

Univerzita Karlova v Praze
Katolická teologická fakulta
Ústav dějin křesťanského umění
Dějiny křesťanského umění

Klára Žaludová

**Vztah k času -
strategie užívání času u autorů soudobého českého
videoartu**

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Marie Rakušanová, Ph.D.
2008

Prohlášení .

„Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně a v seznamu literatury a pramenů uvedla veškeré informační zdroje, které jsem použila.“

Klára Žaludová.

Děkuji všem, bez jejichž cenných rad by tato práce nevznikla, zvláště pak Michalovi Mariánkovi a Gumaguar za psychickou podporu. Rodině za shovívavost a všem zmiňovaným VJům za poskytnuté rozhovory.

Obsah

I. ÚVOD	5
II. CO JE TO VIDEOART (TECHNOLOGIE VS. SPOLEČENSKÝ KONTEXT)	6
SHRNUTÍ DĚJIN VYUŽÍVÁNÍ VIDEOTECHNOLOGIÍ PRO UMĚLECKÉ ÚČELY	6
II.I VÝVOJ A POUŽITÍ VIDEOTECHNOLOGIÍ V ZAHRANIČÍ	6
II.II VÝVOJ A POUŽITÍ VIDEOTECHNOLOGIÍ V ČESKÉ REPUBLICE	12
III. NAKLÁDÁNÍ S ČASEM VE VNITŘNÍ STRUKTUŘE VIDEOARTU	15
III.I VIDEOART A FILM (VYMEZOVÁNÍ SE FILMOVOSTI PROSTŘEDNICTVÍM TECHNOLOGIÍ A HISTORICKÝ VÝVOJ)	15
III.II RYCHLOST VE FILMU A VIDEOARTU	17
III.III STŘIH A MONTÁŽ JAKO ČINITEL VNÍMÁNÍ ČASU VE FILMU A VIDEOARTU	19
IV. VJING	21
IV.I VZNIK A OSVĚTLENÍ TERMÍNU VJ	21
IV.II HISTORIE VJINGU OBECNĚ.....	22
IV.III PROSTOR, PROJEKČNÍ PLOCHA A TECHNOLOGICKÉ MOŽNOSTI.....	27
IV.IV VJING V ČR	29
IV.V JEDNOTLIVÍ VJOVÉ	30
V. ZÁVĚR	CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
VI: OBRAZOVÁ PŘÍLOHA	46
VII. SEZNAM VYOBRAZENÍ:	55
VIII. SEZNAM POUŽITÝCH PRAMENŮ A LITERATURY:	56

I. Úvod

Obrazy, slova nebo jazykové konstrukce sídlí v duchu každého z nás a dodávají nám sílu a důvod k životu. Již od dob objevu ohně a pak po celou dlouhou historii lidstva měl člověk potřebu zpestřovat si svůj každodenní běžný život něčím vizuálně krásným. Například hrami světel, stínů, zvuků a podobně. Umění, ať již byla technika v té které době a společnosti jakákoliv, bylo prostředkem k naplnění touhy po splnutí s kosmem.

Zásadní rozdělení vizuálního umění přišlo s vynálezem fotografie, která částečně nahradila malířství. Toto rozdělení ohlašovalo další odvětví jako je film, animovaný film, interaktivní obrazy, virtuální reality a rozvinutí nových obrazových horizontů. Každé rozcestí v obrazových technikách přináší rozvoj možností, jejichž zárodek je již obsažen ve starším vizuálním umění. Film, video a veškeré vizuální projekce vtělují své obrazy do vrstvicího se času, a s jeho rychlostí a členěním autoři pracují. V důsledku zkušeností s novými technologiemi a jinými interaktivními výtvary vnímáme jinak i veškerá díla předešlá. Jde o kontinuální růst či prohlubování a zároveň o proces vývoje a radikálního otevírání. Ve všech zmíněných oblastech tvorby jsou přítomny nekonečně vzdálené hranice počátku konce, které můžeme prožívat v neviditelném čase každodenního života, ale jsou obsaženy i ve velkém čase dějin.

Ve své práci se zabývám autory, jejichž díla lze jen stěží archivovat nebo konzervovat pro jejich povahu proudících procesů a událostí. Mým původním záměrem bylo zmapovat současnou českou scénu videoartu se zvláštním důrazem na pomalost, rychlost a práci s časem. Porovnat, jak s fenoménem času a časosběrností pracují filmoví experimentátoři a naopak jak se tento aspekt projevuje u výtvarníků. V průběhu práce jsem však zjistila, že již delší dobu se zde intenzivně rozvíjí směr, který až na pár výjimek, a po teoretické stránce takřka vůbec, není zmapován. Jde o oblast Vjingu, která do sebe pojímá všechna předešlá umění. Nebylo mým záměrem sepsat komplexně celou českou scénu, ani nešlo o detailní technologické popisy. Pokusila jsem se vybrat jména a osobnosti, která jsou, alespoň dle mého mínění, nejzajímavější a nejprogresivnější. Ne náhodou většina zmíněných Vjů jsou zároveň autory i jiných uměleckých forem jako je video, animace, fotka, design a vymýšlení nových programů.

II. Co je to videoart (technologie vs. Společenský kontext)

Shrnutí dějin využívání videotechnologií pro umělecké účely

II.1 Vývoj a použití videotechnologií v zahraničí.

V šedesátých letech, když začali pop-artisté uvádět do galerií výjevy z masové kultury a byly prozkoumávány pohybové a zvukové technologie, například kinetické umění a sound art, chopila se skupina umělců nejmocnějšího nového sdělovacího prostředku, tedy televize. Od roku 1959 začali fluxový¹ umělec Wolf Vostell a americký umělec a hudebník korejského původu Name June Paik do svých instalací začleňovat televizní obrazovky. Symbolický zrod video umění však nastal až později. 4. října 1965 si Paik koupil novou přenosnou videokameru Portapak od firmy Sony a zaznamenal na ni jízdu papeže Pavla VI. newyorskou ulicí. Tentýž den promítl svůj natočený materiál pod názvem Video Recorder Electronic na druhém konci města v Café Au Go-Go. Vizuální prezentaci navíc doplnil přehráním vlastní hudební skladby. Ačkoliv nešlo o první použití videokamery ani o první projekci videosnímků, vepsala se tato událost do dějin jako zrod videoartu. Od téhož autora jsou však známy první tracking efekty rozrušování a rastrování obrazu již z dřívější doby. Např. ve svém filmu Zen for Film (1962) zobrazoval pouze světelné otisky, prach a škrábance na filmovém pásu.²

Všeobecně lze říci, že video-díla šedesátých let byla spíše formálním průzkumem elektronického obrazu a soustředila se na práci s elektromagnetickými vlnami. Byla nutná úzká spolupráce s techniky a experty na pohyblivý obraz. Nejen Name Juna Paika a Wolfa Vostella, ale i další zajímal spíše televizor jako takový. První generace videoumělců si osvojila bohatou syntax televizního jazyka, jeho spontánnost, nespojitost i zábavnost, aby odhalovala rizika tak kulturně mocného média. Zejména Paik televizi znevažoval a vysmíval se jí. Mluvil otevřeně o zesměšňování techniky.³

Vývoj videoartu ovlivnilo několik intelektuálních trendů. Name June Paik vzdal hold dvěma důležitým vzorům ve svých videosnímcích Marshall McLuhan v kleci (1967) a Pocta Johnu Cageovi (1973). Avantgardní skladatel John Cage byl jedním z prvních zastánců užití

¹ <http://www.fluxus.org>

² Michael RUSH: New Media in Late 20th Century Art, Thomas a Hudson, New York, 2001. 81-82.

³ Ami DEMPSEYOVÁ: Umělecké styly, školy a hnutí, Slovart, Praha 2005. 257-258.

nových technologií v umění.⁴ V Porozumění médiím: rozvinutí člověka (1964) vyslovil kanadský autor Marshall McLuhan myšlenku, že změnou komunikačních prostředků se změnilo i samotné vnímání, a to z vizuálního zaměření na multisenzorické. „Umění nemá za úkol ukládat okamžiky zážitků,“ psal, „ale objevovat prostředí, která jsou jinak neviditelná.“ Pro McLuhana, stejně jako pro Williama Blakea, jehož dílo citoval, bylo umění způsobem jak „sloučit všechny lidské schopnosti v touze po jednotě obrazotvornosti“. „Médium mění duchovní obzor uživatele: „médium je poselstvím“. Média nás totiž ovlivňují fyzicky. Sedíme-li několik hodin u televize, stimulátor elektronových paprsků vytváří jedinečný a charakteristický mentální stav. Je to stav, který vlastně převrací evoluční ostražitost, díky níž jsme dosud nevyhynuli. Co se týká obsahu poselství: jestliže člověk řekne „miluji tě“ osobně, po telefonu nebo na plakátovací ploše, bude to právě použité médium, které zřejmě nejvíce ovlivní charakter odpovědi. McLuhan ukázal, jakým způsobem vniknout do režie životní skutečnosti“.⁵

Od dob vzniku televize dochází k opětovnému využití a zpracování filmu. Filmová forma, která kdysi tvořila prostředí a byla neviditelná, je znovu zpracována do vysoce ceněné umělecké podoby. Nepřímo významně podnítila a ovlivnila umělecké filmy, i když zůstala zcela neviditelná - a zviditelní se teprve tehdy, až se televize sama stane obsahem nového média. Další médium – a tím může být cokoli, třeba extenze našeho vědomí – bude zahrnovat televizi jako svůj obsah, nikoli jako prostředí, a transformuje formu televizní ve formu uměleckou; proces, pomocí něhož každá nová technologie vytváří prostředí, které převádí starou nebo předcházející technologii do umělecké formy nebo do něčeho přehnaně výrazného.⁶

Prvotní výrazovou možností videa byl tedy prostý záznam skutečnosti, ale od toho se rychle pokročilo dále. Především došlo k využití videosyntezátorů. Ty pracovaly na podobném principu jako syntezátory hudební a nabízely možnost generování řady statických i pohyblivých obrazů nebo obrazových vzorů, často bez použití videokamery. Průkopníkem této formalistní větve videoartu se stal především umělec českého původu Woody Vašulka a jeho žena, islandská houslistka Steina. Již od 60. let přispívají k utváření teoretického a institucionálního rámce elektronického umění.⁷ Na počátku 70. let založili elektronickou

⁴ Ami DEMPSEYOVÁ: Umělecké styly, školy a hnutí, Slovart, Praha 2005. 257-258.

⁵ Herbert-Marshall McLUHAN: Člověk, média a elektronická kultura, Jota, Brno 2000, 13.

⁶ Herbert-Marshall McLUHAN: Člověk, média a elektronická kultura, Jota, Brno 2000, 201.

⁷ Gerald O'GRADY: Historická úloha Čechů v mezinárodním mediálním umění, in: Orbis fictus (kat.výst.), Oswald, Praha 1996, 19-20.

laboratoř nazvanou The Kitchen, kde se věnovali tvorbě svých videozáznamů.⁸ Pokoušeli se o propojení technologické a kulturní sféry. Vyžadovali účast umělců nikoliv pouze na zacházení s technologií, ale také na jejím samotném zrodu a přetváření. Na jejich komplexním díle lze výborně sledovat proměny, kterými umění videa procházelo. Od raných dokumentů avantgardního dění plynule přecházejí k dokumentování média a vlastního zacházení s ním, ať již v samotných videopáskách, tak také prostřednictvím soustavného sběru materiálu, vztahujícího se k historii elektronického umění. Propojují dokumentárně-reflexivní a analyticko-formalistický přístup k technologiím. Řadu přístrojů, se kterými Vašulkovi pracovali, si vyrobili sami.⁹

Počáteční video umělci spojovali teorie globální komunikace s prvky lidové kultury a vytvářeli videozáznamy, jedno- i vícepásmové vysílání, instalace přenášené mezinárodními satelity a sochy s mnoha monitory. Paik často spolupracoval s jinými umělci, hlavně s avantgardní cellistkou Charlotte Moormanovou. V Televizní podprsence pro živou sochu (1969) hrála Moormanová skladby od Paika i jiných umělců a měla přitom na sobě podprsenku ze dvou miniaturních televizních přijímačů, střídaly se na nich obrazy v rytmu měnících se tónů hudby. Paik též ve své tvorbě používal tzv. Paik/Abe-Syntetizátor, který sestrojil společně se Shuyou Abem.¹⁰

Koncem šedesátých let začaly video art podporovat komerční galerie. V roce 1969 uspořádala Howard Wise Gallery v New Yorku důležitou výstavu s názvem TV jako tvůrčí médium, kde se vedle Televizní podprsenky pro živou sochu objevily práce Iry Schneidera, Franka Giletta, Erika Siegela a Paula Ryana. O něco později založil Howard Wise Electronic Art Intermix (EAI), kde zajišťoval distribuci videokazet a usnadňoval jejich produkci. Dnes vlastní EAI jednu z nejvýznamnějších sbírek videoartu v USA. Videoart podporovaly také veřejné televizní stanice a mezi umělci a komerčními televizemi se brzy rozvinul tvůrčí vztah. Mnohé techniky a speciální efekty, které jsou nyní v televizi a hudebních videozáznamech běžné, zvláště v přípravné fázi pro vysílání, objevili poprvé umělci Paik a Dan Sandin.

V roce 1973 Sandin vyvinul Sandinův obrazový procesor (IP), který elektronicky mění videozáběry a zkoumá dynamiku barev. S nově vyvíjenými výrobními postupy se videoumění stávalo stále dokonalejším a propracovanějším.¹¹

⁸ <http://thekitchen.org>

⁹ Woody VASULKA: Galerie: místo pro pohyblivý obraz, in: Orbis fictus (kat.výst.), Oswald, Praha 1996, 129-131.

¹⁰ Jan KRŠÁK: Name June Paik, in: Cinepur 44, 2006, 22-23.

¹¹ Ami DEMPSEYOVÁ: Umělecké styly, školy a hnutí, Slovart, Praha 2005, 258.

V 70. letech začalo být velmi oblíbeným vyjadřovacím prostředkem umělců akční umění, happeningy a performance ve spojení s filmem, který se opírá o princip dokumentu.

Např. performance Volání až do ochraptění od Jochena Gerze vznikala bez účasti jakéhokoliv publika, tudíž videozáznam byl jedinou možností, jak se s ní mohl divák setkat.¹²

Tehdejší život i tvorba umělců byly nepředstíraně zaujaty tématy prostituce, homosexuality, levných hotelů a prostě všeho, co bylo na okraji pro širší společnost. Nejen umělci, ale i typičtí režiséři, točili v tomto duchu své skvostné filmy. Např. Federico Fellini, Fernando Arrabal a mnoho dalších. Nejvýraznější osobností v tomto směru byl experimentátor Andy Warhol, který ve svých filmech pracoval s mediálně smíšenými obrazy a s prolínáním fotografie a filmu. Tento přístup lze vidět i u Jeana-Lucka Godarda, Petera Greenwae, Wima Wenderse a dalších. Příznačná je pro ně vyprázdňená narace a uvedení obrazu a jeho formy do popředí.¹³

Velmi výrazně zmíněná tematika zasáhla i oblast čisté fotografie, kde např. Diana Arbust pracuje se šmíráctvím a narušováním osobního prostoru, i když s jistou dávkou strojenosti¹⁴. Americká fotografka Nan Goldin vytvořila pod vlivem warholových filmů série vynikajících fotografických příběhů, ale natáčela i velmi zajímavé 8mm filmy.¹⁵ Cindy Scherman ve svých dílech konstruovala inscenované světy, které vystřídaly interpretaci reality. Např. v cyklu Untitled Film Stills (1977), kde vytvořila jakési obrazy fiktivních filmů a „béčkových hororů“.¹⁶

Možná také díky flexibilitě a intimitě média videa, mohly mnohé umělkyně intenzivně vyjadřovat otázky ženské identity. Video pro ně bylo něčím, do čeho se dá vstoupit a zkoumat jako prostorový prvek, jehož jsou součástí. Video jim umožňovalo rozvinout vlastní jazyk, díky němuž mohly prosazovat ryze ženské vidění světa. Pracovaly s ním mj. Dara Birnbaum, Ana Mendieta, Hannah Wilke¹⁷ a Joan Jonas.¹⁸

70. a 80. léta byla dobou velkého rozmachu videa, která s sebou přinesla obrovské výhody, jak ve snadnosti kopírování, tak v nenákladnosti. Pro tuto dobu je příznačný odpor umělecké avantgardy proti tradičním schématům Hollywoodu, začínají vznikat intermediální díla, která slučují hudební experimenty, malířská díla, film i fotografii. Mezi nejznámější patří již zmíněný Name June Paik, Dick Higgins nebo Yoko Ono. Richard Serra, který natočil

¹² Jiří NEDĚLA: Videoart, in: 25fps, <http://www.25fps.cz>, vyhledáno 20. 9. 2007.

