

Články k tématu

OTÁZKA „MÍSTA“
V PŘÍPADĚ VIDEO MAPPINGU

Sylva Poláková

Jednou z nově se rozvíjejících forem pohyblivého obrazu mimo prostředí kina, jejímž prostřednictvím lze nahlédnout aktuální aspekty filmové relokace, je tak zvaný *video-mapping*. Jedná se o zatím neukotvenou vizuální formu, jež se odvíjí v čase. Vzešla z několika zdrojů audiovizuální kultury a ujímá se v různých prostředích spjatých s praxemi architektury, reklamy, grafického designu, počítačových her, scénografie, VJingu či různých typů „site specific“ umění, což znesnadňuje její definování. Nejprve se proto seznámíme s technologickými a procesuálními aspekty videomappingu a vymezíme si jeho vazby s praxemi, z nichž vychází, jejichž prvky sekundárně absorbuje nebo do nichž proniká jako doplňkový prvek. Budeme se přitom soustředit na různá prostředí, v nichž se videomapping vyskytuje.

Otázku, *kde* se konkrétní projekce odehrává, chápou spolu s Malte Hagenerem jako klíčovou pro komplexnější pochopení určité formy pohyblivého obrazu, která se již neodehrává v kině jako dominantním veřejným prostředím určeným ke kolektivnímu sledování filmu.¹⁾ Ptát se po lokaci neobnáší jen prostorové určení, ale zahrnuje to i širší socio-kulturní kontext, z něhož lze vyvodit základní estetické předpoklady, využití či potenciál. Volba projekční plochy (povrch jakéhokoli objektu) nacházející se v konkrétním prostředí, jím může být fasáda městské budovy, ale i solitérní architektura v krajině, interiér galerie či divadelní scéna, ovlivňuje zásadním způsobem kulturní, historické a společenské ukotvení daného projektu. Vzhledem k širokým možnostem uplatnění videomappingu je nutné přistupovat ke každému projektu zvlášť. Teprve po představení dílčích příkladů se pak budeme moci zabývat také tím, co nám „roztříštěnost“ této ještě neukotvené praxe říká o *filmu* v jeho rozšířeném významu.²⁾ Z nutnosti zabývat se video-

1) Malte Hagener, Kde je (dnes) film? Film ve věku imanence médií. *Iluminace* 23, č. 1, s. XX-XX.

2) Rozšířenou definici toho, co je to film, nabízejí koncepty, jimiž se někteří filmoví teoretikové a historikové pokoušejí vyrovnat s tendencí ve filmové teorii definovat film jako specifické médium na základě materiální či estetické kvality. Pojem *rozšířený film* neboli *expanded cinema* sahá až do 60. let dvacátého století, kdy se používání filmu v uměleckém prostředí znásobilo o možnosti videa (viz Gene Youngblood, *Expanded Cinema*. New York: E. P. Dutton 1970). Obecný termín *pohyblivý obraz* zaměřený proti ontologické specifičnosti fotografického obrazu zavedl Noël Carroll (Noël Carroll, *Theorizing the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press 1996). *Fluidním* označuje film v éře digitálních technologií např. Malte Hagener, který v duchu teorie filmové relokace zdůrazňuje význam místa, kde se odehrává daná filmová prezentace (M. Hagener, c.d.). Podobně jako v teorii relokace, také David N.

mappingem na základě konkrétních příkladů bude případová část studie lokalizována do českého prostředí. Zahraniční projekty budou citovány pro srovnání či jako další reference. Základem jednotlivých analýz budou audiovizuální a fotografické záznamy realizací (ve většině případů dostupných na internetu), řešerše v tisku (tiskové zprávy, recenze, interview) a rozhovory s realizátory videomappingu, které jsem vedla v posledním čtvrtletí roku 2010. Vyjádření tvůrců budou využita jako zdroj sebereflexivních úvah o autorských intencích, potenciálu videomappingu jako takového a zároveň napomohou přiblížit realizační pozadí. Na základě těchto materiálů, relevantního kontextu výtvarného umění, teorie filmové relokace a také poznatků z dějin filmového předvádění budou ve studii zmapovány dosavadní variace této nové praxe, což je podstatné pro případ, že některé z níže zmíněných forem videomappingu budou v budoucnu upozaděny nebo zaniknou úplně.

Pojmenovávání nové praxe

Příznačné pro doposud neukotvenou praxi je samotná nevyjasněnost v jejím pojmenovávání. V denním tisku a internetových médiích, která o konkrétních projektech referovala, se používají opisná označení jako například *trojrozměrná animace* či *laserová projekce na fasádu* ad.³⁾ V článcích věnujících se počítačové grafice se můžeme setkat s označením *mapping*, počestlým *mapováním* nebo *texturováním*, která vycházejí z kontextu počítačové grafiky a modelování.⁴⁾ V nich je mapping pojímán pouze jako jeden ze softwarových nástrojů pro vytváření virtuálních simulací. Hlavním předmětem této studie je však využití mappingu k projekcím na trojrozměrný objekt ve veřejném prostoru, které jejich realizátoři nazývají *videomapping*.⁵⁾

Na tomto slovním spojení je zajímavá jeho první část, *video*, která má jisté technické i estetické konotace a některými teoretiky a teoretičkami audiovizuálních studií pohyb-

Rodowick zdůrazňuje význam filmové zkušenosti jako charakteristického předmětu zkoumání filmových studií. Ačkoli oceňuje Carrollův termín, sám volí „senzitivnější“ označení *film ve svém virtuálním věku*, které v sobě zahrnuje dosavadní zkušenost i její transformace (David N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*. London: Harvard University Press 2007).

- 3) Např. Rudolf V o l e m a n, Trojrozměrná animace fascinovala stovky festivalových diváků, *Právo*. Viz online: <<http://www.novinky.cz/mff-kv-2010/cvrkot-ve-varech/205470-trojrozmerna-animace-fascinovavla-stovky-festivalovych-divaku.html>> (cit. 23. 11. 2010) ; Simona H o l e c o v á, Video s unikátní laserovou projekcí: 600 let orloje. *Aktuálně*. Viz online: <<http://aktualne.centrum.cz/domaci/regiony/praha/clanek.phtml?id=679870>> (cit. 7. 12. 2010).
- 4) Např. Zdeněk K a b á t, 3D technologie: Displacement Mapping. *Svět hardware*. Viz online: <http://www.svethardware.cz/art_doc-293C6C3072CD3C02C1256EDF0055509D.html> (cit. 23. 11. 2010); Pavel T i š ň o v s k ý, Průhlednost a poloprůhlednost při texturování. *Root*. Viz online: <<http://www.root.cz/clanky/pruhlednost-a-polopruhlednost-pri-texturovani/>> (cit. 23. 11. 2010).
- 5) Označení *videomapping* používají Amar Mulabegović ze skupiny Macula (www.themacula.com), která stojí za realizací projekcí na klub Aeroport v Karlových Varech nebo na fasádu Staroměstského orloje v Praze, či Dušan Urbanec, jenž je členem zlínského sdružení Hucot (www.hucot.cz) pořádajícího kulturní akce (např. Září Zlín či Dobrá šajna), jejichž součástí jsou video mappingové projekty. Ke zmíněným projektům se vrátíme v textu později.

livého obrazu je považována za přežitou.⁶⁾ Přesto je *video* v různých spojeních (např. videoart, videoinstalace, videoumělec) nadále součástí aktivního českého slovníku umělecké, žurnalistické i akademické obce.⁷⁾ Jeho další použití poukazuje na význam videoartu v českém prostředí jako umělecké praxe, která se vzhledem k bývalému politickému systému a jeho kulturní politice začala výrazně prosazovat až v devadesátých letech poté, co se transformovalo vysoké umělecké školství a dveře se otevřely umělcům a umělkyním, kteří zkušenost s videem a dalšími novými médii získali převážně v zahraničí.⁸⁾ Čeští videomappingoví tvůrci studovali na uměleckých školách v době zvýšení zájmu o práci s tak zvaným *videem* nebo je navštěvují dnes, kdy proces transformace pokračuje otevíráním dalších ateliérů zabývajících se novými médii.⁹⁾ Diskurs českých vysokých uměleckých škol se tedy ukazuje jako vlivnější než diskurs dalších praxí, kde se mapping rovněž využívá. V zahraničí je mapping využíváný k projekci na trojrozměrný objekt pojmenováván většinou bez této zavádějící „předpony“. Z nejznámějších realizátorů a organizátorů videomappingových projektů uveďme například anglické AntiVJ, kteří svou tvorbu označují obecným výrazem *projected light*.¹⁰⁾ Němečtí Urbanscreen pracují s popisným označením *Large-scale projection on urban surfaces*.¹¹⁾ Solitér Pablo Valbuena své videomappingové realizace nazývá *site specific installation*, termínem, k němuž se vrátíme v části věnované videomappingu v galerijním kontextu.¹²⁾ Největší specializovaný festival The Mapping ve Švýcarsku rovněž neuvádí „předponu“ *video*.¹³⁾ Naproti tomu francouzský kolektiv Easyweb na svých webových stránkách popisuje vlastní realizace jako *Monumental Video Projection*.¹⁴⁾ Převažují tedy popisná označení, v nichž slovo „video“ většinou nefiguruje. Dominantní je naopak charakteristika pomocí termínu *projekce*, jenž odkazuje k aparátům světelného pohyblivého obrazu, tedy i filmu. Navzdory určité zastaralosti a potřebě vlastního redefinování však označení „video“, podobně jako „film“, v praktickém i teoretickém slovníku přetrvává.

6) O problematičnosti označení *video*, které se používá jako zkrácená verze pro videoart, pojednává např. Lenka Dolánová, Vstup pohyblivých obrazů do galerie. *Iluminace* 15, 2003, č. 4, s. 85–99; nebo Martin Mazanec, Výzkumný projekt: český videoart. *Kulturní týdeník A2*. Viz online: <<http://www.advojka.cz/archiv/2008/49/vyzkumny-projekt-cesky-videoart>> (cit. 30. 7. 2010).

7) Ke způsobu, jakým je v českém prostředí nakládáno s tímto pojmem, srov. Sylva Poláková, „Současný český videoart“ jako výzva filmovým studiím. In: Luboš Ptáček – Romana Veselá (eds.), *Současný český a slovenský film – pluralita estetických, kulturních a ideových konceptů*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci 2010, s. 111–125.

