Knife Studio- Anna Abalikhina, videomapping na dvě budovy  
divadlo Bolšoj, Moskva, festival Circle of Light 2018 <https://youtu.be/RW6-104axow>

Canon, projekce v Tasmánii, 2017 <https://www.youtube.com/watch?v=7ljgQRJZ7Vc>

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=_K0mlisPtbQ)

<https://www.youtube.com/watch?v=iR19WV-1PM4>

Brusel, letiště, 2018, videomapping, *In love with our flemish masters*. Projekce plánovaná na  
roky 2018-2021 <https://www.youtube.com/watch?v=AFEDNFYPdI4>

## Obrazová příloha

1. Str. 88, vlevo nahoře: 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
2. S. 88, vlevo uprostřed: Michael Naimark, *Displacements*, analogová projekce v bílém interiéru, 1986 Foto:
3. S. 88, vpravo nahoře: Mario Mariotti, projekce na kostel Santo Spirito, 1980, Florencie. Foto: archiv umělce
4. S. 88, vpravo uprostřed: Krzysztof Wodiczko, *screening at Venice Biennale*, 1986, Foto: Jerzy Borowski
5. S. 88, vlevo uprostřed: Magdalena Jetelová, *Atlantický val*, 1994-1995. Foto:[http://www.artlist.cz/uploads/tx\\_artlist/2012-jetelova\\_06.jpg](http://www.artlist.cz/uploads/tx_artlist/2012-jetelova_06.jpg)
6. S. 88, pravo dole: Tony Oursler, *Influence Machine*, 2016. Foto: [www.tonyoursler.com](http://www.tonyoursler.com)
7. S. 89, vlevo nahoře: Jakub Nepraš, *Kultury*, 2007, videokoláž se zvukem, projekce na plexisklovou stěnu, 4 animace, každá cca 150 x 100 cm, 2 minuty, loop. Foto: archiv umělce.
8. S. 89, vpravo nahoře: Vladimír 518 - David Vrbík - Ondřej Anděra – SPAM, *BIT*, Nová scéna ND 2010 Foto: Vladimír 518 - Jan Matoušek - Markéta Vinglerová, *Město = Médium*, Praha 2012.
9. S. 89, vlevo, Milan Cais, *Noční Hlídač*, 2000, 2013 a 2018
10. S. 89, Studio Azzuro, *Tavoli. Perché queste mani mi toccano?* [www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com)
11. S. 89, Studio Azzuro, *Miracolo a Milano*. *Imagine sensibili*, palazzo reale, Milano. Foto: [www.studioazzurro.com](http://www.studioazzurro.com)
12. S. 90, vlevo nahoře: Archeologická expozice paláce Valentini v Římě. Stěny. Foto: <http://www.noidealab.com>
13. S. 90, vlevo uprostřed, Nekropole v Cerveteri, projekce uvnitř hrobek. Foto: Ibidem
14. S. 90: AntiVj, *Omicron*, 2012, Hala Stulecia, Vratislav. Foto: <http://blog.antivj.com/2012/o/>
15. S. 90, Macula, Archifon. Foto: archiv umělců
16. S. 90, Zaorálek, *Permapping*. Foto: archiv autora
17. S.90, dole: Robert Lepage – Ex Machina: *The Image Mill*. *Sila v přístavu města Québec* Foto: [http://lacaserne.net/index2.php/other\\_projects/the\\_image\\_mill/](http://lacaserne.net/index2.php/other_projects/the_image_mill/)

18. S. 91, uprostřed: Moire a Petr Skála (Skákala), videomapping na budovu bývalé lékarny, festival Vzáří, Olomouc 2011 Foto: snímek z <https://vimeo.com/38602777>
19. S. 91, uprostřed :Bordosz artworks, videomapping k příležitost 700. výročí založení města Kolozsvár, 2016 Foto: Snímek z <https://vimeo.com/180414587>
20. S.91, vlevo nahoře: Mario Martone, *Tango Glaciale Reloaded*. 2018. Foto: záběry z představení
21. S. 91, Klucivespolek, Noc Zrození a konce, 2017, videomapping, Chór chrámu sv. Barbory. Festival Zapni světlo pro Pešánka v Kutné Hoře. 2017 Foto: [http://www.zapni-svetlo-pro-pesanka.klucivespolek.com/wp-content/uploads/2017/08/videomapping\\_3010-1.jpg](http://www.zapni-svetlo-pro-pesanka.klucivespolek.com/wp-content/uploads/2017/08/videomapping_3010-1.jpg)