¹³ Václav PETÁK: Vztah filmu a fotografie ve 20.století (diplomová práce na Institutu tvůrčí fotografie FPF Slezské univerzity v Opavě), Opava 2006.

¹⁴ <http://www.artnet.com/artist/672854/diane-arbus.html>, vyhledáno 18. 3. 2008.

¹⁵ <http://www.artnet.com/artist/7135/nan-goldin.html>, vyhledáno 18. 3. 2008.

¹⁶ Eleanor HEARTNEY: Art and Today, Phaydon, London 2008, 281-283.

¹⁷ Tamtéž, 220-226

například v roce 1973 svůj známý snímek *Televize plodí lidi*, ve kterém poukazuje na problematiku společenské manipulace prostřednictvím zábavního průmyslu ve prospěch vládnoucích korporací těžících z tohoto postavení. K dalším významným autorům, pracujícím s videem a jeho využitím, patří též Peter Campus, Dan Graham, Paul Ryan, Tony Ramos, John Baldessari. V Evropě se nejvíce proslavili Peter Weibel, Wolf Kahlen, David Hall nebo už zmiňovaný Wolf Vostell.¹⁹

Též Vito Acconci, který natočil například svou nechvalně známou nahrávku *Podtext* (1972), ve které sedí před kamerou a vypráví vlastní masturbační představy o dívce, která tře jeho nohy pod stolem. Acconci sexualizuje vztah performerera a diváka, vmanipulovává ho do pozice voyeaura a přenáší na něj své představy. Peer Bode natočil svůj *Videopohyb* (1978), který je poctou fotografu Eduardu Muybridgeovi. Fotografický obraz kráčejícího muže je převeden do videoprostoru. Pohyb vznikl přeladěním synchronizačního signálu videa, kmitáním horizontálních a vertikálních proudů, které vytvářejí elektronický prostor. Variuje tím Muybridgeovy experimenty se znakovým vjemem. Zajímavé je též video od Charlemagne Palestine z roku 1976, který má připoutanou kameru na svém vlastním těle a na motorce projíždí celý ostrov. Do zvuku motoru vykřikuje bláznivě větu „ musím odsud pryč“. Představuje jakýsi nástroj v pohybu a zároveň sděluje naléhavé drama. Pro autora je příznačná jeho práce s vlastním tělem v pohybu a nepřerušovaným zpěvem, aby vytvořil fyzicky a zvukově intenzivní hudební videoperformance.²⁰

Výše zmínění pracovali s prolínáním videa a klasického filmu, důležitá byla digitalizace a rozvoj datových projektorů. Experimentální videa se začala promítat v kinech a filmové experimenty v galeriích.²¹

V osmdesátých letech vznikla ve významných muzeích a na univerzitách po celém světě oddělení pro video a nová média. Současně se začala formovat nová generace umělců, kteří se specializovali na videoart. Postupně se zdokonalovali a významně se měnila jejich role. V počátcích byl umělec často v roli performerera nebo stál za kamerou, zatímco nyní přebírá úlohu producenta nebo editora, který tvaruje podobu záznamu v závěrečné fázi přípravy vysílání. Např. Bill Viola vytvořil složité videoinstalace ve velkém měřítku z často velmi soukromých a emocionálně silných scén (operace srdce, porod, umírání).²²

¹⁸ Tamtéž, 145

¹⁹ Michael RUSH: *New Media in Late 20th Century Art*, Thames and Hudson, New York, 2001. 78-103

²⁰ *Přehlídka amerického videa (1968-80)*, (kat. výst.), Tranzit, Praha 2006.

²¹ *Přehlídka amerického videa (1968-80)*, (kat. výst.), Tranzit, Praha 2006.

²² Ami DEMPSEYOVÁ: *Umělecké styly, školy a hnutí*, Slovart, Praha 2005

Atraktivita nového média se však dříve či později musela okoukat, takže v 80. letech přece jen došlo k částečnému úpadku videoartu. Naproti tomu došlo k technickému pokroku, který umožnil levnější produkci i pestřejší tvůrčí možnosti. Zdroj umělců zajímavých se o video tudíž nevyschl. K radikálnímu obratu na poli videoartu však došlo až s příchodem digitálního videa. Digitální obraz se kvalitativně přiblížil obrazu filmovému a také se mnohonásobně zvětšila škála vizuálních triků. Díky dataprojektorům se pak značně rozšířily projekční možnosti videoartu.²³

V průběhu těchto let se video propojilo s počítačem, nastal další technologický pokrok v projekci, a tak vznikalo videoumění širší a komplexnější. Video se osvobozuje a tak mohou vznikat monumentální projekce již zmíněného Billa Violy a novátorské práce Američana Tonyho Ourslera, který oživuje neživé předměty tím, že na ně promítá tváře promlouvající přímo k divákovi. Jeho působivé projekty vytvářejí jakési psychokrajiny s mluvícími stromy, budovami a hlavami, které se zjevují v oblacích kouře doprovázené světly, zvuky a přízraky. Dále bych uvedla ještě Douglase Gordona,²⁴ Douga Aitkena,²⁵ Santiago Sierru,²⁶ Aernouta Mika,²⁷ Tonyho Ourslera a Francesca Vezzolliho.²⁸

V tradici videotvorby pokračuje též mnoho žen. Např. Pipilotti Rist,²⁹ Gillian Wearing,³⁰ Angela Buloch, Diana Thather, Lisa-Eija Ahtila³¹ a Shirin Neshat, která ve svých videoinstalacích podává bolestné svědectví o rozdílném postavení žen a mužů ve vlastní zemi.³² Většina výše zmíněných umělců nepracuje jen s médiem videa, ale užívá ho jako jednu z možných forem vyjádření.

²³ Jiří NEDĚLA: Videoart, in: 25fps, <http://www.25fps.cz>, vyhledáno 20. 9. 2007.

²⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Douglas_Gordon

²⁵ <http://www.dougaitkenworkshop.com/>

²⁶ <http://www.artfacts.net/index.php/pageType/exhibitionInfo/exhibition/14136/lang/1>

²⁷ <http://www.artnet.com/artist/11792/aernout-mik.html>

²⁸ Eleanor HEARTNEY: Art and Today, Phaydon, London 2008, 144-157.

²⁹ <http://www.pipilottirist.net/begin/open.html>

³⁰ http://en.wikipedia.org/wiki/Gillian_Wearing

³¹ <http://www.artnet.com/artist/1307/eija-lisa-ahtila.html>

³² http://en.wikipedia.org/wiki/Shirin_Neshat

II.II Vývoj a použití videotechnologií v České republice

První náznaky videoartové tvorby se objevovaly už během 70. let. Tehdy s videem pracovali např. Jaroslav Pavelka, Petr Skala a Radek Pilař.

Petr Skala představuje v 70. a 80. letech pravděpodobně jediného zástupce abstraktního hand-painted filmu u nás. Zatímco dobová filmová alternativa vytvářela svébytnou formu "nové narativity", Skala zcela osamoceně konstruoval vlastní optickou kopírku, míchal lihové barvy s cukrem a pokoutně sháněl jemné zubařské nástroje, aby každoročně vytvořil několik desítek ručně malovaných, vyškrábaných, kolážovaných a jinak přetvořených okének filmového 16mm materiálu. V letech 1969–1980 vytvořil přes šestadvacet filmů, které můžeme označit i jako abstraktní akční malby na filmový povrch a snadno svádí ke srovnání s jinými velikány hand-made filmu, jakými jsou Stan Brakhage, Len Lye nebo Harry Smith. Skalova tvorba vycházející z české informální malby a je narozdíl od světových autorů založena na silném důrazu na strukturu a zcela minimálním množství namalovaného materiálu. Ačkoli filmy sestávají z řady vizuálních gest o délce jednoho okna, není jejich povaha výbušná a akční, ale naopak dostředná a do sebe uzavřená. Ve své podstatě jde o regresivní statické struktury rozvedené do stopáže několika minut bez výraznějšího dramatického vývoje. Skala pracuje s neustálou repeticí několika málo okének v různých rychlostech a převrstveních, téměř výhradně bez další výrazné rytmizace nebo vnesení jiného nesourodého materiálu. V tomto smyslu jde více o kinetické objekty, než o skladebně řešené filmy. Každý film obsahuje vlastně jen jediný neustále opakovaný a modifikovaný záběr. Dalo by se říci, že v tomto období vytvářel stále stejné filmy, akorát schéma obměňoval novým materiálem. Tyto filmy jsou typické svým statickým vyzněním (*Zed' času, Krev na zdi, Pomatená noc* nebo *Geometrie paměti*). Skalův pozvolný posun od filmové práce k videoartu je doprovázen začleňováním figury a dalších kamerou snímaných objektů do prostoru filmu. Video umožnilo Skalovi nejen pohyb uvnitř filmového okénka, ale i dodatečné kolorování a efektové zpracování filmů. Od počátku přítomné variační schéma jediného záběru se dále opakuje i v jeho nejslavnějším videu *Jen smrt* (1988).³³

Další aktivita vycházela ze skupiny výtvarníků kolem Radka Pilaře. Patřili sem např. výše zmíněný Petr Skala, Jaroslav Vančát, Ivan Tatíček a Lucie Svobodová. Tito lidé se od konce 80. let pokoušeli najít možnosti využití videa a počítačů v umění. Na jaře roku 1989 zorganizovali svou první skupinovou výstavu, kde představili čtyři videoinstalace. Tato jednodenní událost znamenala pro diváky v České republice jedinečnou možnost seznámit se

s elektronickým uměním. V té době byl nově založen Obor videa při Svazu českých výtvarných umělců a po roce 1989 se již dá hovořit o pevnějším zázemí videoartu, v neposlední řadě ovlivněném i větším zpřístupněním techniky a návratem výrazných uměleckých osobností z emigrace.³⁴

Z videoaktivit, které v České republice probíhaly v 80. letech, je nutné zmínit „Originální videojournal“, což byl disidentský pořad, který začal vznikat v polovině 80. let. Jeho název vycházel ze zákona zakazujícího jakékoli kopírování, sám videožurnál pak měl přinášet informace a zprávy nedostupné z oficiálních zdrojů. Také ukazoval, že video může být užitečným nástrojem podzemního hnutí. V ČR bylo v této době video využíváno v oblasti žurnalistiky i umění, ale obě k sobě měly dosti daleko. Jako důstojná tečka za uměním 80. let proběhla výstava U Hybernů, kde byly v průběhu května a června 1990 prezentovány různé videoinstalace.³⁵

V první půli 90. let se v ČR řešil především úhel pohledu na nová média. Jak to, je-li si umělec vědom podstaty média a správně jí pochopil, tak i zda umělec mediální technologii používá, aby se dostal za hranici, kterou až dosud nemohl překročit, nebo si tímto způsobem hranice naopak vytváří.³⁶

Mezi známá jména té doby patří např. Jana Vidová-Žáčková, která experimentovala s instalacemi televizí do jakéhosi freskového obrazu. Snažila se prostřednictvím technologie vyjádřit svůj vesmír a ne naopak hledat vesmír technologií. V jejím díle by se dalo hledat jakési vizuální zachycení archeologie média.³⁷ Další jméno, které bych uvedla je Tomáš Mašín. Ve svých pracích se nezabýval jen samostatnou technologií, ale i techno-kulturou a především bisexualitou. Vojtěch Dukát ve svých videích reaguje na lidské životy a dokumentuje je. Ze stovek hodin materiálu o životě lidí ve východní Evropě vybírá a spojuje jednotlivé konkrétní úseky.³⁸

Mezi nejdůležitější momenty té doby patří výstava ve Valdštejnské jízdárně v Praze s názvem Orbis fictus, která probíhala od 30. listopadu 1995 do 1. ledna 1996 za podpory Sorosova centra současného umění.³⁹ Tato výstava byla zaměřena na nová média v současném umění a prezentovala se zde spousta takto zaměřených umělců bez ohledu na generační rozdíly.

³³ Martin BLAŽÍČEK: Petr Skal – utajený experimentátor, in: Cinepur 42, 2005.

³⁴ tamtéž

³⁵ Keiko SEI: Po stopách médií, in: Orbis fictus-nová média v současném umění, Oswald, Praha, 1996, 148-149.

³⁶ Keiko SEI: Po stopách médií, in: Orbis fictus-nová média v současném umění, Oswald, Praha, 1996, 149.

³⁷ Tamtéž. 150.

³⁸ Tamtéž. 151-152.

³⁹ <http://www.fcca.cz/fca/cz/soros.html>

Kolem a po polovině 90.let se vyjádření videem stávalo stále oblíbenějším. Mezi naše nejvýznamnější videoartové tvůrce, kteří víceméně ve své práci pokračovali a pokračují dodnes patří Vít Soukup, Jiří Surůvka, Zbyněk Baladrán, David Možný, Jiří Černický, Jan Nálevka, Michal Pěchouček, Jasper Alvaer, Tamara Moyzes a další.

Z nejmladší generace bych uvedla, dle mého názoru nejvýraznější umělce jako je Radim Labuda, Mark Ther, Eva Koťátková, Darina Alster, Eva Jiříčka, Daniela Baráčková, Petra Pětiletá, Linda Urbánková, Petra Herotová, Marek Bureš, Michal Panoch, Viktor Takáč, Dominik Lang, Petr Skala, Noram Darom, Tereza Severová, Tereza Velíková a další.

V současné době probíhá v ČR řada výstav, sympózií, festivalů a bienále, kde je videoart nezanedbatelnou částí zastoupen.

III. Nakládání s časem ve vnitřní struktuře videoartu

III.1 Videoart a film (vymezování se filmovosti prostřednictvím technologií a historický vývoj)

K tomu, abychom dokázali správně rozeznat podstatu videoartu a filmového umění, je třeba rozlišovat, i přes záludný dojem totožnosti a podobnosti.

Je to pochopitelné, neboť většině uživatelů videopřehrávač slouží (nebo do nástupu DVD přehrávačů alespoň sloužil) k promítání filmů produkovaných klasickou cestou, tedy kinematografickou institucí.

Historie a technologický princip videa jsou však příliš svébytné, tudíž má vyhrazenou samostatnou kategorii, videoart. Mezi jeho přímé předchůdce pak bývá řazen film společně s výtvarným uměním. Je však pravda, že s filmem má videoart společnou pouze časovou dimenzi, tedy to, že jeho vnímání je nutně rozprostřeno do určitého časového úseku, který vymezil autor (totéž ostatně platí i o vnímání hudby a literárního díla). Zřídka se u videoartu naopak setkáme s vizualizací nějakého příběhu či děje. Mnohem častěji se jeho tvůrci nechávají inspirovat myšlenkami převzatými z výtvarného umění.