8) Např. Michael Bielický, Woody a Steina Vasulkovi či Keiko Sei. Více o tomto období viz Michal Koleček, České vysoké umělecké školství. Jeden z hybatelů transformace soudobé české výtvarné scény. *Flash Art*, 2009, č. 13, s. 46–47.

9) Dušan Urbanec (*1977) studoval v devadesátých letech v ateliéru Keiko Sei (FaVU, Brno). Amar Mula-begovič (*1978) studoval nejprve malbu (ALU – Akaademiya Likovnih Umjetnosti, Sarajevo a VŠUP, Praha), ale po zahraniční stáži nových médií v Berlíně nastoupil do čerstvě otevřeného ateliéru grafického designu Petra Babáka (VŠUP, Praha). Z mladší generace jmenujme např. Víléma Nováka (*1981), který studuje ateliér multimédií (FaVU, Brno), absolvoval stáž u Michaela Bielického (AVU, Praha) a na CASu (FAMU, Praha).

10) Viz online: <<http://www.antivj.com/label/index.htm>> (cit. 26. 12. 2010).

11) Viz online: <<http://www.urbanscreen.com/about>> (cit. 26. 12. 2010).

12) Viz online: <<http://www.pablovalbuena.com/>> (cit. 26. 12. 2010).

13) Viz online: <<http://www.mappingfestival.ch/2011/>> (cit. 18. 2. 2011)

14) Viz online: <<http://www.easyweb.fr/en/english.html>> (cit. 26. 12. 2010).

Mapping jako metoda počítačové grafiky

Než přikročíme k popisu videomappingu, je nutné shrnout, v čem spočívá mapping jako metoda počítačového grafického designu jakožto základu pro jakékoli jeho další využití. V matematice a příbuzných technických oborech se s anglickým výrazem *map* či *mapping* pracuje jako se synonymem pro funkci. Ve slovníku výpočetních technologií vyjadřuje *mapping* funkci pro vytváření datových jednotek mezi dvěma odlišnými datovými modely, která se používá jako výchozí krok pro široké spektrum procesů sjednocování dat. V oblasti počítačového grafického designu mapping slouží k vytváření virtuálního prostředí.¹⁵⁾ Specifickou formou grafického mappingu je *texture mapping*. Mapování textur je metoda užívaná v počítačové grafice k modelování povrchů trojrozměrných objektů.

Aplikování mapování textur do 3D grafiky poprvé popsal Edwin Catmull již v roce 1974.¹⁶⁾ Od té doby se mapování textur stalo široce používanou grafickou metodou (ve filmové i televizní tvorbě, a obecněji všude tam, kde se pomocí počítačů vytváří virtuální prostředí). Jednotlivé vrstvy texturování určují například obrazovou informaci při rovnoměrném nasvícení povrchu, barvu a intenzitu odlesku, texturu lomu světla či míru pohlcování světla. K vytváření jednotlivých vrstev slouží různé druhy map,¹⁷⁾ které jsou neustále vylepšovány ve snaze o snižování datového objemu a větší podíl automatických procesů, jež šetří designérův čas a urychlují a zpřesňují modelování virtuální reality.

Možnost dosažení maximální možné „realističnosti“ je požadována v oblasti architektury, urbanismu, archeologie, moderní kartografie či vojenství a také v rámci historických disciplín, jako je péče o uchování národního památkového dědictví. Na způsobech využití laserových scannerů a vytváření virtuálních modelů pomocí mapingu v rámci reprezentace historických fasád pracují speciální vědecké týmy například ve Stuttgartu (projekt *Facade Modelling for Historical Architecture* řešený na Institute for Photogrammetry, Universität Stuttgart Geschwister-Scholl) a v Sarajevu (projekt *Optimization Threshold in Sarajevo City Hall – Virtual Model for Efficient Web Presentation* řešený na Faculty of Electrical Engineering, University of Sarajevo).

Přesnost virtuálního modelu závisí na přesnosti primárních dat. Proto jsou vyvíjeny speciální laserové scannery, kterými je povrch daného tělesa zaměřen a snímán v nejmenších detailech.¹⁸⁾ Naopak tam, kde převládá význam vizuální působivosti nad přesností

15) Popisem mappingu v grafickém využití se zabývá např. Paul S. Heckbert, *Survey of Texture Mapping*, Pixar, In: *Graphics Interface* 1986, č. 5, s. 207–212.

16) Edwin Catmull, *A Subdivision Algorithm for Computer Display of Curved Surfaces (Ph.D. dissertation)*. Department of Computer Science, University of Utah, 1974.

17) Např. *Bump*, *Normal*, *Parallax* či *Specular mapping* a existuje mnoho dalších, které umožňují naprogramování simulací různých povrchů.

18) TLS (Three-Line-Scanner) systém je moderní laserová scanovací technika, která dokáže pořádkem záznam povrchu objektu s vysokou hustotou bodů. Pomocí mappingu jsou tyto shluky bodů převáděny na polygonální mřížku. Po převedení dat do virtuálního 3D znázornění zůstane vnější podoba objektu „věrná“ i v prostorových datech. Více o TLS se zaměřením na vytváření virtuálních modelů měst pojednává např. Armin Gruen – Zhang Li – Xinhua Wang, *3D City Modeling with TLS (Three-Line Scanner) Data*. Viz online: <http://www.photogrammetry.ethz.ch/general/persons/zhangl_pub/TLS_Vulpera_2.pdf> (cit. 26. 12, 2010).

dat, nejsou zatím tyto technicky pokročilé scannery využívány. Pokud je požadován co „nejrealističtější“ dojem, pak toho designéři při vytváření map mohou dosáhnout pomocí různých optických triků, odvádění pozornosti od problematického místa jinam apod.

Proces realizace videomappingu a jeho využití

Ať už se projekce uskutečňuje v interiéru či exteriéru, proces realizace začíná nejprve zvolením „ideálního“ úhlu pohledu na „projekční plochu“. Z této pozice je digitálním fotoaparátem vyfotografována cílová architektura či objekt. Na základě fotografie jsou vytvářeny pomocí grafických mappingových programů jednotlivé obrazy nazývané *mapy*, které se skládají do animovaných sekvencí. Práce na vytváření těchto map zaujímá nejdelší část z celého procesu. Následuje technická příprava „terénu“, která spočívá v instalaci projekční a zvukové aparatury a zkoušek, zda virtuální mapy správně přiléhají na tvary projekční plochy. V této fázi dochází ke značnému odlišení práce v interiéru a v exteriéru především v souvislosti se světelným smogem, který je nutné v druhém případě eliminovat nebo „přehlúšit“. Protože je videomapping formou projekce, je jeho základním předpokladem tma nebo alespoň šero.¹⁹⁾ V exteriéru městských ulic a náměstí konkuruje paprskům projektoru mnoho dalších umělých světelných zdrojů. Videomapping v exteriéru je možné realizovat buď tam, kam umělé osvětlení nedosáhne (v krajině), v temnějších městských lokacích (např. parky, opuštěné tovární komplexy), a nebo se tvůrci musejí pokusit zdroje parazitního světla omezit často zdlouhavým vyjednáváním s majiteli pozemků (městskými částmi i soukromými osobami). Tuto fázi zde zmiňuji, protože značně ovlivňuje výslednou podobu projekce. Je určující pro kvalitu jejího technického provedení i obsah, neboť podmiňuje finanční nároky akce. S exponovanými místy je proto logicky spojena potřeba lepší a dražší techniky, která vyžaduje zajištění finančních zdrojů (např. kulturní grant, sponzoring, komerční klient), jež autory mnohdy tematicky zavazují. Praxe videomappingu zatím proniká do divadelní scénografie a galerijního prostředí, kde je vpasována do již institucionalizovaných forem „předvádění“ (např. různé způsoby site specific umění typu instalace či performance). Ve volném prostoru může mít videomapping charakter nezávisle financovaných solitérních projektů i velkých brandingových kampaní. V Čechách i v zahraničí se videomapping objevuje v podobě projekcí na vnější fasádu architektury též v rámci filmových festivalů, kde splňuje úlohu doprovodného programu a přidané atrakce pro festivalové diváky a ostatní veřejnost. Autonomnější postavení má videomapping na přehlídkách a festivalech specializovaných na využití pohyblivého obrazu ve veřejném městském prostoru, které zahrnují exteriérové projekce, digitální obrazovky i světelné objekty. V Čechách se videomapping v rámci etablovaných filmových festivalů objevil například na MFF v Karlových Varech (2009, 2010) či PAFu v Olomouci (2009). Významným zahraničním festivalem zaměřeným na pohyblivý obraz ve veřejném městském prostoru je dříve berlínský a nyní již mezinárodní Media Facades a především The Mapping Festival v Ženevě, který

19) Existují sice speciální fólie umožňující i denní projekci (projekční fólie 3M Vikuiti), ale zatím se používají jen na hladké dvojrozměrné plochy.

byl založen v roce 2005 jako mezinárodní platforma pro VJingovou komunitu, jež se o mapping zajímá jako o další zdokonalení „živých“ audiovizuálních projekcí (tzv. *real time projection*).

Přehlídkový rámec nabízí tvůrcům videomappingových projektů technickou, finanční, legislativní a mediální podporu bez obsahové objednávky. Videomapping s formátem přehlídky navíc sdílí charakteristiku *události*, neboť obě se odehrávají v určitém čase a místě. Odpovědi na otázku, *kde* se videomapping uskutečňuje, vypovídají o celém souboru charakteristik, které určují podobu a povahu výsledku a jež se protínají s dalšími praxemi, které v daném prostředí a formátu operují.

Hledání vhodného „místa“

Příklady videomappingu z českého prostředí, které budou uvedeny na následujících stránkách, můžeme dělit podle prostředí, pro které a v němž byly realizovány. Základní rozdělení spočívá v rozlišení interiérových a exteriérových projekcí, s čímž v hybridizovaném městském prostředí souvisí dělení na *veřejný* *privátní* a *veřejný prostor*.²⁰⁾ Užívání obou prostředí veřejností je ošetřeno souborem pravidel. Na vytváření podmínek užívání se podílí státní a městská správa, majitelé a provozovatelé a profesionální i laická veřejnost. Vyjednávání o vlastní pozici a míře uplatnění svých zájmů je podstatným rysem vzniku každého takového projektu.

Videomapping ve veřejném privátním prostoru

Mezi veřejně privátní destinace, v nichž našel videomapping uplatnění, patří galerie, divadla a hudebně-taneční kluby. V klubovém prostředí předznamenaly videomappingové projekce VJské sety jakožto forma živé audiovizuální projekce,²¹⁾ respektive živá multi-mediální performance, jež začaly být provozovány v sedmdesátých letech newyorskou klubovou scénou.²²⁾ Koncem šedesátých let bylo komunitní setkávání umělců vlivem například Warholových party známých pod názvem The Exploding Plastic Inevitable povýšeno na experimentování se syntetickou hudbou a obrazem v reálném čase. V osmdesá-

20) V chápání „veřejného prostoru“ vycházím z dělení „veřejného městského prostoru“ Adama Gebriana na dva typy, kdy první spadá do majetků státní a městské správy (většina ulic, náměstí a parků), druhý tvoří prostory patřící soukromým vlastníkům, kteří veřejnosti umožňují do nich vstoupit a užívat je (kavárny, kina, nákupní centra, zábavní parky) za určitých podmínek (poplatek, časové omezení, předpokládaný účel návštěvy, apod.). Adam Gebrian, Veřejný, nebo zbytkový prostor. *Era* 21 9, 2009, č. 2, s. 12–19.

21) Dalším typem živé audiovizuální projekce je tzv. živá animace vycházející z koncepce barevné hudby a barevného slyšení. Označení „živá animace“ lze chápat jako obecné pojmenovávání pro různé varianty real time projekcí, ale také jako specifickou metodu, v níž se pracuje s efektem odhalení „pracovního animačního pultu“, na kterém tvůrce (animátor/performer) manipuluje s různými objekty a natočené sekvence, které může ještě synteticky upravovat pomocí počítače, promítá na projekční plochu. Více o živé animaci v kontextu barevné hudby viz Martin Mazanec (ed.), *Sborník barevné hudby*. Pastiche Filmz 2010.

22) Historií VJingu a vlivem klubové scény na formování této praxe se zabývá např. Annet Dekker, *Synaesthetic Performance in the Club Scene*. Viz online: <http://www.cosignconference.org/downloads/papers/dekker_cosign_2003.pdf> (cit. 18. 2. 2011).

tých a devadesátých letech je již VJing široce rozšířenou audiovizuální praxí přesahující hranice umělecké komunity. Klubová scéna na jedné straně popularizuje nové umělecké postupy a další inovace v oblasti audiovizuální produkce, ale zároveň se podílela a podílí na jejich vytváření.

Ve vývoji české experimentální VJ a DJ scény sehrál důležitou roli program *Bulva Fabula*, který probíhal jednou měsíčně v pražském klubu Roxy v dramaturgii Davida Beránka od března 2006 do června 2009. Skupina *Macula*, jež se později specializovala na videomapping, se zde představila s VJským setem 9. ledna 2008. Tento díl vycházel ze spolupráce s kiny Světozor a Aero a s Asociací českých filmových klubů pořádajících přehlídku filmů Projekt 100. V rámci *Bulvy Fabuly* dostali vybraní VJs a další oslovení audiovizuální umělci k dispozici „klasická díla světové kinematografie“, ²³⁾ která mohli volně přetvořit a předvést v klubovém prostředí. Metodou mixování, spočívající ve vybírání a znovuseskupování již existujících obrazů, se VJing staví mezi postprodukční umění pracující na bázi „odklánění“, jak je definuje například Nicolas Bourriaud, jenž vychází z Marxova a Duchampova chápání spotřeby jako jisté formy produkce. ²⁴⁾ Selekcí vnímá jako klíčovou tvůrčí činnost také Lev Manovich, který v rámci definování povahy a vytváření počítačových obrazů upozorňuje na podobnost s moderní uměleckou metodou *ready-made*, kterou teoreticky popsal a sám aplikoval Marcel Duchamp (zmiňovaný rovněž Bourriaudem). Selektování je podle Manoviche novým typem autorství, které nespočívá jen ve výběru již existujících „obrázků“, ale také ve volbě postupů a efektů z nabídky jednotlivých softwarů. ²⁵⁾ Schopnost digitálních technologií převést jakýkoli „objekt“ na binární kód a pomocí standardizovaných příkazů jej znovu sestavit a mixovat povýšila selekcí na obecnou tvůrčí metodu. Stejně tak u VJingu a videomappingu spočívá využití jejich estetického potenciálu ve schopnosti autora produkce selektovat objekty, postupy či efekty a mixovat je.

V duchu metody „odklánění“ již existujících obrazů vytvořila skupina *Macula* pro projekci v Roxy VJingový set z přejatých scén i dějového schématu filmu *KABINET DOKTORA CALIGARIHO*. Svou první veřejnou čistě videomappingovou projekci, založenou na selekcí postupů a efektů, předvedli členové skupiny Amar Mulabegovič, Jan Šíma a Dan Gregor na třetím ročníku přehlídky „aktuálního umění, hudby a vizuální kultury“ *Sperm* 8. března 2008 v pražském klubu Abaton v programové sekci Cinema. ²⁶⁾ Rok a půl od svého VJingové představení v rámci *Bulvy Fabuly* se pak do Roxy vrátili znovu, tentokrát s videomappingovou projekcí, která se stala součástí posledního dílu tohoto čtyřletého projektu. Na začátky s videomappingem vzpomíná Amar Mulabegovič jako na tvůrčí období, kde převládalo hledání a chybování. ²⁷⁾ Po zhruba dvou letech experimentování

23) *KABINET DOKTORA CALIGARIHO* (Robert Wiene, 1919), *ZABRISKIE POINT* (Michelangelo Antonioni, 1970), *AGUIRRE, HNĚV BOŽÍ* (Werner Herzog, 1972), *OBRAZY STARÉHO SVĚTA* (Dušan Hanák, 1972). Viz online: <<http://jlbjlt.net/event/2134>> (cit. 11. 12. 2010).

24) Nicolas Bourriaud, *Postprodukce. Kultura jako scénář: Jak umění nově programuje současný svět*. Tranzit 2004, s. 13.

25) Lev Manovich. *The Language of New Media*. Cambridge: MA, 2001, s. 123.

26) Více o programu viz online: <<http://sperm.cz/2008/cz/program/8-03-2008.html>> (cit. 11. 12. 2010).

27) K realizaci na přehlídce *Sperm* 2008 Amar Mulabegovič podotkl: „[...] úplně jsme podcenili přípravu a rozpadalo se nám to pod rukama.“ Rozhovor s Amarem Mulabegovičem vedla Sylva Poláková, 1. 12. 2010.

s možnostmi videomappingu na klubové scéně však Macula „expandovala“ vně klubovou komunitu a získala komerční zakázky do veřejného prostoru, k nimž se vrátíme v části věnované exteriérovým projekcím. Na další interiérové lokace videomappingu, o nichž se zmíníme, je nutno nahlížet prizmatem jejich institucionálního vymezení. Na divadelním jevišti se totiž s videomappingem pracuje jako se součástí scénografie, v galeriích je naopak vystavován jako konkrétní dílo a je na něj i uplatňován diskurs spojený s tímto prostředím.

Jonáš Strouhal, který byl rovněž po krátkou dobu členem skupiny Macula, připravil scénickou úpravu k představení MODROVOUS/SUOVORDOM v Dejvickém divadle.²⁸⁾ Vykreslování obrysů schodiště, dveří a dalších kulís ilustrovalo pomíjivost lidských citů a vztahů.²⁹⁾ Tak jako videomapping v klubovém prostředí vychází z VJingu, v divadle navazuje na pokusy o začlenění projekce do scénografie, se kterými v Čechách pracoval především Josef Svoboda a před ním již ve třicátých letech E. F. Burian s dalšími spolupracovníky v Divadle D. Jedním z principů Burianových představení bylo znázorňování detailu pomocí filmové projekce, které mělo podtrhnout vnitřní psychologii postav. Strouhal více než o sedmdesát let později ve scénografii pro Dejvické divadlo použil novou metodu k dosažení téhož. Možnosti videomappingové laserové projekce navodit zdání prostorovosti neuplatnil. Naopak vytváření prostoru pomocí světelných paprsků patřilo už ke Svobodovým scénografickým principům. Jako vůbec první scénograf na světě, jak uvádí autorka jeho nejrozsáhlejší monografie Helena Albertová,³⁰⁾ použil v roce 1970 v inscenaci Mozartovy *Kouzelné flétny* ve Staatsoper v Mnichově laser, který je jednou ze základních součástí videomappingu. Intenzivně se také snažil o vytvoření virtuální stěny, kterou by mohl herec procházet, což dokázal v představení GRAFFITI, které mělo premiéru v roce 2002.³¹⁾ Vzhledem k zaměření Laterny Magiky, která jde ve Svobodových stopách, je jen otázkou času, kdy se videomapping uplatní také v tomto scénickém prostředí, v němž se již od jejího založení v roce 1958 pracuje s kombinací hereckého projevu a audiovizuálních technologií. V současné době se navíc experimentuje také s kombinací videomappingu a tak zvaného *živého image trackingu*, což je technologie založená na analýze digitálního obrazu v reálném čase. Podle Dušana Urbance to videomappingu umožní odpoutat se od fixní projekční plochy a bude moci „sledovat“ objekty v pohybu, tudíž i samotné herce.³²⁾

28) Premiéra se uskutečnila 15. dubna 2010. MODROVOUS/SUOVORDOM (Petra Tejnorová, Karel František Tománek a kolektiv, 2010).

29) Podobně se o použití video mappingu v inscenaci vyjádřil Jan Vnouček: „Ta stále se opakující elasticita citů a myšlenek, v níž si každý vše hezky nakreslí a pak jednoho dne to někdo jiný vymaže, je scénicky výstižně ztvárněna. Děje se tak prostřednictvím videa se světelnými prvky, kdy rám dveří, obrysy schodiště, akvária či truhlíku s květinami postupně opíše a pospojuje světelný bod.“ Jan Vnouček, Láskyplná krutost žen i Modrovousů. *Týden*. Viz online: <http://www.tyden.cz/rubriky/kultura/divadlo/laskyplna-krutost-zen-i-modrovousu_166031.html> (cit. 11. 12. 2010).