Specifika videoartu spočívají především ve způsobu, jakým video snímá a reprodukuje obraz. Klasický film můžeme vidět díky tomu, že při snímání dopadá světlo na celuloidový pás napuštěný sloučeninou citlivou na sluneční paprsky. Obraz se do celuloidu obtiskne a při jeho rychlém posuvu v promítačce ho vnímáme jako pohyb. Podstata filmového materiálu je tedy chemická. Páska videokazet je naproti tomu magnetická, což znamená, že používá tzv. magnetického záznamu analogového signálu. Při analogovém signálu jsou hodnoty napětí převáděny do přímých hodnot jasu. Videokamera snímá obraz po tzv. řádcích a rozkládá ho na jednotlivé obrazové body – pixely. Při přenosu signálu se v pixelech uchovávají informace o barvě, jasu a poloze v celkovém obrazu. Jednotlivé pixely je navíc možno dodatečně zpracovávat, tzn. zabarvit, otočit, nahradit nebo odstranit. Oproti mechanickému principu vytváření pohyblivého obrazu, příznačnému pro film, tedy video pracuje s pohyblivým obrazem elektronickým.

Videoart však nevznikl za účelem nabourat kinematografické konvence, i když i tento dopad částečně měl. Mnohem větší rozruch však vzbudil na poli výtvarného umění. To se totiž nacházelo v situaci, kdy se hledala nová média a nové výrazové možnosti. Namísto klasické kresby proto bylo aktuální spíše konceptuální umění, performance a happeningy.

Možnosti, se kterými video přišlo, byly tudíž velice rychle zúročeny.⁴⁰

Obraz videa může být promítán v přímém přenosu, může být elektronicky modulován, nebo jej lze vysílat z několika televizních obrazovek, postavených vedle sebe. To jsou, alespoň z technologického hlediska, zásadní vlastnosti, které film na rozdíl od videa nemá. Zároveň jsou to také vlastnosti, které bývají velmi často tvůrci videoartu využívány jako hlavní výrazové prostředky pro jejich díla.

Mnohá videa výtvarníků jsou, anebo by mohla být, promítána v rámci projekcí experimentálních filmů a mnohé filmové experimenty jsou, anebo by mohly být, prezentovány v galeriích. Na druhou stranu si ale můžeme povšimnout, že jisté rozdíly existují, a to ne pouze „vnější“, tedy související se zasazením do jiného kontextu, v němž jsou díla prezentována a vnímána, kdy je jasné, že jiným způsobem se prezentují v kinech a jiným v galeriích, že jiní diváci přicházejí s jiným očekáváním atd. Už tento „vnější“ kontext často způsobuje, že jsou daná díla i „vnitřně“ velmi odlišná, vytvářená pro jiný způsob recepce, s jinými záměry. Navzdory ohromné blízkosti a leckdy až průniku těchto dvou oblastí je evidentní, že filmaři a výtvarníci často pracují a uvažují o svých dílech odlišným způsobem. Je to zapříčiněno právě odlišnou historií „jejich“ uměleckého druhu, jiného kontextu „materiálního“ i ideového, ve kterém se pohybují. Díky tomu občas poznáme už ze samotného díla velmi záhy, zda ho vytvořil filmař anebo výtvarník. Například u současných českých děl je zřejmé, že filmoví experimentátoři pracují mnohem více s estetickými kvalitami samostatného obrazu, zajímají se o hranici mezi reprezentujícím a abstraktním, využívají sílu obrazu založenou na velice propracované práci s kamerou či montáží apod., zatímco výtvarníci jsou obecně mnohem konceptuálnější a obraz s jeho estetickými kvalitami je často vlastně nezajímá, slouží prostě jen jako prostředek až „amatérského“ záznamu toho, co se děje před kamerou. Je však nutno podotknout, že toto odlišení samozřejmě neplatí pro všechny zdejší filmové experimentátory anebo videoumělce. Zkoumat vztah filmu a videoumění je tedy těžké proto, že do značné míry splývají v jedno, ale i proto, že naopak do značné míry fungují izolovaně, paralelně, podobným, ale přitom svébytným způsobem a v odlišných prostorách a diskurzích.⁴¹

Existuje rozdíl mezi filmem a televizí. Film je vysoce obrazový, kinematicky však diskontinuální a nevizuální, a tudíž vyžaduje participaci. Film je sledem samostatných obrázků oddělených maličkými časovými úseky. Díky rychlému střídání obrázky ve vědomí splynou a zdají se být spojené. Co dnes víme o úloze podvědomí při tvorbě i chápání

⁴⁰ Jiří NEDĚLA: Videoart, in: 25fps, <http://www.25fps.cz>, vyhledáno 20. 9. 2007.

⁴¹ Helena BENDOVI: Film na výstavě, in: Cinepur 44, 2006, 14.

uměleckých děl naznačuje, že podprahovost má v psychické reorganizaci velkou sílu. Z tohoto hlediska lze každý film popsat jako médium, které se zabývá diskontinuálními prostory. Proti tomu vypadá televize jako rentgen. Každá nová technika, každá zhmotnělá extenze či zvětšení lidských schopností má sklon vytvářet nové prostředí.⁴²

Každá nová technologie je zkrátka evoluční a biologickou mutací, která lidstvu otevírá nové brány vnímání a nové oblasti jednání. .⁴³

III.II Rychlost ve filmu a videoartu

Všeobecně by se dalo říci, že příliš rychlé a příliš pomalé děje se ocitají na hranici vnímatelnosti. Filmový čas a čas ve videu běžně prožívaný čas překračuje, ruší a nechává za sebou. Čas ve filmu se smršťuje nebo roztahuje, ztrácí své obvyklé dimenze a přestává být časem lidského života. Otevírá prostor virtuálního nebo také instantního času, zviditelňuje neviditelné.⁴⁴

V pohyblivém obrazu je čas v první řadě tak rychlý, nebo pomalý, že běžně prožívaný čas překračuje, ruší a nechává za sebou. Notoricky známé, ale přitom zásadní, jsou záběry růstu a rozkvětu rostlin od zasemenění až po uvaďání anebo přechod slunce přes oblohu od rozbřesku po západ. Film okouzluje tím, že nechává v čase vidět konec i začátek příběhu, a tak odkrývá čas, který měl zůstat nedosažitelný.⁴⁵

Filmy a videoart s omezenou narací nám vlastně místo děje předkládají obraz. Enormní délky záběrů si vyžadují stejné vnímání jako statické obrazy a fotografie. Tyto filmy jsou určeny spíše pro diváky navyklé na moderní umění než pro klasické filmové publikum. Mezi prvními autory takto pracujícími s vizuálem patřil již Marcel Duchamp. K plnému rozvinutí tohoto principu došlo ale až u Michelangela Antonioniho, který zdůrazňuje účinek prostředí nad postavami a akcí, jakýsi úhel pohledu třetí osoby. Jako příklad bych uvedla jeho filmy *Zabriskie Point* (1970) a *Povolání: reportér* (1975). Dalším autorem, který sestavuje své filmy z desítek hodin natočeného materiálu, je Andy Warhol. Mezi lety 1963 a 1968 natočil nebo produkoval stovky filmů. Stěžejním principem většiny z nich je stání a pohyb, rychlost a pomalost. Extrémní délka. Opakování týchž motivů, splývání v jeden plynulý záběr, nebo

⁴² Herbert-Marsall McLUHAN: *Člověk, média a elektronická kultura*, Jota, Brno 2000, 327

⁴³ Herbert-Marsall McLUHAN: *Člověk, média a elektronická kultura*, Jota, Brno 2000, 327

⁴⁴ Luboš PTÁČEK: *Rychlost a pomalost ve filmu*, in: *Cinepur* 18, 2004, 22.

⁴⁵ Vít POKORNÝ: *Rychlost pohybu, rychlost času*, in: *Cinepur* 18, 2004, 25.

jemné proměny stejných činností, např. filmy *Jídlo* (1963), *Spánek* (1963), *Stříhání vlasů* (1963), *Polibek* (1963), *Empire State Building* (1964). Jeho filmy jsou syrovým zaznamenáváním skutečnosti, běžného života bez příběhu. Je pouhým zaznamenatelem a voyeurem ve filmovém průmyslu.

Obraz tak jako hlavní a určující složku celého filmu chápe i Wim Wenders, který se opírá o vlastní výtvarnou a fotografickou práci. Často využívá výseků liduprázdné krajiny a monumentálních přírodních scénérií, charakteristické jsou pro něj dlouhé nepřerušované záběry. Podobnou práci s obrazem používali i Alfred Hitchcock, Jean-Luc Godard, Stanley Kubrick a mnoho dalších.⁴⁶

Rychlost filmu je jedním z důležitých faktorů navozujících subjektivní emocionální divácký prožitek. Když se divák rozhodne sledovat film, rozhodne se zároveň i pro ustavičné změny bušení srdce, dýchání, vyměšování adrenalinu či endorfinů. Tyto změny nenastávají pouze prostřednictvím vývoje příběhu, ale jsou zároveň neoddelitelně spojeny s technickými prostředky filmu a videa. Ty navozují určité tempo a rytmus, ve kterém jsou nám předváděny vlastní obsahy na úrovních obrazů nebo celých příběhů. Takto navozenou rychlost vnímání může divák přijmout za svou nebo odmítnout, nemůže ji však regulovat, tak jako to činí čtenář nebo návštěvník galerie. Film se tak svou pevnou rytmickou stavbou nejvíce blíží hudbě. Rychlost filmu může korespondovat s rychlostí běžně prožívaných emocionálních reakcí nebo se s nimi může rozcházet. Sice ustanovuje divákovi pevnou časovou kostru, ale i přes to mu umožňuje ve spojení s jeho tělesně-duševním aparátem různý prožitek času.

Rytmus filmu může přesně kopírovat rychlost kognitivního procesu tak, jak ho má divák zafixován z běžného života. V takovém případě se nabízí automatické spojení, divák většinou pasivně přijímá zaběhnutý emocionální vzorec. Naopak v případě odlišné rychlosti navozené filmem oproti kognitivnímu procesu je divák nucen tuto situaci aktivně vyhodnocovat, takže vytváří novou interpretaci. Obdobně přesáhne-li míra opakování určitou hranici, rozpojí se vzniklý soulad mezi vstupem světa a jeho vnitřním zpracováním, a divák je nucen hledat novou emocionální interpretaci.

Před rychlostí a intenzitou emocionálního proudu tryskajícího z plátna není kam uhnout, lze jen utéci z kina.⁴⁷

Rychlostní možnosti, a s tím také možnosti pronikání do času a jeho převrácení, se neustále rozšiřují v neposlední řadě díky nástupu digitálního filmu. Film se stává čím dál tím

⁴⁶ Václav PETÁK: *Vztah filmu a fotografie ve 20. století* (diplomová práce na institutu tvůrčí fotografie FPF Slezské univerzity v Opavě) Opava 2006.

⁴⁷ Luboš PTÁČEK: *Rychlost a pomalost ve filmu*, in: *Cinepur* 18, 2004, 22.

více simulakrem, tj. nezajímá se o svůj vztah, pokud jde o čas, k času prožívanému, a stává se od světa oproštěnou autonomní konstrukcí. Jeho principem už není záznam nebo umělecké či dokumentární zobrazení, nýbrž čím dál tím víc je jím narkotizace diváka. Film má být fascinací a vytržením, jakousi amputací od světa. Už není obrazem pro diváka, nýbrž divák je zdrojem energie pro film. Film se nestal věčnou pamětí lidstva, ale formou amnézie, „slastnou formou vytrácení“, dvouhodinovou extází.

Rychlostí či pomalostí svého pohybu rozšiřuje film a video oblast viditelného a rychlostí nebo pomalostí svého času pozměňuje a převrací oblast žitého. Vytváří virtuální sféru zvukových obrazů spojených s každodenním světem tenkými a nebezpečně nezaznamenanatelnými nitkami.⁴⁸

III.III Střih a montáž jako činitel vnímání času ve filmu a videoartu.

V Evropě se pro sestavování záběrů filmů používá slovo montáž, v USA však slovo střih. Americké slovo naznačuje proces zkracování, při němž je odstraněn nežádoucí materiál. A evropská montáž je už od německých expresionistů a Ejzenštejna ve 20. letech charakterizována procesem syntézy: film je chápán jako vybudovaný, spíše než sestříhaný.

Montáž umožňuje nejen obratné vedení narace, ale buduje také dramaturgii filmového příběhu, umožňuje emocionální zapojení diváků, ovlivňuje jejich pocity a vytváří napětí.

Za interpunkční prvky ve filmu můžeme považovat roztmívačky, zatmívačky, mezititulky a stíračky.

V 60. a 70. letech filmaři některé staré formy zmodernizovali. Barevné zatmívačky a roztmívačky, nebo střih do prázdných kolorovaných okének. Filmová okénka vnesená dovnitř záběru nazýváme prostorovou montáží. Tento postup charakterizuje řada různě velkých obrazů na jedné ploše. Důležitou roli zde hrají vzájemné vztahy jednotlivých rámců a logika řazení. Série těchto obrazů mohou připomínat fotografické sekvence.

Jako příklad je na místě zmínit, jak po vizuální, tak i hudební stránce, provedené filmy Godfreye Reggia. Hudba Philipa Glasse sílu jednotlivých obrazů ještě umocňuje a montáž je jí zcela podřízena. Jde o trilogii Koyaanisqatsi, Powaqqatsi, Naqoyqatsi, které se vyznačují především důslednou stříhovou rytmizací jednotlivých obrazů. Reggio zužitkovává již existující obrazový materiál z filmů či televizních relací nebo reklam. Všechno tento

materiál následně deformuje (zrychlení, zpomalení, kolorování ...) Celý film pak sestříhá v digitálním formátu a následně překopíruje na filmový pás.⁴⁹

Jakmile obrazové umění v návaznosti na spektroskop rozbilo spojitosti lineárního umění a vyprávění, hned se vynořily možnosti filmové montáže. Montáž je skladbou vpřed nebo vzad: vpřed přináší vyprávění, vzad je rekonstrukcí událostí. Zastavená obsahuje statickou krajinu novin, koexistenci všech aspektů pospolitého života.

Symbolické pojetí aplikované na film vyjevilo, že montáž obrazů v zásadě představuje návrat k prastarému obrázkovému jazyku prostřednictvím technologie. Sergej Ejzenštejn ve Filmové formě a filmové technice zkoumá vztahy mezi moderním vývojem umění, vědy a technologií.⁵⁰

Z pohledu umělce však už dávno není podstatou umění sdělování myšlenek nebo citů a řazení pojmů, nýbrž bezprostřední účast na zkušenosti. Veškerá moderní komunikace, ať už v tisku, reklamě nebo ve vysokém umění, směřuje spíše k účasti na procesu než k pochopení myšlenek.⁵¹

⁴⁸ Vít POKORNÝ: Rychlost pohybu, rychlost času, in: Cinepur 18, 2004, 25.

⁴⁹ Václav PETÁK: Vztah filmu a fotografie ve 20.století (diplomová práce na institutu tvůrčí fotografie FPF Slezské univerzity v Opavě) Opava 2006.

⁵⁰ Václav PETÁK: Vztah filmu a fotografie ve 20.století (diplomová práce na Institutu tvůrčí fotografie FPF Slezské univerzity v Opavě) Opava 2006.

⁵¹ Herbert- Marshall McLUHAN: Člověk, média a elektronická kultura, Jota, Brno 2000. 78-80.

IV. VJing

„Tvořit, zaznamenávat, nahrávat dílo už nemá stejný význam, stejnou hodnotu jako před informační potopou. Devalvace informací vzniká přirozeně z jejich inflace. Způsob umělecké práce se nyní přenáší na události, to znamená, že se reorganizuje oblast významu, který fraktálně a na všech stupních zabydluje prostor komunikace, subjektivitu skupin a citlivou paměť jednotlivců. Ve znakové síti, stejně jako v lidském těle, se cosi odehrává.“⁵²

IV.I Vznik a osvětlení termínu VJ

V této kapitole bych se ráda zabývala oblastí VJingu, protože kde jinde je tak výrazně a masově pracováno s časem, pomalostí a rychlostí.