30) Helena Albertová, *Josef Svoboda Scenographer*. Praha: Divadelní ústav 2009.

31) Více o scénografické práci Josefa Svobody ve vztahu k pohyblivému obrazu uvádí Vít Havránek ve své studii v katalogu výstavy Future Cinema (ZKM Karlsruhe, 16. 11. 2002 – 30. 3. 2003). Vít Havránek, Laterna Magika, Polykran, Kinoautomat. Media. Technology and Interaction in the Works of Set Designers Josef Svoboda, Alfred Radok and Radúz Činčera. In: Jeffrey Shaw – Peter Weibel (eds.), *Future Cinema. The cinematic Imaginary after Film*. London: The MIT Press, Cambridge Mass. 2003, s. 102 – 108.

V oblasti umělecké praxe vystavování v galerii je videomapping možné vnímat v kontextu site specific a instalačního umění.³³⁾ Koncem šedesátých a počátkem sedmdesátých let zviklala díla minimalistů,³⁴⁾ záměrně pracujících s kontextem konkrétního prostředí, v němž byla realizována a prezentována, paradigma modernistického umění spočívající v ideálním uzavřeném autonomním uměleckém díle nesvázaném ani s časem, ani s místem prezentace a v předpokladu univerzálního diváckého subjektu.³⁵⁾ Historička a teoretička architektury a výtvarného umění Miwon Kwon, zaměřující se na umění ve veřejném prostoru, popisuje počátky site specific umění jako radikální obrat z „nekontaminovaného a čistého idealistického prostoru, jenž převládal v modernismu,“ k

materialitě skutečné krajiny či nečistému a obyčejnému prostoru každodennosti. Prostor umění už není vnímán jako nepopsaný list, tabula rasa, ale skutečné místo. Umělecký objekt či událost jsou v tomto kontextu zakoušeny jedinečně, tady a teď, skrze fyzickou přítomnost každého vnímajícího subjektu [...].³⁶⁾

Etickou motivací změny estetického paradigma byla snaha o překročení institucionálních limitů, jejich kritika a snaha o vymanění se z kapitalistické tržní ekonomiky ovládající umělecký provoz.³⁷⁾ Během sedmdesátých let byly tyto myšlenky minimalismu rozvíjeny umělci pracujícími v intencích takzvané institucionální kritiky a konceptuálního umění.³⁸⁾ Oproti populární kultuře elitářsky orientovaný statut výtvarného umění byl relativizován jednak expandováním (můžeme říci také *relokací*) z galerijního a muzejního prostředí, dále integrováním aktuálních sociálních témat a také nahrazováním tradičních uměleckých vyjádření, jako byly malba a socha, „prchavějšími“ formami (např. performance, video) nebo předměty každodenního užití (tzv. ready made). Site specific umění bylo v šedesátých a sedmdesátých letech taktikou zaměřenou na podvracení uměleckého provozu i pronikání do veřejného prostoru, kde naplňovalo roli společenského katalyzátoru a mělo umělcům umožnit důrazněji promlouvat k aktuálním společenským problémům. Postupně však, jak se aktuální sociální náměty, angažování publika a každodenní prostředí staly běžnými a rozeznatelnými, se kritičnost namířená proti uměleckému provozu otupila. V galerijní a muzejní praxi se vyvinuly strategie, jak taková umělecká vyjádření reinstitucionalizovat a opět komercionalizovat pomocí valorizace proměnlivosti díla, které je možné pro každé další vystavení přizpůsobit daným podmínkám, což umožňuje site specific díla převážet a vystavovat více než jednou.

32) K možnostem video mappingu ve scénografii Dušan Urbanec poznamenal: „Kromě možnosti přetvářet světlem architekturu a její komponenty se dnes mapping běžně používá například v divadelní scénografii. V kombinaci se živým obrazem se může u tohoto odvětví uvolnit ona státnost obrazových masek, a může být využito třeba pro vytváření videokostýmů.“ Barbora Šedivá, *Elektro – romantická výzva na hradě Lukov* (rozhovor s Dušanem Urbancem). *Prostor Zlín* 2010, č. 2, s. 31.

33) O site specific umění pojednává např. sborník původních českých studií, Denisa Václavová – Tomáš Žížka (eds.), *Site specific*. Praha: Pražská scéna 2008 nebo Miwon Kwon, *One Place after Another: Notes on Site Specificity*. *October* 80, 1997, č. 1, s. 85–110.

34) Např. Robert Barry, Richard Serra.

35) Douglas Crimp, *On the Museum's Ruins*. Cambridge: MIT Press 1993, s. 17.

36) Miwon Kwon, *One Place after Another*... s. 86. Pozn. uvádím vlastní pracovní překlad

37) Tamtéž.

38) Tamtéž, s. 87.

Akceptování *reinstalace* jako jedné z muzejních a galerijních vystavovacích strategií uvádí do pohybu díla i jejich autory a napomáhá k cirkulaci, jež je příznačným rysem globální společnosti s lokálními diferenciacemi, pro niž se vžilo označení *glokální*. Podle Miwon Kwon mohou být takové site specific projekty využity ke stírání rozdílů mezi různými místy.³⁹⁾ Zdůrazňování významu místa tak paradoxně odráží jeho oslabování, které je dáno obecnými faktory fragmentarizace a virtualizace prostoru.

Rovněž videomapping jako forma site specific umění může být projevem institucionalizované strategie uměleckého provozu a stejně tak může využívat kritického potenciálu zaměřeného na různé cíle.

V Čechách pracuje s videomappingem jako se site specific instalací mladý audiovizuální umělec Vilém Novák.⁴⁰⁾ Jeho videomappingová instalace BREBERKY z roku 2008 spočívala v předem navoleném souboru dat, která byla náhodně generována během projekce. Do fikčního promítaného světa obývaného různými národy „breberek“ zasahovalo díky využití mappingové metody skutečné trojrozměrné prostředí, na něž bylo promítáno. Plochy, hrany a zárubně vymezovaly hranice mezi jednotlivými územími, přes které pod záminkou sousedské návštěvy nebo naopak nepřátelského ataku přecházely skupinky organismů, které evokovaly zmutovaný hmyz. Námět i estetika ztvárnění připomínaly strategické počítačové hry, ale instalace samotná neumožňovala interaktivní zapojení diváků/hráčů, ačkoli se Vilém Novák již ve své předchozí tvorbě zabýval možnostmi interaktivních interfejsů.⁴¹⁾ Volba místa i námětu postrádá čitelnou sociální angažovanost, jakou vykazovaly site specific intervence v šedesátých a sedmdesátých letech. Ze zaměření skupinové výstavy brněnského Ateliéru Multimédií v galerii multikulturního centra Starý pivovar, kde Novák vystavil BREBERKY poprvé, i z profilu galerie CIANT, která je projektem Mezinárodního centra pro umění a nové technologie, pro niž Novák zprovoznil zvláštní verzi instalace, vyplývá, že je videomapping v galerijním kontextu vnímám jako jeden z mnoha případů umění nových médií.⁴²⁾ Teoretička nových médií Denisa Kera však upozorňuje na odlišný kritický potenciál těchto děl, které považuje za:

umění spojené s technologickými inovacemi, které buď kritizuje příliš komerční nebo technické a profesionální aspekty nových technologií, nebo se snaží objevit jejich nové a neobvyklé použití. Tyto umělecké projekty se soustředí na velice důležitý aspekt dnešního světa, totiž spojení dnešní civilizace s technologiemi, všu-

39) Tamtéž, s. 106.

40) Rovněž Amar Mulabegović vytvořil galerijní instalaci pracující s video mappingem a to ve své diplomové práci TRANSIT, kterou v květnu 2010 absolvoval pražskou VŠUP. Ze zahraničních autorů jmenujme Pabla Valbuenu, který se soustředí především na galerijní prezentace, v nichž využívá video mappingu ke konceptuálnímu zamyšlení o vnímání a vytváření prostoru. Viz online: <<http://www.pablovalbuena.com/>>

41) Např. v interaktivní instalaci EXPOGENIKA (2007) nebo EYBROWSER (2007). Více viz online: <<http://plant.ffa.vutbr.cz/~novak/instalace.htm>> (cit. 11. 12. 2010).

42) Ve Starém pivovaru (Brno 2008) Vilém Novák projekci namířil do členitého rohu části interiéru. Podruhé (galerie CIANT, Praha 2009) byla projekce promítána na chodník před galerií. Umístění galerie CIANT v málo rušné ulici Křížkovského č. 18 (Žižkov), kde světlu projektoru konkurovalo pouze veřejné osvětlení, umožnilo Novákovi upoutat i náhodné kolemjdoucí. V tomto případě se jedná institucionálně zastřešený projekt, jehož prezentace sice probíhá vně veřejného privátního prostoru, ale vztahují se na něj téměř stejná opatření a podléhá obdobným podmínkám, jaké platí uvnitř galerie. De facto je jedinou podmínkou přítomnost obsluhy techniky.

dypřítomnost technologií, a snaží se ukázat různé podoby tohoto vztahu, uchopit prostor mezi autonomií, závislostí a symbiózou. Možná nejobecnější definicí tohoto typu umění je jednoduché konstatování, že se jedná o projekty, které často nečekaným způsobem propojují různé stroje, organismy a sociální struktury, mění hranice mezi přirozeným a umělým, fysis a techné, snaží se myslet celek novým způsobem.⁴³⁾

V takové perspektivě se ukazuje kritický potenciál videomappingu nikoli jen v souvislosti s volbou místa prezentace, ale také se začleněním a přetvořením soudobých technologií, které logicky ovlivňuje i obsahovou stránku. „Kutilské“ propojování různých nástrojů a kontextů, které podle Denisy Kery charakterizuje tvůrčí práci s novými médii, má v souvislosti s výpočetní technikou jakousi „podkategorii“ nazývanou *umělecké software*. Takto jsou označované konkrétní produkty (např. ArtCam Pro), v širším smyslu však označení *umělecký software* odkazuje k „vývojářskému“ způsobu umělecké tvorby v oblasti práce s novými médii. Mezi české umělce, kteří tímto způsobem pracují, patří právě i Vilém Novák. Jeho videomappingové projekty zasahují přímo do prostoru, v němž se pohybují diváci, čímž ruší hranici mezi exponátem a divákem. Videomappingová projekce i divák jsou v přímém vztahu díky časoprostorové události, v níž se ocitají společně. V později realizovaných projektech SLOUP a ZA PRAHEM Vilém Novák zvolil lidské měřítko a antropomorfizaci architektury, čímž zvýšil míru přiblížení k divákovi.⁴⁴⁾ Na betonový sloup ve zlínské tovární hale, kde probíhal doprovodný program k mezinárodní konferenci Utopie moderny, promítal Vilém Novák v reálném čase generované abstraktní obrazy, ve kterých se ale později objevily části lidské figury, až nakonec světlem vykreslená chodidla sloup „opustila“ a obcházela okolo osvobozená od statického sloupu hmotné architektury. Instalace ZA PRAHEM na Bienále mladého umění Zvon 2010 spočívala ve dvou videomappingových projekcích nad a pod spirálovitým schodištěm, po němž se přemisťují mezi jednotlivými podlažními návštěvníci galerie. V obou projektech

43) Denisa K e r a , Od konspirace k emergenci. Umělecké vizualizace a estetika databází, *Flash Art* 1, 2006, č. 1, s. 39.

39) Tamtéž, s. 106.

40) Rovněž Amar Mulabegović vytvořil galerijní instalaci pracující s video mappingem a to ve své diplomové práci TRANSIT, kterou v květnu 2010 absolvoval pražskou VŠUP. Ze zahraničních autorů jmenujme Pabla Valbuenu, který se soustředí především na galerijní prezentace, v nichž využívá video mappingu ke konceptuálnímu zamyšlení o vnímání a vytváření prostoru. Viz online: <<http://www.pablovalbuena.com/>>

41) Např. v interaktivní instalaci EXPOGENIKA (2007) nebo EYBROWSER (2007). Více viz online: <<http://plant.ffa.vutbr.cz/~novak/instalace.htm>> (cit. 11. 12. 2010).

42) Ve Starém pivovaru (Brno 2008) Vilém Novák projekci namířil do členitého rohu části interiéru. Podruhé (galerie CIANT, Praha 2009) byla projekce promítána na chodník před galerií. Umístění galerie CIANT v málo rušné ulici Křížkovského č. 18 (Žižkov), kde světlu projektoru konkurovalo pouze veřejné osvětlení, umožnilo Novákovi upoutat i náhodné kolemjdoucí. V tomto případě se jedná institucionálně zastřešený projekt, jehož prezentace sice probíhá vně veřejného privátního prostoru, ale vztahují se na něj téměř stejná opatření a podléhá obdobným podmínkám, jaké platí uvnitř galerie. De facto je jedinou podmínkou přítomnost obsluhy techniky.

43) Denisa K e r a , Od konspirace k emergenci. Umělecké vizualizace a estetika databází, *Flash Art* 1, 2006, č. 1, s. 39.

44) SLOUP (22. 05. 2009, Zlín, Bývalé obilné Silo). Videoreportáž z doprovodného programu konference Utopie moderny viz online: <<http://www.hucot.cz/cz/projekty/akce/utopie-moderny-119.html>>. ZA PRAHEM

jako by se Vilém Novák záměrně odkazoval k myšlenkám modernistických uměleckých směrů a konkrétním dílům z tohoto období (instalace ZA PRAHEM koncepčně připomínala AKT SCHÁZEJÍCÍ ZE SCHODŮ Marcela Duchampa), které formulovaly požadavky na proměnu umění i vnímání světa jako takového a rovněž akcentovaly propojení naší civilizace s technologiemi.

Vzhledem k „prchavé“ povaze videomappingových projektů, množství nejrozličnějších uměleckých, hudebních, filmových a dalších typů událostí, které se konají v různých koutech země, a také „testovacímu“ období videomappingu jako praxe, musíme připustit, že výše uvedené příklady nejsou zcela vyčerpávajícím přehledem toho, co se z videomappingu ve veřejném privátním prostoru v Čechách doposud realizovalo. Klíčem k výběru byla přeformulovaná otázka relokační teorie z původního „*kde je film*“ na „*kde je videomapping*“, aby bylo zastoupené každé z prostředí, které videomapping „infiltoval“, přičemž záměrem nebylo předvést „kurátorský“ výběr, ale předestřít širokou škálu možných prostředí a to, jakým způsobem konkrétní videomappingovou produkci ovlivňují. Veřejně privátní destinace, jako je klub Roxy nebo Abaton, Dejvické divadlo, galerie ve Starém pivovaru a galerie CIANT nebo příležitostný výstavní prostor v bývalém obilném silu ve Zlíně, jsou všechny součástí určité kulturní praxe, s jejichž technickými, estetickými a zvykovými specifiky se museli realizátoři projekcí vyrovnávat. V divadelním představení MODROVOUS/SUOVORDOM byl videomapping použit jako doplňkový scénografický prvek. V případě klubových performancí videomapping navázal na VJingový formát provázaného mixování hudby a zvuku. Galerijní prostředí propůjčilo dílům Viléma Nováka i Amara Mulabegoviče v porovnání s ostatními institucemi zdánlivě nejautonomnější statut, protože jejich realizace v nich vystupovaly jako samostatná díla. Na druhou stranu galerijní kontext především u Viléma Nováka vyvolal kunsthistorické konotace,⁴⁵⁾ které tímto „neukotvenou praxi“ rázem institucionalizovaly možná nekompromisněji než instituce divadla a hudebně tanečního klubu. Ani v rámci galerijního uměleckého provozu není tudíž videomapping vyhraněnou entitou a dané realizace spadají spíše do oblasti konceptuálního a novo-mediálního umění. Vně (doslova) veřejný privátní prostor může být postavení videomappingu opět odlišné, jak uvidíme dále ve srovnání s realizacemi ve veřejném městském prostoru a v otevřené krajině.

Videomapping ve veřejném prostoru

Jak jsem již poznamenala výše, provozování videomappingu ve veřejném městském prostoru, který podléhá státní a městské správě, vyžaduje od tvůrců daleko komplexnější produkční přípravu, čímž se vzdaluje možnostem minimalistických site specific intervencí překračujících často některá konvencionalizovaná pravidla užívání veřejného prostoru. Závažnosti rozhodnutí, zda projekci realizovat například v galerii, nebo na fasádě městského domu, si jsou tvůrci dobře vědomi. Člen skupiny Macula, která si záměrně vybírá exponovaná místa, k tomu podotýká, že „Vstup do veřejného prostoru není tak

45) Vedle zmíněné příbuznosti s myšlenkami modernistických směrů a citace Marcela Duchampa, můžeme Novákovy projekty zaměřené na smazání hranice mezi dílem a divákem porovnávat rovněž s ambicemi expanded cinema.

jednoduchý jako vstup do galerijního prostoru, kde komunikuješ dopředu jen s galeristou a kurátorem. Ve veřejném prostoru vůbec nevíš, co tě čeká.“⁴⁶⁾

První videomappingové vystoupení skupiny Macula se odehrálo na festivalu Sperm ještě před Bulvou fabulou. Po krátkém období experimentování, kdy členové skupiny vytvářeli mapy například na stromy v nočním lese a pozorovali, jakým způsobem to změní vnímání scenerie, získala Macula pro projekci v rámci festivalu Street for Art 2009 dva projektory od pražského kina Aero, díky nimž mohla „přehlušit“ parazitní světlo městského prostředí. Ve spolupráci s Aerem financovala Macula ještě první projekci na fasádu klubu Aeroport během MFF v Karlových Varech 2009. Pak už byla oslovena k brandingovým kampaním. AV Media, firma zaměřená na prodej a pronájem prezentační techniky, požádala Maculu o klientské představení na fasádě pražského hotelu Hilton.⁴⁷⁾ Druhá zakázka byla orientovaná na veřejnost. Společnost Vodafone jako hlavní partner MFF v Karlových Varech rozšířila v roce 2010 své festivalové aktivity o projekci na klub Aeroport. Od předchozího ročníku se projekce lišila daleko lepšími pracovními a technickými podmínkami, které si Macula mohla dovolit díky klientovi. Členové skupiny nicméně odmítli jakýkoli scénář ze strany Vodafone a v závěru představení se objevilo pouze logo společnosti. Vodafone svůj podíl na karlovarské projekci i přesto „prodal“ velice úspěšně díky svým tiskovým zprávám, které média citovala, aniž by autory mnohdy vůbec zmínila.⁴⁸⁾ Že Vodafone neusiloval o prezentování nějakého konkrétního výrobku, není nijak překvapivé. Podle Anny Klingmann má brandismus vytvořit „auru přitažlivosti a sounáležitosti“,⁴⁹⁾ což se před klubem Aeroport naplnilo ve festivalovém publiku, které se zde zastavovalo na cestě mezi nočními projekcemi a dalšími formami zábavy. Velké značky se dnes nezaměřují jen na určitý výrobek, ale „na vytváření asociací s určitým životním stylem, kontextem a typem spotřebitele“.⁵⁰⁾ Podle Klingmann se tato logika odráží například v architektuře stavěním ikonických sídel společností.

Dojem prosperity, který se ještě v devadesátých letech dával najevo výškovými budovami modernistického typu a okázalými materiály v interiéru, dnešní architekti vyvolávají spíše pomocí přidáných vlastností budovy (např. použitím inteligentních materiálů, parametrickým navrhováním a začleněním komunikačních interfejsů), které činí budovu schopnou reagovat v čase. Požadavek transformovatelné architektury je následkem neúspěšného modernistického plánování, po němž zůstaly zchudlé městské periferie. Dalšími důvody jsou neobyvatelné *terrain vague*, které vznikají podél uzlů dopravních komunikací a také budovy, jež ztratily svůj primární účel (např. továrny, haly, skladiště v docích, nádraží) a jež mohou být demolovány, nebo nákladně revitalizovány. Pád Svě-

46) Rozhovor s Amarem Mulabegovičem vedla Sylva Poláková, 1. 12. 2010.

47) SUPER-MENACE (Macula, 2010).

48) Objevily se tituly článků jako: Jaroslav Krupka, Vodafone v Karlových Varech „rozhybá“ budovu klubu Aeroport. *Lidovky*. Viz online: <http://www.lidovky.cz/vodafone-v-karlovyeh-varech-rozhyba-budovu-klubu-aeroport-pa8-/ln-media.asp?c=A100628_110433_ln-media_jar> (cit. 30. 11. 2010); Tisková Zpráva Vodafone (datum vydání 22. 6. 2010). Vodafone na MFF KV představí videomapping – originální 3D videoprojekci na fasádu domu. *Mediaguru*. Viz online: <<http://www.mediaguru.cz/domu/vodafone-na-mff-kv-predstavi-videomapping-originalni-3d-videoprojekci-na-fasadu-domu.html>> (cit. 30. 11. 2010).