Termín VJ se dostal do širšího povědomí na sklonku 80. let, s počátky vysílání hudební stanice MTV, a to jako označení moderátora pouštějícího videa do kulturní sféry. Již dříve se ale používal na pozvánkách na párty, a to jako označení pro někoho, kdo živě mixuje videa. V dnešní době odkazuje na ty, co vytvářejí živé vizualizace pro různé druhy hudby (video jockey nebo visual jockey). Jsou přesvědčivými příklady propojení světa výtvarného umění se světem hudby techno. S VJi se můžeme setkat ale i na koncertech vážné hudby, živých kapel a divadelních představeních.

Obrazy a texty jsou zde stále častěji předmětem samplování a úpravy. V kyberkultuře je každý obraz potenciální surovinou k obrazu jinému.⁵³

Dle slov Nicolase Bourriauda žijeme ve světě, v němž jsou všechny formy neomezeně vystaveny nejrůznějším manipulacím, a to v nejlepším i nejhorším slova smyslu, ve světě, ve kterém se firemní loga a umělci setkávají v prostoru nacpaném k prasknutí ikonami a obrazy. Technika mixu, jak ji provozují umělci, je spíše určitým morálním postojem než pouhým postupem. Postprodukce práce umožňuje umělci vymanit se z pozice interpreta. Namísto kritického komentáře je třeba spíše experimentovat.⁵⁴

„Tabula rasa pro umělce již neexistuje, tvůrci nepracují na základě dosud nepoužitých materiálů, nýbrž se snaží nalézt způsob, jak se začlenit do nesčetných produkčních toků.

⁵² Pier LÉVY: *Kyberkultura*, Praha 2000, 139.

⁵³ Tamtéž, 136

⁵⁴ Nicolas BOURRIAUD: *Postprodukce*, Tranzit, Praha 2004, 83.

Umělci si již nekladou otázku „co nového udělat?“ , ale spíše „co s tím udělat?“ Jinak řečeno: jak produkovat jedinečnost, jak vytvářet smysl z chaotické masy předmětů, vlastních jmen a odkazů, která představuje náš každodenní život? Umělci tak formy spíše programují, než že by je vytvářeli: nepřetvářejí látku v surovém stavu, nýbrž používají to, co už je dáno. Pohybují se v prostředí prodávaných výrobků, v prostředí již postavených budov, v prostředí tras vytyčených jejich předchůdci, takže umělecké pole nepovažují za jakési muzeum obsahující díla, jež se sluší citovat či „překonávat“, jak by tomu chtěla modernistická ideologie „nového“, nýbrž za jakési obchody plné nástrojů k použití, za databáze faktů, s nimiž lze manipulovat, jež lze přebírat a znovu uvádět na scénu.“⁵⁵

Je třeba si ale uvědomit, že tento postprodukční přístup je již svým způsobem překonaný. S příchodem nových programů a zvláště processingem videa jde spíše o nové „postdigitální“ možnosti originálního vstupu v průběhu tvorby. Tvůrčí možnosti jsou v této „estetice poruch“ takřka neomezeny. V tomto novém přístupu jde o interaktivitu, což je proces, při kterém dochází k vzájemnému ovlivňování dvou subjektů. V rámci interaktivního umění využívajícího moderních technologií můžeme vstupovat do činnosti stroje nebo programové aplikace či systému. Účelem je alespoň částečně překročit hranici pasivní komunikace mezi divákem, dílem a prostorem. Neukončenost a otevřenost je možnou mírou pro kvalitu obsahu.⁵⁶

IV.II Historie VJingu obecně

Každá nová technologie vytváří prostředí, které je považováno za zkažené a pokleslé, přesto však nové prostředí mění svého předchůdce v uměleckou formu. Všechna média existují proto, aby obohatila náš život umělým vnímáním a arbitrárně stanovenými hodnotami. Účinky nových médií na náš smyslový život se podobají účinkům nové poezie. Nemění strukturu našeho myšlení, nýbrž strukturu našeho světa.⁵⁷

Již v dávné historii se objevovaly tendence propojovat různé umělecké složky a žánry. Není mým záměrem detailně rozebírat jedny z prvních pokusů ať už v renesanci nebo v 18.

⁵⁵ Nicolas BOURRIAUD: Postprodukce, Tranzit, Praha 2004, 8.

⁵⁶ <http://dusan.satori.sk/nt/aestheticOfFailure.cascone.pdf>

⁵⁷ Herbert-Marshall McLUHAN: Člověk, média a elektronická kultura, Jota, Brno 2000, 253

století, kdy se objevilo např. u jezuitů návrhy na přístroj, který by dle tónů promítal určité barvy. Až 20. století s sebou přineslo experimenty různých hudebních skladatelů, kteří ve svých symfoniích pracovali se světelnými a barevnými efekty. Zásadním se stal objev a rozšíření filmu, který byl z počátku němý a později k němu byla přidána zvuková stopa. Neopominutelnou se stala technika montáže, kterou vyvinul ve 20. letech režisér Sergej Ejzenstejn, šlo zde o novou techniku montáže, která spojuje dva různé záběry filmu způsobem, který ve výsledku vytváří úplně nový smysl. Dále, v průběhu století, pokračují experimenty se syntézou hudby a barevného světla. Ve 30. letech začíná vytvářet německý režisér Oskar Fischinger své abstraktní animované filmy synchronizované s jazzem a vážnou hudbou. Ve 40. letech mají vedoucí úlohu filmy od Walta Disneyho, pro které začal být neodmyslitelným hudební doprovod. Tou dobou již také začínají vznikat filmařsky velmi náročné muzikály. Důležitým pro televizní vysílání se stal konec 50. let. Od svého vzniku pracovala TV studia hlavně s filmovým materiálem, avšak díky americké firmě Ampex mohly TV stanice přejít k používání prvních profesionálních videorekordérů.

V České republice první experimenty s hudbou a barevným světlem prováděl již od 20. let sochař a architekt Zdeněk Pešánek. Sestrojil svůj Barevný klavír, který byl původně určen pro hluché, tudíž byl bez zvuku. V poslední verzi už však propojil jak vizuální, tak i zvukovou složku. Dalším, pro Čechy důležitým bodem, je projekt režiséra Alfréda Radoka a scénografa Josefa Svobody z roku 1958 připravený pro výstavu v belgickém Bruselu. Šlo o objev, který využíval polyekranu (paralelní a sukcesivní projekce na několik pláten) a vysoce úspěšné experimentální uplatnění filmového světa a živého divadla, činoherního, hudebního, tanečního i pantomimy.⁵⁸ Důležitá byla též multimediální prezentace „Polivize“ Josefa Svobody na Expu 67 v Montrealu. Měla charakter jakési projekční prostorové koláže. Projekce se skládala ze 112 krychlí. Na každou z nich se dalo promítnout 160 různých obrazů. Takto složitá prostorová montáž byla v té době ojedinělá.⁵⁹

Po roce 1945 se v Anglii a ve Spojených státech amerických začaly objevovat první počítače, i když dlouho byly vyhrazeny jen pro vědecké výpočty armády a jejich civilní využití se rozšířilo až v průběhu šedesátých let. Onen všeobecný pohyb k virtualizaci informací a komunikace se hluboce dotkl základních údajů společenského života. Zásadní obrat však přišel zhruba v sedmdesátých letech, kdy došlo k vyvinutí a komercializaci

⁵⁸ Jiří ZEMÁNEK: Zdeněk Pešánek a kinetika světla v českém umění 30. – 70. let, in: Orbis fictus, Oswald, Praha 1996. 57.

⁵⁹ Tamtéž, 57 – 58.

mikroprocesoru,⁶⁰ což odstartovalo několik rozsáhlých ekonomických a sociálních procesů a novou fází automatizace průmyslové výroby.⁶¹

60. léta a vůbec celá vizuální estetika éry hippies bývá spojována s psychedelickými světelnými show. Za jejího tvůrce se považuje sanfranciský výtvarník Bill Ham, který si sám konstruoval světelné projektory a obraz modifikoval filtry a zasahoval do něj stíněním a rytmizováním. Projekce se stala součástí parties, galerií a kaváren. Umělci začali experimentovat s oleji, inkousty, domácími chemikáliemi, více projektory, ultrafialovými žárovkami a stroboskopem. Důležitým přístrojem pro projekce se stal stolní zpětný projektor. Byl velmi vhodným i proto, že jeho rovná plocha nad čočkami je vhodná pro přímou aplikaci materiálů během projekce. Umělec může pracovat přímo s barvou a dalšími materiály technikou kresby a malby, čímž v reálném čase reaguje na hudbu. Používání multiobrazové projekční techniky, včetně diaprojektorů, filmu, stroboskopů a dalších speciálních efektů, stejně jako použití stolního zpětného projektoru s kapalnou projekcí se stalo nedílnou součástí rockových dance light show. Projekce barevné hudby, stroboskopy a barevně modifikovaný obraz se stávají typickým vizuálním doprovodem drogových večírků té doby.

Po polovině 60. let v San Francisku vzniklo díky podpoře Rockefellerovy nadace „Národní centrum pro experimenty stanice KQED“. V té době vznikají první videosyntezátory. Např. již výše zmíněný Abeův od Nam June Paika nebo Direct video synthesizer od Stephana Becka a Elektrik video synthesizer od Erika Siegala. V roce 1972 byl založen Kalifornský umělecký institut (CalArts), který byl zaměřen na studium multimédií. A v roce 1975 probíhá ve Woodstocku v USA „Synergizm“ od Garryho Hilla, což byla série multimediálních performancí. Roku 1976 staví Steina a Woody Vasulkovi svůj procesor pro deformaci elektronického obrazu.⁶²

Zrození nového fenoménu videoklipů od 80. let, což je pro VJing inspirujícím zdrojem, je úzce spjat s počátkem vysílání MTV. Dalším velmi rozšířeným fenoménem té doby bylo skrečované video. Jeho původ můžeme hledat v politické fotomontáži a avantgardním filmu. Tento způsob práce se velmi rychle uchytil nejen u videa a umělců, ale i ve sféře reklamy a filmu. Londýnská skupina umělců, kam patřil např. George Barber, bratři Duvetové, Sandra Goldbacherová, Kim Flitcroft a jiní si oblíbili noční klub Fridge, kde pořádali každý týden projekce svých reeditovaných tv reklam a hollywoodských filmů na levných televizích svázaných řetězy s doprovodem hudby. V New Yorku, ale i jinde,

⁶⁰ jednotka aritmetického a logického výpočtu zabudovaná do jediného elektronického „švába“

⁶¹ Pier LÉVY: Kyberkultura, Praha 2000, 29.

⁶² Václav ONDROUŠEK: Některé z receptů vizuální kuchyně, Brno 2005.

panovala podobná situace. Noční kluby se staly útočištěm mladých video umělců, kteří chtěli vytvářet a prezentovat své věci mimo mainstreamový galerijní svět. Skrečování samo se rychle šíří po celém světě a stává se nástrojem mediálních aktivistů, kteří ho používají právě pro jeho dekonstruktivní funkci jako politickou zbraň. V Británii např. skupiny jako Gorilla Tapes a The Duvet Brother.⁶³ Vizualní řeč kterou používali se později začala využívat i v oblasti hudebních videí a reklamy. V New Yorku skrečované video jako politický nástroj používá např. skupina Emergency Broadcast Network, která fungovala od 90. let a jejich umělecká forma byla založena na sblížení médií a hudby. Připravili cestu undergroundové mediální revoluci. Následovaly skupiny jako Negativland, The Barbie Liberation Front a další.⁶⁴

Již v 80. letech si Don Ritter naprogramoval svůj Orpheus. Program, původně běžící na počítačích systému Atari, který pracoval s hudbou, coby řídicí informací, pomocí které vytvářel nelineární hypervidea – podobně jako Steina Vasulka a její Violin Power the performance.⁶⁵

Nejdůležitější progresivní scéna té doby vznikala v Holandsku a je úzce spojena se jménem umělce Petera Rubina, který využíval nejmodernějších technologií k obohacení mladé taneční scény a naplno se věnoval budování svého klubu jako multimedialního prostředí. O něco málo později než Rubin se v Nizozemí objevil další zajímavý VJ, který současně míchal svou vlastní hudbu Gerald van der Kaap. Stal se jedním z prvních DVJů vůbec.

„V devadesátých letech vznikají díky zlevňování počítačů a objevu samplingu celá nová kulturní odvětví, symbolizovaná postavami dýdžeje a programátora. Remixující dýdžej se stal důležitější postavou než instrumentalista, rave party vzrušuje více než koncert. Kultura nového přisvojování a přetváření forem zavádí novou morálku: díla patří všem. Umění směřuje ke zrušení vlastnictví forem nebo aspoň k narušení starého právního pojetí duševního vlastnictví. Spěje snad svět ke kultuře, která bude opomíjet copyright ve prospěch všeobecně povoleného přístupu k uměleckým dílům, tedy k jakémusi komunismu forem?“⁶⁶

Všeobecně jsou 90. léta ve znamení nástupu nových hudebních stylů. Především rave, který se stal každodenní bohémskou záležitostí. Expandoval z městských prostor na masivní rave párty v halách a ve volném prostoru. VJové se stali součástí pojízdných ilegálních

⁶³ <http://www.duvetbrothers.com>

⁶⁴ <http://www.fusionanomaly.com>

⁶⁵ Tomáš HRŮZA: Aplikace intermediality v interaktivním umění (diplomová práce na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně) Brno 2004.

⁶⁶ Nicolas BOURRIAUD: Postprodukce, Tranzit, Praha 2004, 27.

soundsystémů a jejich videosety doplňovaly hudební sety DJů. VJing byl neodmyslitelnou součástí nastupující elektronické taneční scény i přes to, že v těchto počátcích byly ceny projektorů ještě značně vysoké. Promítaly se počítačové animace a psychedelické efekty z prvních audiovizualizérů a fraktálových generátorů. Vlastně to ještě nebyl VJing v pravém slova smyslu, protože se používají kazety a počítačové programy, které dlouho běží bez jakéhokoli zásahu člověkem. Účel byl ale již jasný, zapojit vizuální složku do synergického efektu změny vědomí, který se dostavuje při zahlcení smyslů množstvím vjemů. Rave generace vyrostla s prvními osobními počítači, které využila jako kreativní nástroje. Revoluce levných počítačů Atari, Commodore nebo Amiga provázela nejen hudební, ale i vizuální oblast. Digitalizace obrazu znamenala pro VJe nové možnosti manipulace. Médium CD-ROM v druhé polovině 90. let usnadnilo přenos velkých objemů dat a přineslo první audiovizuální projekty pro domácí PC. „Kterýkoli dýdžej dnes pracuje s principy převzatými z dějin uměleckých avantgard: s odkláněním, s recipročními či asistovanými readymade, s odhmotňováním aktivity.“⁶⁷

Mezi nejznámější VJe této doby patří např. duo Hexstatic, Stuart Warren Hill a Robin Brunson, Coldcut, Eclectic Method, VJamm Allstars, Addictive TV a především label Ninjatune. U těchto projektů je VJing již pouze součástí širší množiny dovedností, technologií a přístupů. Častokrát u velkých projektů přerůstá postavení VJe v osobu, která je hlavní a baví lidi. Vystoupení se stávají takřka filmově-multimediální show.⁶⁸ S širokoúhlou projekcí je spojeno známé jméno DJ Shadowa, který dělá audiovizuální sety, které hraničí až s filmovým zážitkem.⁶⁹ S klasickou filmovou řečí při svých vystoupeních pracuje též skupina Daft Punk. U jejich celonočních projekcí, které jsou všechny inspirované japonskými mangy je i přes rychlou střihovou skladbu nejdůležitější celý děj příběhu. Hloubku každého jednotlivého pohyblivého komixu můžeme i nemusíme vnímat. Stačí i jen nechat se unést emoční intenzitou každého momentu. Můžeme se nechat vtáhnout v čase do celého příběhu úzce propojeného s hudbou a nebo si jen užívat každý efekty nabitý obraz zvlášť. Dalším VJem pronikajícím do médií je australský umělec Spanky, který vytvořil interaktivní CD-Rom Diaspora 2000. V němž si uživatel může mixovat zvuky spojené s obrazy a naopak.⁷⁰

⁶⁷ Nicolas BOURRIAUD: Postprodukce, Tranzit, Praha 2004, 30.