49) Anna Klingmann, Brandismus. *Era* 21 10, 2010, č. 2, s. 40.

50) Tamtéž.

tového obchodního centra, které bylo vrcholem obecného stavebního typu poválečné kancelářské výškové budovy, se stal symbolickou událostí, jež otřásla modernistickým funkcionalismem i rolí architektury v symbolickém systému prezentujícím pevnost a stálost jako známku bezpečí. Proměnlivost a schopnost reagovat v čase se postupně stala aktuální ctižádostí architektů.⁵¹⁾ Jedním ze způsobů, jak architekturu učinit schopnou transformace nebo alespoň vyvolat takové zdání, může být právě zapojení nových médií včetně těch, které pracují s pohyblivým obrazem.⁵²⁾ Videomapping můžeme vnímat i v tomto kontextu, kdy vytváření působivé iluze změny tvarů, materiálů a dokonce roz-pohybování budovy, která je ještě součástí symbolického systému kladoucího důraz na pevnost a stálost, dočasně vyhovuje tomuto požadavku.

O brandigovou projekci na konkrétní budovu se svým způsobem jednalo i v případě šestistého výročí Staroměstského orloje. Tentokrát projekt vznikl z dohody mezi Maculou a producentem Martinem Poštou z agentury Tomato Production, který na projekt získal prostředky dílem ze soukromých komerčních zdrojů a dílem od městské správy k oslavě výročí památky. Projekce na orloj byla vlastně formou reklamy na město Praha a jeho historické jádro. Amar Mulabegovič přiznal, že „je to každopádně skvělá propagace jak pro nás, tak pro město, které pochopilo, že existují i jiné formy propagace než nákup reklamy v zahraničních médiích.“⁵³⁾

Macula pojala show jako vyprávění legendy o orloji jako stroji času, který diváky posílá na krátké exkurze do historie „magické Prahy“. Zajímavější než jednotlivé „epizody“ show je pro tento článek spíše samotný proces vzniku, při kterém produkční i tvůrčí tým narážely na mnoho úskalí, která vycházela ze specifík zvoleného místa. Zaprvé měli doposud členové Maculy zkušenost s umístěním projektorů v jen o něco málo vyšší úrovni, než v jaké stáli diváci. Počítalo se, že pod pražským orlojem se bude tísnit spousta lidí, kteří budou projekci sledovat z podhledu, ale přitom bylo jasné, že projektory budou mířit shora. Podhled se tedy musel nasimulovat.⁵⁴⁾ Rovněž umístění projektorů, které měly být tentokrát ukryté spolu s autory ovládajícími projekci mimo pohled diváků, nebylo snadné, ale Macula na tom trvala, protože nechtěla přítomností *aparátu* narušovat iluzi opravdovosti. Množství světelného smogu neřešily ani vynikající projektory, a tak štáb vyjednával s okolními restauracemi a podniky, aby během projekce zhasly svá světla.

51) O významu pádu Světového obchodního centra svědčí mnoho komentářů z řad architektů i teoretiků architektury. Toto téma reflektuje ve své stati Mark Wigley, *Navržená nejistota*. In: Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*. Praha: Zlatý řez 2006, s. 15–29.

52) O konvergencích architektury a nových médií pojednávala letos již potřetí mezinárodní konference MediaCity zabývající se interakcí architektury, médií a sociálními fenomény (29.–31. října 2010, Bauhaus-Universität Weimar). Konference byla založena jako mezinárodní platforma pro dialog mezi architekty, urbanisty, teoretiky médií a umělci. Iniciována byla zakladatelem studijního magisterského programu MediaArchitecture při fakultě Medií a Architektury na Bauhaus-Universität Weimar profesorem Frankem Eckardtem. Třetí ročník se zaměřil na analyzování toho, jak nová média ovlivňují architekturu a redefinují městský prostor a společenské vazby. Více o konferenci viz online: http://www.mediacityproject.com/en_EN/events/conference-10/ (cit. 30. 11. 2010).

53) Jaromír Hasoň, *Bruslení na hraně reklamy a umění. Strategie*. Viz online: <http://www.strategie.cz/scripts/detail.php?id=499767> (cit. 30. 11. 2010).

54) V případě kina platí, že má-li se zamezit zkreslení obrazu projekcí, musí optická osa promítání procházet středem promítací plochy pod úhlem devadesát stupňů.

Animace jednotlivých map, na níž Macula pracovala téměř měsíc, musela projít zkouškou, jestli vůbec správně „sedí“:

Nejdřív se udělá ideální model, kde nejsou žádné deformace. Teprve v momentě prvního promítnutí na barák, zjistíš, kde to nesedí. A tak se musí mapy flexibilně deformovat. Je potřeba s tím neustále pracovat jako s pouhým obrazem reality, který na ni natáhneš jako kůži.⁵⁵⁾

Aby virtuální proměna prostoru působila sugestivně, používá se při videomappingových projekcích rovněž zvuková „stopa“, která obsahuje většinou kombinaci hudby konvenující s rytmem animace a pohybů podporujících iluzi prostorovosti: „Zvuk je strašně důležitý. Na něm získáš velikost. Díky němu obraz získá hmotu. Zvukem dosáhneš tu tíhu. Skrze projekci samotnou hmotu nevnímáš.“⁵⁶⁾

Se zvukem vstupují do praxe videomappingu další profese (DJové, zvukoví mistři), navýšení finančních nákladů a také limity, protože je třeba brát v potaz nejen světelný smog, ale i hluk. Platí, že čím je místo hlučnější a osvětlenější, tím kvalitnější, a tudíž dražší technika bude zapotřebí. Zrealizovat (nejen) po finanční stránce takovou událost kvůli jedinému projektu je tedy podnik přijatelný pouze v případech, jako byly například zmíněné brandingové kampaně. Proto se umělci, kteří se o videomapping zajímají, snaží vytvořit prostředí, v němž je díky společnému sdílení nákladů a technické přípravy lokace možné realizovat projekce na vysoké úrovni. Z tohoto hlediska je klíčovým zlínské sdružení Hucot,⁵⁷⁾ které stálo za vytvořením doprovodného programu k již zmíněné konferenci Utopie moderny. Na podzim roku 2010 zorganizovalo přehlídku Zář Zlín jako doprovodný program trienále Prostor Ž(i)lin(a).⁵⁸⁾ V industriálním prostoru továrního areálu před kompletní rekonstrukcí na Krajské kulturní a vzdělávací centrum proběhla mimo jiné také velkoplošná videomappingová projekce na fasádu. Během jediného večera se vystřídali například již zmíněný Vilém Novák, VJ SHQ, který spolupracuje s Maculou, a slovenští Nano.⁵⁹⁾

Unikátní akcí zaměřenou na videomapping byla přehlídka Dobrá šajna, rovněž pořádaná sdružením Hucot. Několikahodinový maratón hudební a obrazové produkce, kde byl vedle videomappingu obsazen i VJing a 2D projekce, se konal pod širým nebem v prostředí zříceniny hradu Lukov nedaleko Zlína.⁶⁰⁾ Uspořádání přehlídky, která byla z de-

55) Rozhovor s Amarem Mulabegovičem vedla Sylva Poláková, 1. 12. 2010.

56) Tamtéž.

57) Hucot je občanské sdružení, které organizuje např. elektronické i akustické koncerty, projekce, výstavy, performance, streetartové projekty, včetně přehlídek a festivalů současné audiovizuální kultury. Se sdružením spolupracují především Fakulta výtvarných umění Brno, Krajská galerie výtvarného umění Zlín, Dům umění města Brna, Zipp – česko-německé kulturní projekty a Mezinárodní festival síťové kultury Multiplace. Více o sdružení viz online: <http://www.hucot.cz/cz/home/> (cit. 30. 11. 2010).

58) Prostor Ž(i)lin(a) je přehlídka umění ve veřejném prostoru, která jako trienále proběhla ve čtyřech ročnících od roku 1991. Po desetileté přestávce byla přehlídka v září 2010 obnovena.

59) Nano si přezdívali absolventi ateliéru Nová media Anny Tretter v Košicích.

60) Akci připravilo Hucot o.s. ve spolupráci se Spolkem přátel hradu Lukova, za podpory Univerzity Tomáše Bati Zlín, Krajské galerie výtvarného umění, Fakulty výtvarného umění Brno a firem Výškaři.cz a Kinoservis. Své video mappingové projekce na stěny a oblouky nádvoří předvedli Vilém Novák, zlínská skupina Moire a umělci tvořící pod pseudonymy pražský VJ W-Noise a oRxqX.

vadesáti procent tvořena různými formami projekce v přírodě, kde nemusejí projektory konkurovat jinému umělému osvětlení, značně snížilo náklady na techniku. Instalační práce v terénu, jak vzpomíná člen sdružení a audiovizuální umělec Dušan Urbanec, však snadné nebyly:

Prostorové dispozice hradu se zdály optimální. Rozličné tvary ruin původní architektury hradu a jejich příhodná vzájemná poloha se úplně nabízely k uspořádání jejich světelné proměny. [...] Bylo třeba vymyslet způsob, jak by bylo možné upevnit projektor na hradby a do prostoru hradu, tak aby se daly po překreslení neboli po tzv. „namapování“ projektované plochy odinstalovat a posléze opět nainstalovat přesně do stejné polohy. Ve spolupráci s naším odborníkem na instalace Petrem Vallou se nám pak podařilo vyrobit sadu speciálních držáků, které byly koncipovány tak, aby se daly na předem určených místech šetrně nainstalovat i odinstalovat a přesně nastavit do požadované polohy. [...] Jistou daní za elektro-romantismus byl fakt, že se jednalo převážně o instalace a projekce instalované v exteriérech lukovské zříceniny, což vyžadovalo jednak být připraven na nepřízeň počasí, a nebo také často mít aspoň základní horolezecké schopnosti.⁶¹⁾