⁶⁸ Michael FAULKNER: VJ- audio-visual art + vj kultur, D-Fuse, China 2006.

⁶⁹ <http://www.uva.co.uk>

⁷⁰ Václav ONDROUŠEK: Některé z receptů vizuální kuchyně (diplomová práce na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně) Brno 2005.

„Dnes může každý skládat hudbu donekonečna. Vzniká hudba, která se postupně štěpí do nespočtu různých žánrů, lišících se podle osobnosti svého tvůrce. Celý svět se tak zaplňuje nejrozmanitější hudbou od nejrůznějších lidí, a ta zase bude inspirovat stále další a další skladby. DJ během svého setu pouští desky, to jest výtvořky. Jeho dílo spočívá jednak v tom, že nabízí svou osobní pouť světem hudby, jednak nabízené prvky hraje v určitém pořadí, přičemž dbá na jejich správnou návaznost, ale snaží se i o vytváření určité atmosféry (pracuje „za tepla“ s davem tanečníků, může reagovat na jejich pohyby). Kromě toho může fyzicky působit na používaný předmět, a to pomocí scratchingu nebo prostřednictvím celé škály technických pomůcek (zvukových filtrů, regulací parametrů zvuku na mixážním pultu, zvukovými vsuvkami atd...) Jejich sety jsou více méně „modifikované“ výrobky, jejichž zřetězení vytváří určité specifické trvání. Styl určitého DJe tak lze posoudit podle jeho schopnosti pobývat v otevřeném systému a podle logiky, v jejímž rámci organizuje spojitosti mezi hranými skladbami.“⁷¹

IV.III Prostor, projekční plocha a technologické možnosti

S VJingem se můžeme setkat na různých typech akcí, ať už jsou to taneční párty, koncerty, opery, divadlo či umělecké projekty. S každou takovou akcí se pojí prostředí, ve kterém probíhá. Dá se říci, že prostředí může být jakékoliv, jak obrovské haly starých továren, garáže, podzemních kryty, sportovní haly, výstavní pavilony, koncertní sály, kluby, squaty, tak otevřená prostranství v různých kulturních areálech, ulicích měst, parcích, loukách, lomech, zahradách, stadionech atd..

S prostorem se pojí hlavně možnosti projekčních ploch a jejich umístění. Projekční plocha je jedna z nedílných součástí VJingu. Projekční plocha je prostředkem uměleckého vyjádření VJsetu a na jejím tvaru, velikosti a umístění závisí výsledný dojem. Jestliže si položíme otázku, co všechno může být projekční plochou, zjistíme, že je spousta kreativních možností. Nejčastěji však bývají používána speciální projekční plátna. Mohou být používána jak pro přední tak pro zadní projekci, někdy i průsvitná. V případě umístění před reproduktory vzácnější prozvučná plátna. Používají se ovšem také bílé či kontrastní stěny exteriéru, interiéru, stěny dodávek, či jen obyčejná látka. Dále pak speciální síťoviny, podlahy, ale i

⁷¹ Nicolas BOURRIAUD: Postprodukce, Tranzit, Praha 2004, 31.

stropy a různé kulisy. V podstatě se dá promítat na cokoliv. Moderní projektory navíc mívají korekci barev podle promítané plochy. Lze použít i černé plochy, jelikož záleží více na odrazných vlastnostech materiálu než na barvě.

Projekční plochou může být i plocha složená buď z jednoho či hradby televizorů, LCD displejů nebo speciálních projekčních LED stěn, v poslední době se často objevují plazmové obrazovky atd. Výhodou různých druhů obrazovek je většinou vyšší jas a kontrast, obraz je na nich viditelný i v případě silného osvětlení nebo mlhy. Instalace projekčních ploch má vliv na atmosféru celého projektu, záleží na dramaturgii akce. Klasickým typem umístění je centrální, to znamená nad DJem. Často bývají i dvě plátna po stranách stage. Můžeme se setkat i s rozdílnými tvary a velikostí projekcí, např. kruhové, oválné, čtvercové atd. Bývají i různá umístění, např. vertikální, horizontální a s rozdílným natočením. Pokud máme více ploch, dávají nám možnost promítat více signálů a mezi plochami je přepínat nebo vytvořit prostorový dojem pomocí maskování nebo průchodů světla sítí. Při návrhu se vychází z konstrukce stage nebo umístění světelných ramp i umístění a tím dosvitu osvětlovacích světel. Ne vždy se podaří projekci a světla sladit, a pak dochází k rušení projekce.⁷²

Co se týče technologie, zpočátku stačil prvním VJům, jak jsem již zmiňovala, zpětný projektor nebo promítačka, a do dneška je mnoho VJů, kteří nepřekročili práh digitalizace a zůstávají v analogové rovině, aby mohli pracovat v blízkém kontaktu se světlem.

Co se týká zapojení, bývají buď kombinací analogových a digitálních systémů, nebo jen digitálních systémů. Každý VJ používá ke svému VJsetu rozdílnou techniku a technologie.

Asi nejdůležitější součástí celého zapojení je analogový nebo digitální video mix, nejčastěji 2 nebo 4 kanálový, který stejně jako audio mix zprostředkovává mixování jednotlivých zdrojů videa, tj. prolínačky, stíračky, event. klíčování a efekty. Zdroje signálu mohou být VHS a DVD přehrávače, miniDV a Digital8 přehrávače, kamery, které zprostředkovávají živý přenos, ale i předtočený záznam. Zdrojové signály, pokud je to možné, bývají vedeny přes náhledové monitory, nebo je jeden náhledový monitor ovládán prostřednictvím video mixu. Stále častěji jsou používány počítače s video programy, k nimž neodmyslitelně patří MIDI klávesy a kontroléry.⁷³

Někdy může být celé zapojení náročnější, protože se používá více projekčních ploch nebo se různě kombinují jejich různé druhy, a tak VJům slouží k těmto účelům několik dalších přístrojů, které buď distribuují signál do více kanálů, přepínají a kombinují výstupní

⁷² <http://www.vjs.net>

signál, zesilují obrazový signál, nebo bezdrátově signál vysílají. Mezi takové zařízení patří distributory, matrix boxy, splitters nebo sendery. Další součástí ve VJ systému, pokud nebudou zmiňovat propojovací kabely, je zobrazovací technika, kam patří projektory, TV monitory a stěny, LCD a LED stěny, či speciální obrazovky.⁷⁴

Dalo by se říci, že záleží konkrétně na každém VJ, jak si všechny součástky zapojí a jakou zvolí variantu. To všechno se pak odráží jak na technice a stylu mixování, tak i v konečném výsledku na jejich setu. Někteří upřednostňují zapojení a kombinaci více video okruhů, jiní jen klasické zapojení zdrojů do mixu či zapojení zdroje přímo do zobrazovací techniky, a někteří se neustále pokoušejí o nové a nové zapojení všech součástí. Klasikou bývaly 2 VHS přehrávače zapojené do dvoukanalového mixu. Použití více video mixů pak umožňuje pracovat s více vrstvami videa zároveň, ale nepraktičnost takového zapojení vede VJe k používání počítačů, kde je více vrstev samozřejmostí, a s vhodným softwarem mohou docílit toho, že bez použití dalšího hardwaru výstup zapojí přímo na projekci. Takto pracují zejména umělci tzv. laptopové scény.⁷⁵

IV.IV VJing v ČR

V Čechách můžeme první skutečné VJe, v tom slova smyslu, ve kterém se toto označení používá i dnes, nalézt až po polovině 90. let. Patří mezi ně skupiny PHASE, 3D LUX a samozřejmě pár samostatně tvořících VJů, např. PERPLEX a DINA, kteří měli buď technické zázemí a nebo obrovské nadšení a chuť trávit hodiny nad vymyšlením a vytvářením materiálu bez nároku na jakékoliv adekvátní ohodnocení.

V současné době existují dvě paralely VJingu. První je klasická klubová, která se týká především velkých party a open-airů, kde je VJing brán pouze jako stylový doplněk a vlastně tam platí, že čím méně hloubky, co se týče sdělení projekce má, tím lépe.

Druhá progresivnější je ta, která se odehrává na různých alternativních hudebních festivalech jako je SPERM, UCHOKO, NEW!NEW!, BREAK 4 BEATZ a mnoho dalších. Probíhají též festivaly zaměřené přímo na audiovizual jako např. Akropolismultimediale.

⁷⁴ Václav ONDROUŠEK: Některé z receptů vizuální kuchyně (diplomová práce na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně) Brno 2005.

⁷⁵ <http://www.vjs.net>

Důležité je zmínit jedinou pravidelnou akci, která je zaměřena čistě na VJing a tou je Bulva fabula. Každý měsíc, již od roku 2006, se v pražském klubu Roxy scházejí milovníci kvalitních a zajímavých vizuálních experimentů podkreslených různými hudebními žánry. Rozhodně nic z tohoto dlouhodobého projektu by nevzniklo bez osoby tvůrce a organizátora Davida Beránka, který každou jednotlivou hudebně-obrazovou noc koncipuje na různá aktuální témata. Někdy jde o návaznost na právě probíhající festivaly a jindy vycházejí např. z témat jako je symbolický model soustavy myšlenek a představ, které se během historie neustále vracejí nebo jsou trvale přítomny a představují archaickou vrstvu vývoje lidského vědomí. V neposlední řadě vycházejí z termínů označujících různé hudební styly jako breakcore, machinecore, digital hardcore, acidtekno nebo click'n'cuts. Dochází zde taktéž ke spolupráci s multimediální laboratoří Phase, jejíž VJové a jejich technologie tak dostanou možnost se bez obtíží, které přináší obvyklé velké akce, s klidem a svobodně prezentovat na platformě Bulvy Fabuly. Od počátku je zde patrná snaha přinést i na český trh zábavy nový multimediální program, kombinující velká plátna a živě do sebe míchaná videa s kvalitní hudební dramaturgií.⁷⁶

IV.V Jednotliví VJové

V dílech kyberkultury je jistý sklon k úbytku totality, který je zapříčiněn univerzalitou skrze kontakt. Zárukou totalizace díla, tj. uzavřenosti jeho významu, je autor. I v takovém případě, kdy je význam díla považován za otevřený a mnohvrstevnatý, musíme nutně předpokládat autora, chceme-li interpretovat úmysl, pochopit určitý projekt, sociální cítění nebo dokonce vyjádření podvědomých procesů. Autor je podmínkou existence stabilního významu platného na všech úrovních.⁷⁷

⁷⁶ <http://klub.roxy.cz/vjing-bulva-fabula.htm>

⁷⁷ Pier LÉVY: *Kyberkultura*, Praha 2000, 133-134

3D LUX

Počátek je spojen s rokem 1997, kdy si VJ KINOKIO pořídil projektor a posléze začal promítat v klubu Luxor na Václavském náměstí. Zanedlouho se k němu přidal VJ MEJBY, s nímž založil VJs crew - 3D Lux, později LOOX s.r.o. Na svém vrcholu čítala skupina sedm VJů, jednoho technika a produkční. Během pár měsíců měla firma LOOX s.r.o. statisícové obraty, ale produkce spočívala pouze v zajišťování komerčních akcí. Po neshodách došlo v roce 2003 k rozštěpení na komerčně zaměřenou firmu a nezávislou VJs crew LOOX, na jejímž základu vzešel projekt PureA.

První datovanou videoperformance PureA bylo představení projektu 15. 10. 2005 na festivalu Nová Media Cheb, kde vystoupil VJ KINOKIO a VJ PETTE.

Návratem k analogu si projekt PureA určil jasnou cestu, která navazuje na dobu poloviny 90. let, kdy dostupnost a možnosti počítačů daly tvůrcům na poli "real time mixu" do rukou nástroj, jenž zásadním způsobem usnadnil práci z videem.

Vstupem "video sekvence" jsou na místě mechanicky rozpohybované grafické podklady (fragmenty fotek, obrázků, titulků z tisku, ručně kreslených a malovaných grafik, diapozitivů, celuloidových filmových pásů atd.), které jsou snímány kamerami a posléze v reálném čase upravovány v mixážních pultech.

Důležitým prvkem je pevná vazba promítaného obrazu na videoinstalaci, tzn. kompozice projekčních ploch a scénografie, která hraje v projektu zásadní roli. Každý videoperformer zde má svůj nezaměnitelný grafický, výtvarný styl, který může akčně přizpůsobit do rozmístění projekčních ploch.

Tento projekt pracuje s vědomím jisté vyhořelosti a tvrdosti digitálního světa a poučen o jeho možnostech, se snaží si z něho vzít to nejlepší (práce ve vrstvách, lineární posuv v animaci, rotační animace, 3D animace, animované sekvence atd.) a přidává možnost nekontrolovatelného vývoje a improvizaci, jenž zaručuje původnost a originalitu výsledku. PureA zásadě odmítá promítat loga a komerční sdělení jakéhokoli charakteru.⁷⁸

⁷⁸ <http://www.purea.cz/>

PHASE

Je volným uměleckým sdružením, které funguje od roku 1997. Za první, ještě zdaleka ne tak profesionální, můžeme považovat vystoupení v jednom z klubů v Ládví. Tehdy se zde poprvé v roli VJů objevila jména NOM a INDIGO, dnes známý pod jménem JTR. Již od počátku pro svou práci začali používat počítače.

Opravdový start, a snad i první použití slova VJ na plakátu a pozvánce na párty v ČR, proběhl až v roce 1998. Byla to párty v pražském Paláci Akropolis. Od počátku pro ně byla zásadní oporou firma ART COM. Jasně byly vymezeny dva směry. Jeden, zaměřující se spíše na komerční akce, houseparty a pozdější mega akce v halách, a druhý založený na spolupráci s nezávislými sound systémy jako byly CIRCUS ALIEN a DIRECT DRIVE.

Od roku 1999 mají trvalé technické zázemí a studio, což jim umožňuje vysoce profesionální přístup a možnosti, které má v ČR málokdo. Především různé velice efektní a nákladné experimenty, co se týče promítacích ploch, kdy používají až 6 pláten nebo promítání na vodní stěnu atd. Používají více projektorů v jedné projekci a 3D reálné objekty ovládané přes lasery a multitouch, což je ovládací panel na více dotyků, který využívá intuitivní interaktivní ovládání. Za pomoci jejich technologií při multimediálních projektech dokonale ovládají průběhy představení a manipulují s reálným časem.⁷⁹

Výjimečnost Phase je též v obrovském množství akcí, na kterých se podílejí. Ať již jde o různé párty zaměřené na elektronickou hudbu, živé koncerty populárních kapel tak i různé experimenty s vážnou hudbou atd. Jsou též dlouholetými rezidenty pražského klubu ROXY.