Tato část textu věnovaná videomappingu ve veřejném prostoru byla zaměřena na popis možných vztahů, které autoři a tvůrčí týmy navazují s jinými subjekty, aby mohli videomappingové projekty realizovat ve veřejném prostoru, kde se o podmínkách vyjednává vždy nanovo. Nahlédnutí do produkčních příprav souvisí úzce s otázkou „*kde je to videomapping*“, v uvědomění si komplexnosti práce ve veřejném prostoru, z níž pramení jiná omezení než v případě projektů realizovaných ve veřejném privátním prostoru. Nabízí se však taktické úskoky, jak tato omezení obejít a subverzivně využít ve svůj prospěch (v případě brandingových projektů skupiny Macula) nebo zužítkovat potenciál komunitního setkání (např. události organizované sdružením Hucot) jako tvůrčí laboratoře. Taktiku spoléhání se na klientovu neznalost toho, co je v rámci videomappingu možné, uplatnila skupina Macula při realizaci brandingových kampaní, čímž se jí podařilo odolávat konkrétním obsahovým požadavkům. V tomto případě se vztah videomappingové realizace financované jako brandingová akce (tedy komerční strategie) podobá vztahu, jenž Michel de Certeau popisuje jako vztah mezi strategiemi a taktikami. Zatímco strategie čerpají svou sílu z jasného statutárního ukotvení, potenciál taktik tkví v jejich „časové příhodnosti“ a toho, jak dokážou využít situace v určitém momentě a navenek předstírat jiný záměr, než je jejich skutečný.⁶²⁾ Dosavadní situace, v níž bylo obtížné videomapping jednoznačně formulovat a definovat skrze určitý typ místa a instituci, umožnila právě takové taktizování. Jednotlivý rys a zároveň potenciál videomappingu tkví v těžce zdánlivé „slabosti“, jakou se vyznačuje také film ve své rozšířené definici či site specific umění mimo galerijní a muzejní zastřešení. I když jsou na jednom místě po čase disciplinovány (např. film v kině nebo videomapping v galerii), nebo dokonce jinde za-

61) B. Šedivá, *Elektro – romantická výzva...*, s. 30.

62) Michel de Certeau, *L'invention du quotidien. I. Arts de faire*. Paříž: Éditions Gallimard 1990, s. 62–63.

niknou, mohou být přemístěny do jiného prostředí, kde bude o jejich pozici, využití a dopadu znovu vyjednáváno.

Ponaučení z příkladů

Filmová relokace

jako další koncept *rozšířeného filmu*

Předchozí stránky, které jsem věnovala jednotlivým příkladům videomappingu v českém prostředí, potvrzují, že ptaní se po „místech“ realizace odkrývá soubor technických, procesuálních, estetických i ideologických vztahů s „domácí“ praxí, do níž jsou zároveň vnášeny prvky zkušenosti s pohyblivým obrazem. Francesco Casetti, který relokaci (týkající se médií obecně, včetně filmu) popisuje jako „proud, v němž média migrují do nových prostředí a do nových prostředků (přístrojů), kde znovu-nastolují své základní módy zkušenosti“, ⁶³⁾ klade důraz právě na zkušenost, která se váže k dané relokované praxi. Casetti téměř nostalgicky zaměřuje svou pozornost na filmovou zkušenost kina, která je spjata s formátem narativního celovečerního filmu. Rozlišuje několik vlastností, jaké tento typ zkušenosti vykazuje a které jsou v různých kombinacích simulovány i mimo kino, aby zde navodily známý a rozpoznatelný pocit. „Vlastnostmi“ nebo spíše podmínkami, které tento pocit vzbuzují, jsou kinematografický aparát, „možný svět“ vytvořený obrazem (a zvukem) odkazující na „svět reálný“, sdílení divácké zkušenosti v kolektivním sledování a také zpoplatnění zážitku. ⁶⁴⁾ Proti nostalgii po filmové kino-zkušenosti můžeme postavit „věk mediální imanence“, jak jej popisuje Malte Hagener:

film ztratil velkou část své materiální, textuální, ekonomické a kulturní stability a byl nahrazen mlhavou nestabilní všudypřítomností. [...] kinematografie pronikla strukturou každodenního života do té míry, že už zřejmě není smysluplné mluvit o vztahu mezi realitou a kinematografií v tradičním smyslu. Nelze už tvrdit, že na jedné straně existuje realita, která je skutečná a nedotčená médii, a na druhé straně jsou média, která zobrazují nebo reprezentují tento svět. [...] Naše zkušenost – paměť a subjektivita, vjemy a dojmy – jsou vždy medializované, takže v jistém smyslu jsme v kinematografii (kině) i tehdy, když nejsme v kinematografii (kině) fyzicky přítomni. Vstoupili jsme do éry vědomí kamery (camera consciousness), v němž je naše chápání sebe sama a světa determinováno z velké části rámci vztahujícími se ke kinematografii a médiím. [...] audiovizuální svět je v našem žitém světě natolik všeprostupující a všudypřítomný proto, že mimo něj žádná pozice neexistuje, není žádné místo, kde by bylo možné uniknout zprostředkovaným obrazům. V dnešním přesyceném mediálním světě se dokonce i naše vnímání a myšlení stalo filmovým. ⁶⁵⁾

63) Francesco Casetti, Relocations. *Francescocasetti*. Viz online: <<http://www.francescocasetti.net/en/research.html>> (cit. 15. 3. 2010). Pozn. uvádím vlastní pracovní překlad.

64) Francesco Casetti, Filmová zkušenost. *Illuminace* 23, č. 1, s. 71.

65) M. Hagener, Kde je (dnes) film..., s. 83.

Souhlasíme-li s popisem Malte Hagenera, budeme muset přijmout, že zabývat se pouze filmovou relokací s vazbou ke kinu by vedlo k zploštění představy o filmu. Nutnost reflexe již mnohem starších extenzí pohyblivého obrazu podporují rovněž zmíněné videomappingové realizace, které v klubech, galeriích, divadlech, a nebo v městském prostředí měly již na co navazovat. Úzkost a nostalgie po způsobu recepce filmového zážitku spjatého s kinem by mohla vést k znejistění budoucnosti samotného oboru filmových studií. Ale rozšíření předmětu zájmu obstarala již koncepce takzvané nové filmové historie. Po otázce „*kdy* je kinematografie“, kterou si zástupci tohoto přístupu k dějinám filmu kladli a kladou, následovalo přijetí vědomí toho, že definovat jediný začátek kinematografie, jež vychází z tak široké zdrojové základny napříč uměleckými a vědeckými disciplinami, není možné. Právě na základě nových historiografických poznatků se kinematografie projevila jako *roztříštěné pole*.

Éra digitálních technologií, které znovu rozšířily možnosti nejen médií pracujících s pohyblivým obrazem a komunikačních systémů, vyvolala nová očekávání a iniciovala řadu debat o tom, k čemu tento stav povede. V momentě, kdy digitální technologie díky principu binárního kódu dovedou simulovat jakékoli médium, rozpouští se disciplinované dominantní praxe do dalších oblastí a ztrácejí své jasné vymezení. Z podobností mezi situací, jaká byla před více jak sto lety, a tou dnešní vyvozuje Francesco Casetti, že význam filmové relokace spočívá nejen ve značných procesech změny, ale také v permanenci.⁶⁶⁾ Podobně shrnuje také Thomas Elsaesser myšlenky Lva Manoviche a Ricka Altmana, že technicky pokročilé mody mediální praxe ty předchozí subsumují a reprezentují nikoli realitu, nýbrž takovou reprezentaci reality, která se ustálila za dřívější dominantní technologie.⁶⁷⁾ Z výše jmenovaných příkladů videomappingu byl takový postup nejmarkantnější u projektů Maculy, jejíž člen Amar Mulabegovič odhalil ambice skupiny pracovat s narativní linkou a postupně skrýt aparát, aby co nejméně narušoval iluzi opravdovosti.⁶⁸⁾ Podobný proces se odehrával v přechodu od kinematografie atrakcí k disciplinované zkušenosti kolektivního sledování dlouhometrážního narativního filmu.⁶⁹⁾ Koncept relokace v zohlednění změn, simulaci předchozí zkušenosti a oživení upozaděných praxí, které byly součástí kinematografie, zapadá do dalších konceptů rozšířeného pole dějin filmu, jako je *expanded cinema* nebo obecný historiografický přístup *paralelních* a *paralaxových dějin*.⁷⁰⁾ Studium filmové relokace zbavené nánosu nostalgie, se může stát součástí „rozšířených“ filmových studií, které, jak navrhuje David N. Rodowick, se mohou díky filmu jako *kulturnímu interfejsu*⁷¹⁾ stát modelem pro ostatní vizuální a mediální studia.⁷²⁾

66) F. Casetti, Relocations.

67) T. Elsaesser, Historie rané kinematografie..., s. 120–121.

68) Rozhovor s Amarem Mulabegovičem vedla Sylva Poláková, 1. 12. 2010.

69) Více o kinematografii atrakcí viz Tom Gunning, Film atrakcí: raný film, jeho diváci a avantgarda. *Iluminace* 13, 2001, č. 2, s. 51–57.

70) *Paralelní a paralaxní dějiny* zmiňuje Tom Gunning jako historiografický přístup, který uplatnil i ve svém a André Gaudreaultově pojetí *kinematografie atrakcí*, viz Tom Gunning, Estetika úžasu: raný film a (ne)důvěřivý divák. In: Petr Szczepanik (ed.), *Nová filmová historie. Antologie současného myšlení o dějinách kinematografie a audiovizuální kultury*, Praha: Hermann & synové, s. 149–166.

71) D. N. Rodowick se odkazuje na pojetí filmu jako kulturního interfejsu Lva Manoviche viz Lev Manovich. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: 2001.

Jak relokace filmu ve formě videomappingu ovlivňuje filmovou zkušenost

Z hlediska konceptu rozšířeného filmu se zdá, jako by období rané kinematografie bylo v mnoha ohledech podobné rozptýlenému statutu pohyblivých médií, jaký mají v éře digitálních technologií. Ačkoli Amar Mulabegovič, když popisuje projekci na Staroměstský orloj, mluví o „dějové linii“, daleko více se střídání obrazů a témat podobá postupům využívajících efektů a afektů, jaké se uplatňovaly v kinematografii atrakcí. Videomapping tak můžeme vnímat jako jedno z možných přetrvání *estetiky atrakce v nenarativním spektáklu*.⁷³⁾ V čem se tedy obě situace liší? Odpověď hledejme v porovnání kino-recepce publika raného filmu a publika dnešního, které se rovněž poprvé setkává se zdánlivě novou formou pohyblivého obrazu, tedy s videomappingem, na niž bylo postupně připraveno paralelními praxemi zabývajícími se implementováním trojrozměrné iluze.

Zatímco reakce publika na raný film byla před novou filmovou historií popisována „úžasem na pokraji zděšení“, což uvedl na pravou míru Tom Gunning, když „zděšení“ nahradil „rozhořčením“,⁷⁴⁾ domnívám se, že v případě videomappingu platí pouze úžas. Tom Gunning pracoval se dvěma koncepty, které přispěly k pochopení reakcí prvního filmového publika. Jsou to „podivné ambivalentní účinky“ (anglicky *uncanny*, německy *Unheimlich*) realisticky vyhlížející podívané a žánr estetické iluze *trompe l'oeil*, kam patří nejrozumnější optické klamy způsobující optickou iluzi prostorovosti.⁷⁵⁾ Z estetického hlediska videomapping sdílí charakteristiku *trompe l'oeil* a vyvolává ambivalentní odezvu v lidském vnímání. Mluvíme tu o produkcích pohyblivého obrazu pracujících způsobem předvádění atrakce a šoku. V raném filmu sem patřily nehody vlaků, srážky vozidel a další traumatická témata inspirovaná městskou zkušeností publika. V případě videomappingu, jehož tématem je z velké části deformace prostoru a tvarů, mluvíme dílem rovněž o vyrovnávání se s hrozbou spojenou s městským životem, kterou zvláště po jedenáctém září představují teroristické útoky, a obecněji o globálním trendu fragmentarizace a virtualizace prostoru, ale také o celkové změně víry v možnosti našeho vidění. V době rané kinematografie, jak poukazuje Tom Gunning, kdy určitá část kinematografie navazovala na umění jevištních kouzel z konce devatenáctého století, zapadal film do praxe ovládnutí iluzionistické hry s běžnými očekáváními danými logikou a zkušeností.⁷⁶⁾ Stejně jako bylo publikum rané kinematografie připraveno na film skrze paralelní praxe zábavních parků a iluzionistických představení, ani pro současné publikum ne-

72) „Fotografie a film jako kulturní interfejsy nám pomohou pochopit, co je nového na nových médiích. Když se nová média vynořují, vždy nejprve nastane přechodná fáze, kdy hledají svou identitu ve starých médiích. Digitální média se obracejí k filmu jako ke svému modelu... Dominantním kulturním interfejsem 20. století jsou kinematografické artefakty, které uvádějí prostor do pohybu a transformují jej temporálně.“ Petr Szczępanik a Jakub Kučera, Rozhovor s D. N. Rodowickem. *Virtuální život filmu, Iluminace* 15, 2003, č. 2, s. 97 a 99.

73) T. Gunning, *Estetika úžasu: raný...*, s. 158.

74) Tamtéž, s. 151.

75) Více o efektu *trompe l'oeil* viz Martin Battersby, *Trompe l'Oeil: The Eye Deceived*. London: Academy Editions 1974.

76) T. Gunning, *Estetika úžasu: raný...*, s. 152.

platí, že by mohlo být zcela šokováno nějakou novou formou pohyblivého obrazu. Počítačové hry, internet a simulace reality se staly součástí našeho každodenního života. *Obraz*, který byl po dlouhou dobu odsouván do roviny „pouhé“ reprezentace, se dnes stává, jak říká Malte Hagener, sebou samým.⁷⁷⁾ Ani dnes nesílí „víra v zázraky“, zato narůstá obecné vědomí, že to, co jsme schopni vnímat jen na základě našich smyslů, je značně omezené. Zároveň jsme si již zvykli akceptovat obrazy nikoli jako reprezentace, ale jako integrální součást reality (např. Street View, Google Earth), běžná je pro nás i přítomnost technických vylepšení, která nám mohou propůjčit speciální schopnosti (např. navigace GPS, brýle ke sledování 3D filmů). Vědomí diváka při iluzionistickém představení nebo raném filmovém představení, které Gunning popisuje jako „vím, ale přesto vidím“, se od dnešního „vím, co sám nevidím“ značně liší. Posedlost realismem na přelomu 19. a 20. století se obrátila v nedůvěru v lidské poznání a vnímání světa jen na základě vlastních nedostatečných schopností.

Iluze bytí „uvnitř“ jako soudobá strategie pohyblivých obrazů

Strategie současných praxí pohyblivého obrazu, který byl vždy schopen nabídnout dokonalější iluzi skutečného světa a přispět k překonávání „traumat“ ve vědomí společnosti, spočívá v navození pocitu bytí „uvnitř“. Jsme do značné míry zcela závislí na přístupu k technologiím, které nám zprostředkovávají poznání o světě a komunikaci s ním. Již delší dobu se praxe pohyblivého obrazu snaží vytvořit prostředí, ve kterém se budeme cítit jakoby „uvnitř“ reprezentované zkušenosti, což nás vzhledem k proměněnému statusu obrazu může dostatečně naplňovat. O efekt *surround* v kontextu pohyblivého obrazu se snažili různí vizionáři (např. manželé Charles a Ray Eamesovi)⁷⁸⁾, přiblížila se mu kina se zvukovým surroundem a pomocí vyvolání iluze prostorovosti v duchu *trompe l'oeil* o něj usilují 3D filmy a 3D kina. Videomapping je přitom o krok dále než 3D kina, protože nabízí zážitek prostorové iluze vně speciálně upraveného prostředí a bez přidání pomůcky umožňující iluzi a navíc s dojmem časové a prostorové jedinečnosti. Žádné brýle, žádná sedadla. Pohybující se divák hledí na videomappingovou projekci svými očima ve skutečném žitém prostoru, který tu je nezávisle na vizuální produkci. Zda je videomapping jen jednou z přechodných fází k virtuální realitě v holografických simulacích, jak je známe ze seriálu STAR TREK, nebo jestli se mu může podařit ohrozit budoucnost 3D filmů a 3D kin, nelze s jistotou předpovědět. Jisté ale je, že videomappingoví tvůrci, jejichž statut osciluje na pomezí umělce, producenta a vývojáře, ve svých plánech počítají s možností interaktivního videomappingu a inspirují se přitom v oblasti počítačových her a nových médií rozšiřujících pole pohyblivého obrazu i možností lidského těla.⁷⁹⁾ V souvislosti s problematikou videomappingu tak relokační otázka začínající *kde*

77) M. Hagener, *Kde je (dnes) film...*, s. 83.

78) O práci manželů Eamesových pojednává např. Beatriz Colomina, *Posedlost informacemi*. In: Jana Tichá (ed.), *Architektura v informačním věku*. Praha: Zlatý řez 2006, s. 39–53.

79) Amar Mulabegović prozrazuje, že společně s Maculou pracují na „určitém profilu“, do nějž by mohli zapojit diváky (Rozhovor s Amarem Mulabegovićem vedla Sylva Poláková, 1. 12. 2010). A rovněž Dušan Urbanec upozorňuje na potenciál video mappingu v oblasti interakce: „Jako nepříliš probádané oblasti

upozorňuje na paradoxní zvýšení zájmu o *místo*, zatímco je jeho statut rozptylován a znejistěn fragmentarizací a virtualizací podobně jako *film* samotný.

Mgr. Sylva Poláková (1981)

Jako doktorandka Katedry filmových studií FF UK se zabývá konverencemi pohyblivého obrazu a architektury ve veřejném prostoru. Od roku 2010 je členkou řešitelského týmu mediabaze.cz, který se zaměřuje na výzkum, propagaci a distribuci českého audiovizuálního umění.

(Adresa: sylvapol@gmail.com)

Citovaná mediální díla:

Aeroport Mapping (Macula, 2009), *Aeroport 2010* (Macula, 2010), *Aguirre, hněv boží* (Werner Herzog, 1972), *Bez názvu* (Macula, 2008, přehlídka Sperm, Praha), *Bez názvu* (Macula, 2009, program Bulva Fabula, Praha), *Breberky* (Vilém Novák, 2008), *Expogenika* (Vilém Novák, 2007), *Eybrowser* (Vilém Novák, 2007), *Graffiti* (Josef Svoboda, 2002), *Macula Live Audiovisual* (Macula, 2008, program Bulva Fabula, Praha), *Kabinet doktora Caligariho* (Robert Wiene, 1919), *Obrazy starého světa* (Dušan Hanák, 1972), *Old Town* (Macula, 2010), *Sloup* (Vilém Novák, 2010), *Street for Art* (Macula, 2009), *Super-Menace* (Macula, 2010), *Transit* (Amar Mulabegović, 2010), *Zabriskie Point* (Michelangelo Antonioni, 1970), *Za prahem* (Vilém Novák, 2010).

využití v rámci možností umělecké reflexe vnímám spojení videomappingu s interaktivními kontrolery realizované například jako instalace ve veřejném prostoru.“ B. Š e d i v á , Elektro – romantická výzva..., s. 31.

SUMMARY

EXAMINING THE PLACE OF VIDEO MAPPING

Sylva Poláková

This paper is a contribution to the theme of the relocation of cinema and focuses on a form of moving pictures currently emerging outside movie theaters, on so-called video mapping. Video mapping stems from several sources of audiovisual culture and takes root in various environments. It enters diverse relations within the practices of architecture, advertising, graphic design, computer games, scenography, VJing and site-specific art. It becomes their component or fundamental part, their development and extension, yet it may also become a parasite upon them. As video mapping is not yet grounded (both as a practice and as a concept), the first part of the text focuses on the description of terminology, technology and processes involved. The key questions included in the presented analysis and delineation of the diverse variants of video mapping are further based upon topographic and social contexts, which are explored in a sample of specific instances in the Czech Republic. Understanding video mapping as an instance of film relocation leads to an analysis of the relations that the “moving image” or “expanded cinema” enters with other practices. However, such understanding also stresses the question of how such an extension retroactively influences filmic experience. Based on the primary sources, on the relevant context of fine arts, the theory of film relocation and also the history of film exhibition, the study maps out variants of the new practice, which is also crucial in case of their possible marginalization or dispersion in the future.

Translated by Jan Hanzlík