V průběhu let se VJové patřící k PHASI proměňovali, patří sem JTR, vlastním jménem Jindřich Trapl a CLAD, vlastním jménem Jaromír Vondrák, DEJA, vlastním jménem Daniela Dénešová, vystupuje u živých kapel a snaží se o dokonalou synchronizaci s hudbou a prostředím, kdy je velmi důležité a těžké vystihnout náladu a typy publika. NOM, vlastním jménem Michal Škorpík, dělá projekce především na systémové techno a psytrance. Pracuje s vlastními animacemi, grafikou a videi, ale používá i záběry ze starých černobílých filmů. Svými sety, při nichž vytváří jakési minipříběhy, dokonale umocňuje danou atmosféru akce. Dále sem patří VJové SHEBA a ZAJÍC.⁸⁰

⁷⁹ <http://www.phase.cz/main.htm>

⁸⁰ Rozhovor s autory

STRAHOV SOUND SYSTEM

Pro další významnou nezávislou scénu, kam spadají jak legalní, tak ilegální párty, je důležitá existence Strahov sound systému⁸¹, který existuje již od roku 1996, tehdy ještě propojen s Kolínskou divizí, a od roku 1998 pak samostatně. Hned od počátku se ve starých stavebních buňkách na Strahově začaly promítat 10ti sekundové smyčky, které byly sestaveny z materiálu, který čerpal ze starých černobílých filmů. Na promítacích přístrojích tedy běžel jakýsi nekonečný film sestavený ze smyček. Pokaždé byla projekce jinak tematicky zaměřena, nejčastěji však šlo o staré dokumenty, které poukazovali na to, jak se chovat v případě zamoření nebo nebezpečí radiace. Též zde byla použita spousta filmového materiálu, který sloužil k výuce na školách a po revoluci byl vyřazen. Je třeba zmínit, že tenkrát to spíš byla jen jakási dekorativní součást párty. Zakládajícím členem Strahovského sounds systému je VJ a DJ v jedné osobě Lukáš Brádl, známý jako VJ PAPRIKA. V projekcích používá videa a dokumenty, které sám natáčí. Z těch posledních např. dokument o Czechtchu, který měl premiéru v červnu 2008 v kině Světozor. Jako VJ vystupuje samostatně ať už na různých freetchnoparty, tak i na openairech a festivalech spojených s alternativní hudbou.

Od roku 2000 začala probíhat spolupráce s VJskou skupinou OKO3, kam patří VJ CMAN a KACIS. Vznikl dlouhodobý projekt, pro který nakoupili čtyřicet 17ti palcových monitorů a uložili každý jednotlivý zvlášť do krabic a nainstalovali k sobě. Působil a dodnes působí velmi impozantně. Celá instalace je perfektně zvládnutá jak po technické stránce, tak i pokud hodnotíme kompaktnost obrazu.⁸²

⁸¹ <http://www.strahov.org/>

⁸² Rozhovor s autory

DFX

David Možný (1963), vizuální umělec zabývající se digitálními obrazy, videoartem, videoinstalacemi a VJingem.⁸³

Ve své tvorbě přebírá různé, již vzniklé podklady, které za pomoci scanneru, fotoaparátu a digitální kamery dopravuje. Vizuálně se snaží jít proti směru, který je daný vývojem softwarů a tudíž všemi užívaný. Důležitým momentem ve většině jeho děl je práce s urbanismem a architekturou. Architekturu je zaujat jak po stránce prostředí, ve kterém člověk žije, tak jako organizací mentálního prostoru. Jeho díla s mnohvrstevnatými tématy obsahují i sociální odkazy. Vyhledává místa, kde se apokalypsa stýká s architekturou. Prostor, která si vybírá, udržují jakousi vizuální koherenci jeho filmů. Vizualitu se snaží držet pohromadě tím, že do celku nemíchá jiné prvky, ale používá jenom ty z určitého daného prostředí.

Hudba je zásadně důležitá pro všechna jeho videa a s tím též spojený VJing. Například ve společném projektu s Michalem Mariánkem, kdy k ambientní jemné elektronické hudbě kontrastuje video s hrubozrnou strukturou paneláků. Jeho vizualizace, kdy digitalizuje pevné hmoty a nechává je pozvolna ubíhat a tiše rozpadat, mohou působit velmi filmově. Sice jednotlivé scény staví kamera, záběr, hloubka a ostrost, ale jak sám tvrdí, „jsou pro něj jen digitální hrou.“⁸⁴

V jeho fiktivních světech, které ovšem mají reálný základ, je velmi důležitá časová osa, která dodává celé atmosféře ještě větší naléhavost. Kolem diváka míjí obrazy v čase a člověk vstupuje do tohoto magického prostoru podobně jako u filmu.⁸⁵

⁸³ www.underconstruction.cz

⁸⁴ Rozhovor s autorem

⁸⁵ Rozhovor s autorem

Umělecko-aktivistická skupina GUMAGUAR byla založena třemi členy roku 2003.⁸⁶ VJem je Milan Mikuláščík (1975), vystupující též pod jménem E412. Studoval v ateliéru konceptuálních tendencí na brněnské FaVU a pokračoval na AVU v ateliérech intermediální tvorby, vizuální komunikace a nových médií. Dříve působil v projektu s Vilémem Kabzanem pod názvem RGB. Tehdy se jednalo o čistě dekorativní ornamentální projekce pouštěné na tanečních párty, otázka obsahu byla tehdy ještě na vedlejším místě.

V rámci ideologie audio-vizuální skupiny GUMAGUAR, kdy jejím cílem je kritika současné společnosti, systémů a ironizování mediálního světa, se samozřejmě změnil přístup i k vlastnímu VJingu. Při koncertech, které probíhají většinou jen na freeparty a jinak nekomerčně zaměřených akcích, jde hlavně o projektování myšlenek a názorů jak do hudební, tak i vizuální složky. Videá, která GUMAGUAR používají, jsou převážně sestříhané a smysluplně pospojované úseky ze zpráv různých televizních stanic. V poslední době jde hlavně o kritické reakce na aktuální dění ve světě a v České republice. Snaží se poukazovat na korupce a politické machinace všeho druhu. Dekonstruují principy fungování masmédií a vytvářejí audiovizuální mystifikace na různá témata jako např. válka proti teroru, umístění radaru a Olympijské hry v ČR, atd. V rámci jejich lehce anarchického propojování videoartu a elektronické hudby přirozeně vznikají i samostatně fungující videá vystavovaná v různých galeriích a bienále po celé Evropě.⁸⁷

⁸⁶ <http://www.gumaguar.bloguje.cz/>

⁸⁷ Rozhovor s autory

PUK-PUK

PUK-PUK⁸⁸ je dvojice, která se věnuje nejen VJingu, ale i animacím, grafickému designu a streetartu. Jde o Martina Šojdra (1979), který studoval animovaný film na Ostravské univerzitě a Petru Pohlovou (1979), která před Enviromentem na FaVU studovala grafiku na Ostravské univerzitě. V roce 2003 začínali promítat na soukromých párty s promítačkou a diapozitivy. Postupně dokupovali další diapromítačky a promítačky na kazety. Začali vyrábět nové diapozitivy a přemalovávali staré 8mm filmy. Takto, na analogové bázi, fungovali asi rok, než se propracovali k počítačům a běžným VJským programům. Sami tvrdí, že technika je jen nástroj, jde jim o obsah. Dodnes, při svých projekcích, které jsou inspirovány komixy, postavičkami z animovaných filmů, hračkami a tradiční čínskou a japonskou popkulturou kombinují analog i digitál.⁸⁹

VJ KOLOUCH

VJ KOLOUCH, vlastním jménem Jan Šrámek (1983)⁹⁰ je studentem brněnské FaVU ateliéru intermedií. Po nastoupení na FaVU se věnoval převážně malbě, ale pod okolními vlivy začal experimentovat s vektorovou grafikou, animovaným filmem a v pár nesmělých případech i s VJingem, tehdy ještě anonymně. Ovlivněn Michalem Mariánkem se seznámil s labelem Muteme a začal pozorně sledovat vývoj současné elektronické hudby. Po roce 2004 díky zvukovému studiu Kytka začal spolupracovat s Ondřejem Skalou a jeho projektem Ježíš táhne na Berlín. Následovala první větší vystoupení na Zlínském psu a na Flédě. Důležitá jsou též vystoupení na festivalu NEW!NEW!, kde spolupracuje s VJem INITI. V roce 2005 založil společně s Janem Žaliem a Petrem Kocourkem uměleckou skupinu ANYMADE, která se věnuje experimentálnímu animovanému filmu. Brzy se přidal Filip Nerad a později i Lenka Kočišová a Petr Cabalka.⁹¹ V roce 2006 začal VJ KOLOUCH pravidelně spolupracovat s klubem Fléda. Společně s Filipem Cenkem je autorem konceptu projekcí pro skupinu MIDI LIDI, s nimiž někdy vystupuje. Od roku 2007 působí v originálním audiovizuálním projektu 1A2V1, kdy při živých vystoupeních pracují oba členové s 8bitovou elektronickou hudbou

⁸⁸ <http://www.mimikri.net/>

⁸⁹ Rozhovor s autory

⁹⁰ www.myspace.com/vjkolouch

doprovázenou až hypnotickými pohádkovými projekcemi.⁹² Při jejich přesvědčivých, někdy velice teatrálních vystoupeních je jasné, že jde především o čistou show. KOLOUCH ve svých manipulacích s elektronickým obrazem používá výhradně jen svůj vytvořený materiál a nebo ten, na jehož vzniku se aktivně podílí. V animacích sice vznikají pohádkové příběhy, ve kterých pracuje s různými zvířátky jako jsou koloušci, velryby, brouci, berušky a včelky, ale snad i ten, který jen párkrát pohlédne na projekci, si uvědomí, že nejde o pouhé infantilní výtvořiny zasazené do neuvěřitelného prostředí. Po technické i umělecké stránce jde o velice rafinované scény, které nás svou melancholicky jemnou atmosférou posouvají za hranice reálného vnímání světa a času. Citlivým propojením s hudbou nám každá vteřina příběhu přináší napětí, které je umocněno předem nejasným vývojem děje a koncem celého setu.

INITI

INITI, vlastním jménem Dan Gregor (1980),⁹³ dříve známý pod jménem DRAMA. Vystudoval fotografii a nyní pracuje jako grafik. Zabývá se vizuálním uměním vytvářeným digitálními nástroji. Pro vytváření svých projekcí nepoužívá žádné ze standardních aplikací určených k VJingu. Sám si sestavuje nástroj a software. Pracuje s processingem videa, což se vyznačuje tím, že si každý vyrobí svou vlastní scénu s mechanismem předvolených objektů, na které pak může naaplikovat konkrétní obrázky, živě je animovat atd. Pracuje s interakcí obrazu a zvuku a s eliminací latence mezi nimi. Je autorem velkoplošných mozaik v ulicích měst a je členem divadla Pollygone. Ve své tvorbě představuje virtuální svět v jeho nekonečnosti a poukazuje na existenci svébytných kulturních entit, které ho zajímají. Jde mu především o jistou formu prezentace vlastního vkusu. Za rozhodující okamžik pro svou tvorbu projekcí považuje rok 2004 a s ním spojené vystoupení Biosphere. Od počátku je pro něj důležitá spolupráce s VJem KOLOUCHEM, se kterým dělali a dělají spousty společných projektů, teď naposledy vystoupení v pražském Paláci Akropolis na festivalu Akropolismultimediale. Jeho první samostatné vystoupení proběhlo na Silvestra roku 2006 v multifunkčním prostoru pražské Trafačky. Experimentální, po technické stránce vysoce kvalitní tvorba je úzce propojena s digitální hudbou. Vzhledem k širokému spektru DJů a

⁹¹ www.anymade.org

⁹² Rozhovor s autorem

živých hudebních projektů, které svými vizuály doprovází, je nedocenitelná jeho profesionálně zvládnutá synchronizace s každým hudebníkem. Atmosféry, které při vystoupeních vytváří, se pohybují někde na pomezí meditační bezčasovosti a průletů virtuálními světy. Emocionální intenzitou vloženou do jeho vizuálních příběhů probíjí jemné elektronické napětí, které hraničí až s chvilkovými paralyzami vědomí. Po vizuální stránce se pohybuje od oblastí hvězdných mlhovin až po práci se zlomky paměti vyvolané napovrch úseky filmů. Také díky programům, se kterými pracuje, může flexibilně reagovat na aktuální atmosféru párty, na které právě vystupuje, např. déšť a jiné neočekávané zvraty. Při jeho vystoupeních jde především o komunikaci s lidmi, o oslovení jednoho konkrétního člověka, který je ochoten nechat se vtáhnout do společného virtuálního prostoru a tím přistoupit na jakousi hru vytvořenou autorem projekce. Svou tvorbu prezentuje pravidelně nejen v pražském klubu ROXY, ale i na různých alternativních párty a festivalech.⁹⁴

MACULA

Pod názvem MACULA se skrývá projekt zabývající se vztahem mezi obrazem, zvukem a divákem. Snaží se hledat nové postupy v již zajetých kolejích a zkoumá jejich další možnosti. Cílem je najít maximální symbiózu a uspokojit audiovizuální nihilismus.

Patří sem Jan Šíma (1980) a Amar Mulabegovič (1978). Oba jsou studenty pražské VŠUP. Amar Mulabegovič studuje obor grafický design a nová média a v MACULE řeší otázku hudby, která je v tomto případě elektronická. Jan Šíma je studentem animace a projekcím se samostatně věnuje již od roku 2003, kdy mezi jeho první pokusy spadají převážně akce probíhající v Brně a ve spolupráci s VJem Kolouchem. Nejdříve vystupoval pod jménem h86 a teď HgO. Od počátku jde o práci s jedním a více laptopy současně. Každá jeho projekce je originálem, pokouší se pokaždé vytvořit něco úplně jiného, s tím, že polovina materiálu je vlastní tvorbou a zbytek je převzatý z jiných zdrojů.

Pro MACULU je hlavním znakem flexibilita a proměnlivost, základem je pokus o uchopení každé akce jinak a příchod s vždy originálním řešením. Oba mají široký repertoár hudby, kterou poslouchají a tím pádem jsou z jejich tvorby patrné různorodé vlivy, i když po vizuální stránce jsou absolutně synchronizovaní.

⁹³ www.initi.org/drama

K označení jejich tvorby by se dal použít název „Film v realtime“, je promítán a konzumován v jednom stejném okamžiku. Nepodléhá žádnému žánru, naopak, všechny žánry absorbuje do sebe. Podléhá pouze hudbě, na kterou je vytvářen, což je podobné jako u běžného VJingu. Po mediální stránce se ale o klasický film nejedná, celý koncept by se dal spíše přiblížit ke starému němému filmu s hudebním doprovodem. V tomto případě si ale obraz s hudbou průběžně vyměňují vůdčí role, kde v jednom případě obraz doplňuje hudbu a v druhém je hudba podřízena promítanému filmu. Dějová linie je naprosto otevřená a vyvíjí se v průběhu projekce, předem tedy není dáno jaký film uvidíme, kam bude směřovat, ani jak skončí. Dalo by se říci, že se v tomto případě jedná o audiovizuální organismus, kdy jednotlivé části organismu jsou pevně spjaty se zvukem. Jak postupně roste zvuková kompozice, roste i organismus. Typická je pro MACULU experimentální práce s promítací plochou, jejíž možnosti netradičně využívají (např. na trojrozměrné objekty) a instalace různých materiálů jako projekčních ploch. První vystoupení proběhlo 18.8. 2007 v experimentálním prostoru NOD. Z těch nejpovedenějších musím zmínit ještě Bulva fabulla-project edition v Roxy a Sperm cinema na Sperm festivalu roku 2008. Též párty v bunkru Parukářka a další ...⁹⁵

MIMO TV

Tento projekt vznik v roce 2000. Od počátku je úzce spojen s psytrance hudbou a s ní propojenou scénou. U zrodu těchto hlubokých a psychadelických projekcí, ke kterým nejprve používali VHS, stáli architekti Milan Malík a Jan Seyček. Nejvýraznější osobností je však VJ EMBRYO, vlastním jménem Dan Špaček (1977), je absolventem žurnalistiky a AVU. Již v ateliéru Veroniky Bromové a při stážích na VŠUP byl znatelný jeho zájem o ztvárňování pronikání do nejhlubších vrstev vědomí a podvědomí za pomoci nových elektronických vyjadřovacích prostředků. Inspiraci mandalami a východním náboženstvím skvěle propojuje s hudbou. Pracuje se dvěma zdroji, jeden pro popředí, druhý pro pozadí. Vrství za sebou více kratších obrazových smyček a právě ve zlomových bodech těchto propojení vznikají zajímavé, někdy nečekané, efekty. Jde mu o čistý obraz a ne o experimenty s formou. Při

⁹⁴ Rozhovor s autorem

⁹⁵ Rozhovor s autory

promítání přímo na akci si je vědom toho, že každý kratičký úsek má dávat svůj smysl. Narativnost je pro jeho projekce v tomto případě a u tohoto typu hudby absolutně zbytečná.

Jako jeden z mála používá pro tvorbu 98% vlastního materiálu a to ať již jde o různá vrstvení a prolínání, tak i u různých animací a videí. Často též recykluje špičkové úseky ze svého staršího materiálu. U tohoto typu pohyblivých obrazů je velmi důležitá nejen hudba, ale i atmosféra a prostředí. MIMO TV dělají projekce na typických párty a živých koncertech, ale mnohem přesvědčivěji a intenzivněji působí na akcích ve volné přírodě (open airech).⁹⁶

NATUR PRODUKT

Pod tímto názvem se skrývá audiovizuální projekt z Kladna, který probíhá již od roku 2002. Konkrétně jde o Michala Průchu (1980) a Tomáše Pičmana (1980). Oba od roku 1998 aktivně působili jako DJové a to na poli experimentální elektronické hudby většinou v barech a chilloutech. Již tehdy však začali promítat své první mixy z VHS a dodnes toto médium používají v kombinaci s kamerou. Momentálně tvoří audiovizuální sety složené z vysamplovaných videoklipů a filmů všech možných žánrů a využívají současně zvuk i obraz. Při živých vystoupeních mixují vybrané samplý v jeden celek. Tento způsob je výborným spojením DJe a VJe v jednu osobu, kterého není možné docílit pokud obraz a zvuk je reprodukován odděleně.⁹⁷

⁹⁶ Rozhovor s autory

⁹⁷ Rozhovor s autory

TOMÁŠ HRŮZA

Tomáš Hrůza (1979), studoval na ISS COP, obor mechanik/programátor CNC strojů, pokračoval na Fakultě výtvarných umění VUT v Brně v ateliéru Video. Zde také učí kurz Interface & software. Na Hudební fakultě JAMU vyučuje scénické využití videa. Věnuje se především interaktivitě, autorským software, zvukovým instalacím, generovanému videu a zvukovým vizualizacím. Vytváří multimediální aplikace pro divadelní a operní představení. Zabývá se tvorbou lineárního videa, zvukem, interaktivními CD-Romy, instalacemi a programováním. Postupem času u něj začal převažovat zájem o interakci a o interaktivní umění. Používá software MAX/MSP⁹⁸ a Pure Data⁹⁹, spolupracuje s improvizacími hudebníky, je autorem řady audiovizuálních instalací a performancí.¹⁰⁰ Nejnovější projekty jsou zaměřeny na využití interaktivních médií a tzv. code artu v interaktivních instalacích a divadelní praxi, kde pracuje jak se zvukem, tak i s obrazem. Snaží se využívat nejnovější Open-Sorf produkty a aplikovat poznané principy do svých projektů. Nepracuje formou remixu, jako většina vjů, ale aplikuje s procesy, které jsou živě vytvořené přímo při vystoupení. S nástroji, které má s sebou, originálním způsobem a bez připraveného materiálu dosahuje maximálně intenzivních efektů. Důležitá je pro něj komunikace a synchronizace s hudebníkem, což je možné díky digital signal processingu.¹⁰¹ Prakticky to znamená, že u jeho vizualizací probíhají podobné procesy jako v počítači hudebníka.¹⁰²

Je běžně známé, že každá melodie, ale i vizuální projekce s sebou nesou gesto, které je provázeno silnou emocí. U Tomáše Hrůzy jde však o práci s čistým signálem. Neremixuje existující části, ale z úplně neutrálního materiálu vytváří projekce, při kterých vznikají fragmenty emocí. Kombinací abstraktních obrazců proniká přímo do podvědomí pozorovatele.

⁹⁸ <http://www.v2atelier.com/ht/max/>

⁹⁹ <http://puredata.info/>

¹⁰⁰ <http://www.v2atelier.com/ht/>

¹⁰¹ technologický proces, kde dochází ke zpracování digitálních signálů v reálném čase.

FILIP CENEK

Filip Cenek (1976), vyučil se jako promítač. Absolvoval Fakultu výtvarných umění v Brně, atelier Video u Keiko Sei, kde od roku 2003 působí jako pedagog a asistent. Zabýval se teorií a praxí nelineárních příběhů, narácí v digitálním prostředí a interaktivními příběhy. Později přešel na výzkum neostrotí, nečitelností a chybení jako pozitivního jevu. Ve spolupráci s Jiřím Havlíčkem a Magdalenou Hrubou vytvořil od roku 2000 několik prací zabývajících se různými jazyky animační narativity, zkušeností s tvorbou pro děti a specifickým využíváním hudebního doprovodu.¹⁰³ V rámci doktorandského studia v Centru audiovizuálních studií FAMU v Praze se zabývá aktualitou obrazu, tedy vjingem a tvorbou živých re-editů z nalezených fotografií a zvuků, směřujících ke specifické audiovizuální revizi vzpomínání a imaginarity. Spoluvytváří vizuální podobu elektronického projektu [Midi Lidi](http://midilidi.cz).¹⁰⁴ Je zastoupen ve sbírce Národní galerie v Praze, Sbírce Marek a několika zahraničních filmotékách.¹⁰⁵

U Filipa Cenka je též důležité zmínit, že vytváří jedny z nejpozoruhodnějších děl českého videoartu. Např. 3x2 minuty po atentátu z roku 1998, kdy z původního filmu od Jiřího Sequense vybral jeden fragment, který převyprávěl třemi různými způsoby a přetvořil záběry za pomoci počítače, čímž se pokusil prozkoumat, jak byl celý film a jednotlivé záběry zkonstruovány a zda je možné tuto stavbu podrobit kritice a vystavět ji znovu a jinak.

Filip Cenek se již několik let zabývá teorií i praxí tzv. nelineárních příběhů. Zajímá se o takové druhy vyprávění, kde sled událostí není určován jen chronologickým pořadím, ale je tvořen pomocí jiných klíčů, které si vedle autora vyprávění může vytvořit i jejich konzument. Podobné způsoby vyprávění, které se uplatňují především v interaktivních multimedialních dílech, úspěšně nabourávají naše konvence chápání času a našeho místa v něm. Jak vyvozuje sám Cenek, toto místo není v podobných dílech jednoduše odvoditelné: „Tato konvence chápání času v každodenním životě udržuje čas jako lineární, narativní, a bez hierarchického rozlišení. Je to konvence, která definuje bytí v každodenním životě jako jednu věc za druhou. Ale z druhého pohledu, který nabízí model fikce, je sám čas každodenního života organizován podle různých druhů temporality, způsobů artikulovaných skrze měřítka kontextu a intenzifikace. Čas v každodenním životě a světě není bez rozlišení a hierarchie, je textuální,

¹⁰² Tomáš HRŮZA: Aplikace intermediality v interaktivním umění (diplomová práce na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně) Brno 2004.

¹⁰³ <http://www.fiume.cz/>

¹⁰⁴ <http://midilidi.cz>

¹⁰⁵ <http://intermedia.ffa.vutbr.cz/filip-cenek/>

nabízí se k formování hranic a k procesu interpretace delimitovaným naší zkušeností s těmito hranicemi.”

106

DUŠAN URBANEC

V devadesátých letech studoval v ateliéru videa Keiko Sei, patří k předním českým vizuálním umělcům soustředícím se na „aplikovaný“ VJing. Věnuje se programování softwaru modulace obrazu a zvuku v reálném čase. Vizuální doprovod vedle hudebních projektů uplatňuje ve spolupráci s divadlem a v mnoha dalších projektech. Je členem samostatného experimentálního vizuálního subjektu MOIRE (new media jockeys group).¹⁰⁷

Zároveň je od roku 2005 členem sdružení OPUKA.¹⁰⁸ U zrodu v roce 2000 stála dvojice přátel se společným zájmem o okrajové hudební žánry. Radek Herold a Jiří Mareček tehdy začali se zpracováváním industrialu a samplingu za pomoci počítače a minidisku. Herold postupně posouval jejich zvukové experimenty s dekonstrukcí zvuku a glitchem. Do výsledných hudebních koláží se postupem času vkrádaly také melodické prvky. V roce 2005 se OPUKA rozrostla nejen o Dušana Urbance, ale i o výtvarníka Filipa Langa, a začala experimentovat a hledat určité paralely mezi obrazem a zvukem a prozkoumávat možnosti jejich vzájemné komunikace.¹⁰⁹

FILIP NERAD

Filip Nerad (1977), studoval Ateliér Tomáše Rullera který později vyměnil za ateliér Richarda Fajnora na brněnské FaVU.¹¹⁰ Je DJ a multimediální umělec. Jeho projev zahrnuje animaci, intermediální realizace, weby, počítačové grafiky a kresby. Na tvorbě je přímo znát,

¹⁰⁶ <http://f.fiume.cz/pospisyhl.html>

¹⁰⁷ www.moire.cz

¹⁰⁸ <http://www.opuka.de/>

¹⁰⁹ Rozhovor s autorem

¹¹⁰ http://www.fffa.vutbr.cz/performance/cd/inner/studenti/058_nerad.htm

že je ovlivněna okruhem brněnských umělců z okolí Filipa Cenka. Pracoval s Cenkovým blízkým tvůrčím partnerem Jiřím Havlíčkem, s týmem Cenek, Havlíček, Filip Nečas a Magdalena Hrubá vytvářeli zajímavé animace. Už jeho práce z roku 2002 definovaly jemnou, spirituálně založenou senzitivitu, s níž si vybírá témata. Po roce 2003 následovaly multimediální performance s Jiřím Havlíčkem, které byly svým vyprávěním pro více smyslů úzce propojeny s oblastí VJingu. Např. performance Zorilor, která netrvala ani čtvrt hodiny a spočívala v tom, že oba autoři s černými maskami strnule stáli za mixážním pultem a promítali za sebe černobílou koláž městské architektury. Vznikly též instalace skládající se z manipulovaných fotografií Brna propojených s hudebními kompozicemi jako např. Ahoj všichni, kdy městské krajině dominuje gigantická šedivá budova a hudbu postupně začíná rytmizovat psí štěkot. Brno se ocitá až na druhém místě, převládá dojem neútné, ale úchvatné městské periferie. Haná vychází z podobného principu. Divák sleduje jen malou šedou vlajku v okně a je stimulován ambientní elektronickou hudbou, která vychází z reproduktorů. Hudba pomalu přechází v dynamický drum'n'bass. Stejně jako u Ahoj všichni zažíváme, jak hudba podněcuje pohyb mysli, přestože se stále díváme na neatraktivní statický objekt.¹¹¹ V současné době Nerad pracuje na počítačových grafikách krajin „obydlených“ lidmi, zvířaty a rostlinami, kdy při jejich dešifrování překračuje geometrii významů a vstupuje do prostoru poezie.

¹¹¹ <http://www.divus.cz/umelec/cz/pages/umelec.php?id=1257&roc=2006&cis=1>

V. Závěr

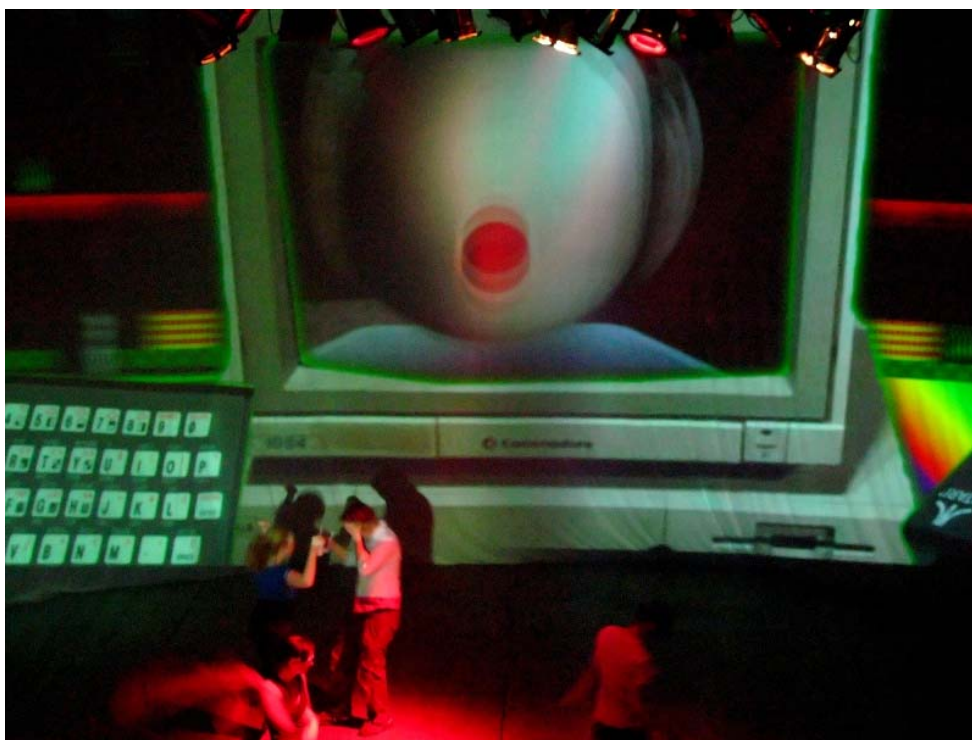
Každý má svůj zdroj závratě obsažen v něčem jiném. Vizualní projekce mohou být jistým typem těchto závratí. U všech zmiňovaných pohyblivých obrazů je sice hudba velice důležitá, ale i přes to můžeme i na místech k tomu zdánlivě nevhodných, jako je třeba lidmi přeplněná párty, nalézt tichá místa, kde je zastaven a chycen čas. Pokud dostatečně intenzivně vnímáme vizuální složku, dovoluje nám náš subjektivní pocit průlety časoprostorovými dimenzemi a posun do skrytých vrstev podvědomí.

VJ nevytváří jen realizace svých koncepcí, vytváří události. Ve své práci jsem zjistila, že ne všichni s těmito možnostmi flexibilně pracují, ale určitě všichni zmiňovaní autoři touto cestou projektují své vnímání světa. Otázkou pak je, do jaké míry ovlivní jejich kreativita a schopnost adekvátní reakce na zvukovou složku, možnost propojení osoby tvůrce a diváka. Oblast VJingu je též částečně závislá na přetváření technologické sféry. U počítačů, kde dochází k permanentnímu zvyšování výkonnosti a zdokonalování parametrů, je však dobré, nevnímat je jinak, než jen jako další nástroje, z určitého pohledu možná svobodnější než štětec a fotoaparát. Tato práce je nástinem různých a odlišných přístupů k tvorbě. Do budoucnosti bych se ráda věnovala hlubšímu zmapování oblasti VJingu.

VI: Obrazová příloha



1.) 3D LUX, živé vystoupení, 2007



2.) PHASE, živé vystoupení, 2008



3.) STRAHOV SOUND SYSTEM, živé vystoupení 2005



4.) PAPIKA, živé vystoupení, 2008



5.) DFX, živé vystoupení, 2007



VJ-ING

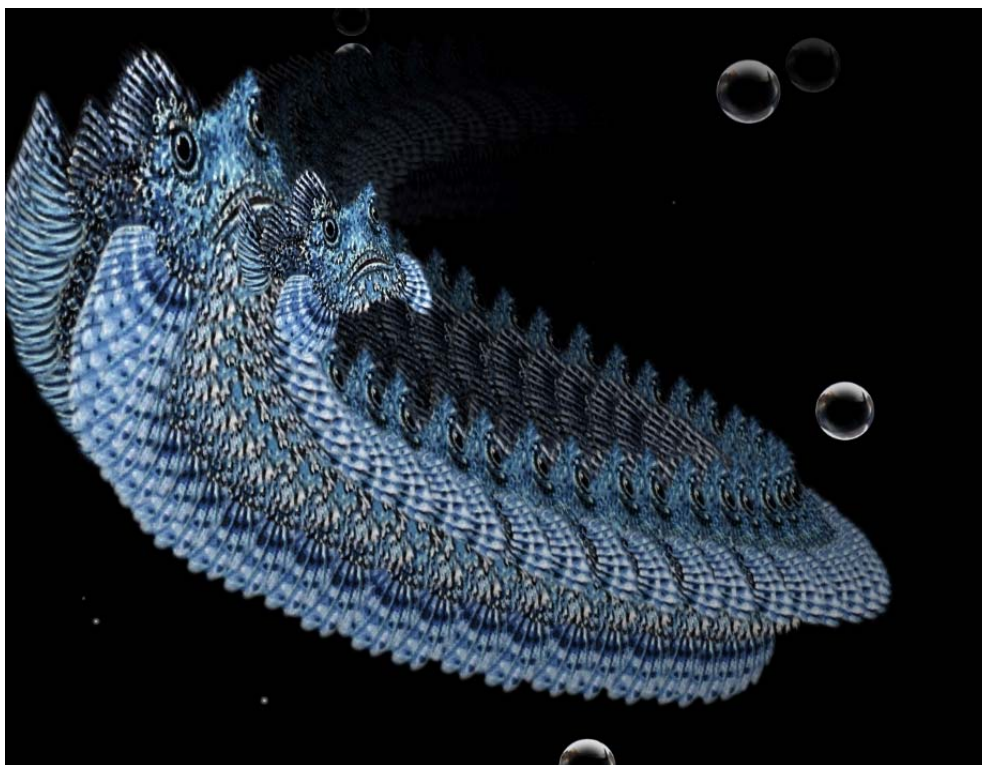
6.) GUMAGUAR, živé vystoupení, 2004



7.) VJ KOLOUCH, živé vystoupení, 2008



8.) VJ KOLOUCH, živé vystoupení, 2008



9.) INITI, živé vystoupení, 2008



10.) INITI, živé vystoupení, 2008



11.) INITI, živé vystoupení, 2008



12.) MACULA, živé vystoupení, 2008



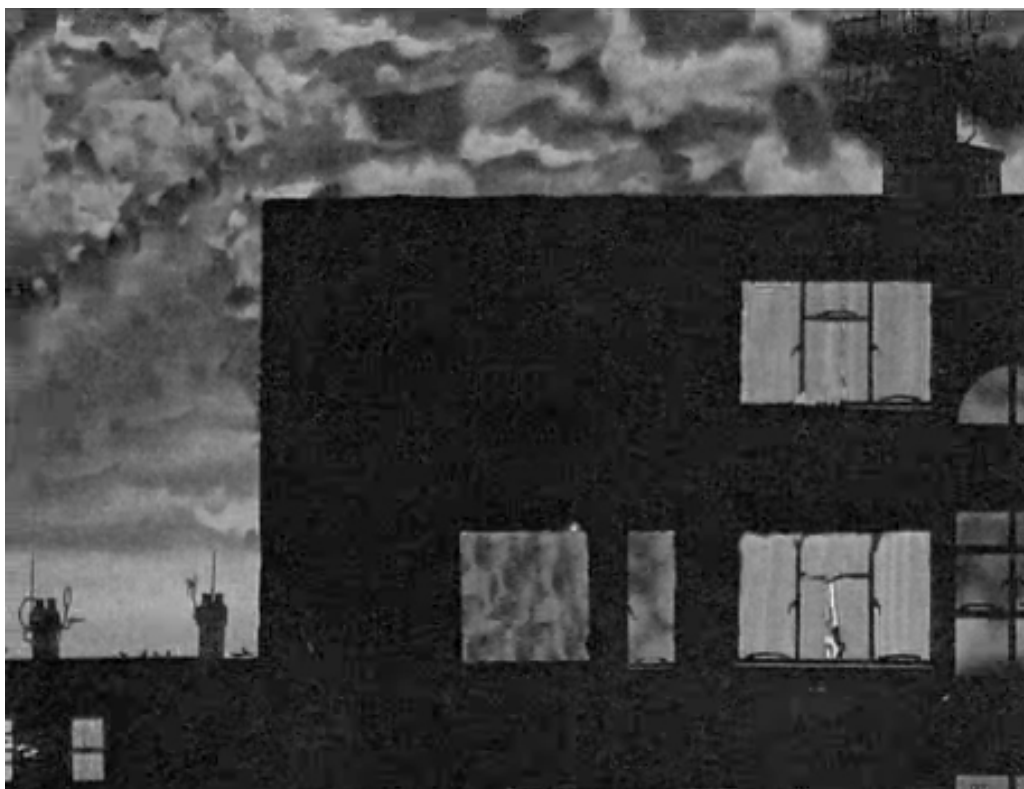
13.) MIMO TV, živé vystoupení, 2007



14.) MIMO TV, živé vystoupení, 2007



15.) NATUR PRODUKT, živé vystoupení, 2007



16.) FILIP CENEK, Zabijáci, video, 2008



17.) FILIP NERAD, Zorilor, živé vystoupení, 2003

VII. Seznam vyobrazení:

1. 3D LUX, živé vystoupení, 2007, foto: archiv autora.
2. PHASE, živé vystoupení, 2008, foto: archiv autora.
3. STRAHOV SOUND SYSTEM, živé vystoupení 2005, foto: archiv autora.
4. PAPRIKA, živé vystoupení, 2008, foto: archiv autora.
5. DFX, živé vystoupení, 2007, foto: archiv autora.
6. GUMAGUAR, živé vystoupení, 2004, foto: archiv autora
7. VJ KOLOUCH, živé vystoupení, 2008, foto: archiv autora.
8. VJ KOLOUCH, živé vystoupení, 2008, foto: archiv autora.
9. INITI, živé vystoupení, 2008, foto: archiv autora.
10. INITI, živé vystoupení, 2008, foto: archiv autora.
11. INITI, živé vystoupení, 2008, foto: archiv autora.
12. MACULA, živé vystoupení, 2008, foto: archiv autora.
13. MIMO TV, živé vystoupení, 2007, foto: archiv autora.
14. MIMO TV, živé vystoupení, 2007, foto: archiv autora.
15. NATUR PRODUKT, živé vystoupení, 2007, foto: archiv autora.
16. FILIP CENEK, Zabijáci, video, 2008, <http://intermedia.ffa.vutbr.cz/killers-blackout-bonus>
17. FILIP NERAD, Zorilor, živé vystoupení, 2003, foto: archiv autora.

VIII. Seznam použitých pramenů a literatury:

- AUMONT J.: *Obraz*, Akademie múzických umění, Praha 2005.
- BELTING Hans: *Konec dějin umění*, Mladá fronta, Praha 2000.
- BOURRIAUD Nicolas: *Postprodukce*, Tranzit, Praha 2004.
- DELEUZE Gilles: *Film 2 / Obraz – čas*, Národní filmový archiv, Praha 2006.
- DEMPSEYOVÁ Ami: *Umělecké styly, školy a hnutí*, Slovart, Praha 2005.
- EPSTEIN Jean: *Poetika obrazů*. Herrmann a synové, Praha 1997.
- FAULKNER Michael: *VJ- audio-visual art + vj kultur*, D-Fuse, China 2006.
- FLUSSER Vilém: *Do univerza technických obrazů*, Praha 2001.
- GRYGAR Mojmir: *Trvání a proměny*, Torst Praha 2006.
- GRYGAR Štěpán: *Konceptuální umění a fotografie*, AMU, Praha 2004.
- KESNER Ladislav: *Vizuální teorie, H a H*, Jinočany 2005.
- KULKA Jiří : *Psychologie umění*, SPN, Praha 1991.
- LÉVY Pier : *Kyberkultura*, Karlova univerzita, Praha 2000.
- LYOTARD Jean-Francois : *O postmodernismu*, FÚ AV ČR, Praha 1993.
- McLUHAN Herbert-Marshall : *Člověk, média a elektronická kultura*, Jota, Brno 2000.
- McLUHAN Herbert-Marshall: *Jak rozumět médiím: extenze člověka*, Odeon, Praha 1991.
- MOKREJŠ Antonín : *Filozofie a život – život a umění*, Filosofia, Praha 1995.
- NAKONEČNÝ Milan: *Lidské emoce*, Academia, Praha 2000.
- POSPISZYL Tomáš: *Srovnávací studie*, Fra, Praha 2005.
- SIM Stuart: *Liotard a nelidské*, Triton, Praha 2002.
- STERN Jan: *Média, psychoanalýza a jiné perverze*, Malvern, Praha 2006.
- SZCEPANIK P : *Nová filmová historie*, Herrmann a synové, Praha 2004.
- ULVER Stanislav: *Západní filmová avantgarda*, Čs.filmový ústav, Praha 1991.

Nepublikované diplomní práce:

PETÁK Václav: Vztah filmu a fotografie ve 20.století (diplomová práce na Institutu tvůrčí fotografie FPF Slezské univerzity v Opavě) Opava 2006.

HRŮZA Tomáš: Aplikace intermediality v interaktivním umění (diplomová práce na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně) Brno 2004.

ONDROUŠEK Václav: Některé z receptů vizuální kuchyně (diplomová práce na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně) Brno 2005.

Časopisy:

ARTUS Estelle: Prostory společné práce: film a video, in: Umělec 4, 2004, 85-89.

GIDAL Peter: Teorie a definice strukturálního/materiálního filmu, in: Iluminace 11, 1999, 20.

KREUZZIEGER Milan: Vizuální kultura: mezi lokálním a globálním pohledem, in: Bulletin 2, 2006, 4

KRŠÁK Jan: Name June Paik, in: Cinepur 44, 2006, 22-23.

LABUDA Radim: In da, in: Cinepur 44, 2006, 34-35.

POKORNÝ Vít: Rychlost pohybu, rychlost času, in: Cinepur 18, 2004, 24-26.

POSPISZYL Tomáš: Portrét v době kinematografie, in: Umělec 2, 2004, 72-73.

POSPISZYL Tomáš: Film na výstavě, in: Cinepur 44, 2006, 15-18.

PTÁČEK Luboš: Pomalost a rychlost ve filmu , in: Cinepur 18, 2004, 21-22.

SOUKUP Vít: Filmová tetralogie, in: Umělec 1, 2003, 74-82.

Katalog výstavy:

Přehlídka amerického videa (1968-80), Tranzit, Praha 2006.

SMOLÍKOVÁ Marta: Orbis fictus, Oswald, Praha 1996.

Článek na webových stránkách:

NEDĚLA Jiří: Videoart, in: 25fps, <http://www.25fps.cz>,

POSPISZYL Tomáš: Minulost v přímém přenosu. Nová média a národní i osobní historie, <http://f.fiume.cz/pospiszyl.html>,

PTÁČEK Jiří: Filip Nerad,

<http://www.divus.cz/umelec/cz/pages/umelec.php?id=1257&roc=2006&cis=1>

Vebové stránky:

<http://vjtheory.net>

<http://www.generatorx.no>

<http://www.iim.cz>

<http://www.vjs.net/>

<http://vjforums.com/>

<http://www.vj.cz/>

<http://www.fluxus.org>

<http://thekitchen.org>

<http://www.artnet.com/artist/672854/diane-arbus.html>,

<http://www.artnet.com/artist/7135/nan-goldin.html>,

http://en.wikipedia.org/wiki/Douglas_Gordon

<http://www.dougaitkenworkshop.com/>

<http://www.artfacts.net/index.php/pageType/exhibitionInfo/exhibition/14136/lang/1>

<http://www.artnet.com/artist/11792/aernout-mik.html>

<http://www.pipilottirist.net/begin/open.html>

http://en.wikipedia.org/wiki/Gillian_Wearing

<http://www.artnet.com/artist/1307/eija-lisa-ahtila.html>

http://en.wikipedia.org/wiki/Shirin_Neshat

<http://www.fcca.cz/fca/cz/soros.html>

<http://www.duветbrothers.com>

<http://www.fusionanomaly.com>

<http://www.uva.co.uk>

<http://klub.roxy.cz/vjing-bulva-fabula.htm>

<http://www.purea.cz/>

<http://www.phase.cz/main.htm>

<http://www.strahov.org/>

<http://www.underconstruction.cz>

<http://www.gumaguar.bloguje.cz/>

<http://www.mimikri.net/>

<http://www.myspace.com/vjkolouch>

<http://www.anymade.org>

<http://www.initi.org/drama>

<http://www.v2atelier.com/ht/max/>

<http://puredata.info/>

<http://www.v2atelier.com/ht/>

<http://www.fiume.cz/>

<http://midilidi.cz>

<http://intermedia.ffa.vutbr.cz/filip-cenek/>

<http://f.fiume.cz/pospisy1.html>

<http://www.moire.cz>

<http://www.opuka.de/>

http://www.ffa.vutbr.cz/performance/cd/inner/studenti/058_nerad.htm

<http://dusan.satori.sk/nt/aestheticOfFailure.cascone.pdf>

Anotace:

In my work i shall research the ways how the czech contemporary video artists reflect the phenomenon of time and how do they work with it. Further on i want to study the offset of this phenomenon to the related media.

Rezumé:

Původním záměrem mé práce byl průzkum způsobů, jakými autoři českého soudobého videoartu reflektují fenomén času a pracují s ním. Dále jsem studovala přesahy do příbuzných disciplín a médií. Pokusila jsem se nastínit podstatu a uvést rozdíly mezi videoartem a filmovým uměním, ať již po technologické stránce, tak i vzhledem k vnímání společné časové dimenze. Poukazuji zde též na to, že navzdory obrovské blízkosti filmu a videa, jsou přístupy z obou oblastí velice odlišné. Ať již jde o způsob využívání estetických kvalit samotného obrazu a nebo o formu zpracování určitého konceptu. Zabývám se též pomalostí a rychlostí u pohyblivých obrazů, u kterých dochází k překračování běžně prožívaného času a rychlostí, jako jedním z důležitých faktorů navozujících subjektivní emocionální divácký prožitek. Taktéž se snažím objevit hranice, kdy je ještě film a video s omezenou narací filmem a videem a kdy už je začínáme vnímat jako statické obrazy a fotografie. Poukazuji na nástup nových technologií, které změnili možnosti pronikání do času a začalo docházet k vytváření virtuálních sfér zvukových obrazů. Podrobněji se zabývám oblastí Vjingu, která v sobě pojímá všechny předchozí uváděné oblasti umění. Vybrala jsem z široké škály Vjů působících na současné české scéně ty, kteří jsou nejvýraznější a nejprogresivnější a reprezentují odlišné přístupy k tvorbě. Mapuji vývoj Vjingu a teoretické přístupy přes postprodukcí až k novým pohledům skrze postdigitální interaktivní možnosti. Ve své práci se snažím poukázat na to, že i přes mnohé možnosti výkladu děl a různých přístupů k projektům či vyjádření podvědomých procesů je nejpodstatnější osoba autora.