

**MASARYKOVA UNIVERZITA**

**Filozofická fakulta**

**Ústav hudební vědy**

Teorie interaktivních médií

**Bc. Marta Cvrčková**

**Video Mapping**

Seminární práce

*IMK088a: Seminář kritiky a online publicistiky*

*Školní rok: 2011/2012*

*učo: 264002*

*leden 2012*

*mail: [264002@mail.muni.cz](mailto:264002@mail.muni.cz)*

## ***Anotace:***

Článek se zabývá popisem nového směru audio-vizuálního umění, jenž je označován jako „video mapping“. Video mapping se objevuje na konci 90. let dvacátého století ve Francii. Jedná se o promítání vysoce výkonnými videoprojektory na reálné objekty, nejčastěji na venkovní fasády budov, vždy se zvukovým doprovodem. Tehdejší dostupná audiovizuální technika umožňovala promítat na objekty pouze statické či posouvající se obrazy. Dnes bývají objekty speciálními triky zhmotněny ve 3D projekci. Promítaný obraz tak vytváří u diváka dojem, že se původní prostor přetváří před jeho očima. Největší rozvoj video mappingu nastal v posledních třech letech, kdy se začíná uplatňovat v reklamě při vizualizaci konkrétních artefaktů. Práce si klade za cíl představit video mapping jako samostatné umění v kontextu vývoje světelného designu a umění Vjingu. Toto intermediální umění se dosud nedočkalo větší teoretické reflexe. Odbornou veřejností je spíše považováno za součást Vjingu, i když vykazuje znaky samostatného svébytného umění.

(853 znaků)

## ***Hypotéza a základní pojmy:***

Video mapping jako samostatné svébytné umění.

*(Analyticko syntetickým poznávacím postupem chci dovést, že video mapping není součástí světelného designu ani ideovým hnutím některé z uměleckých skupin, nýbrž samostatným uměním.)*

- video mapping, - světelný design, - vizualizace, - video jockey, visual jockey (VJing)

## ***Perex:***

Video mapping vznikl jako nový směr v oblasti audio-vizuálního umění a prezentace. Jeho podstata spočívá ve vizualizaci objektů a artefaktů prostřednictvím 3D projekce. Lze považovat video mapping za samostatné umění nebo se jedná o ideové hnutí některé z progresivních novomediálních uměleckých skupin?

(303 znaků)

## ***Osnova:***

Co znamená pojem video mapping.

Světelný design.

Umění VJing.

Akupina AntiVJ

Nejvýznamnější představitelé video mappingu.

Video mapping a Česká republika.

### ***Seznam použitých zdrojů:***

Buriánek, Jan. *Video Mapping*. Pixel, 2011, roč. 7, č. 4, s. 50-53.

Hart, Hugh. *I am a camera: Electroland*. Architectural Design, 2007, roč. 77, č. 4, s. 87-95.

Horník, L'ubomír: *Tvorba v multimediálním priestore*. Bratislava: Vydavateľ'stvo STU, 2008. 108 s.

Kolesár, Zdeno. *Kapitoly z dějin designu*. Praha: VŠUP, 2004. 167 s.

Jael Lehman, Annette. *Kunst und Neue Medien*. Tübingen: A.Francke Verlag, 2008, 220 s.

Lister, Martin, et al. *New Media: A critical introduction, Second Edition*. London: Routledge, 2009

Monaco, James. *Jak číst film: svět filmu, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Praha: Albatros, 2004.

Pospíšil, Jaroslav, Michal, Stanislav. *Multimediální slovník*. Olomouc: Vydavatelství Rubico, 2004. 184 s.

Rusnáková, Katarína. *V toku pohyblivých obrazov : antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, 2005.

Sheets, Hilarie, M. *Points of Lights*. ARTnews, 2009, roč.14, č.6, s. 94-99.

Szczepanik, Petr (Ed.). *Nová filmová historie*. Praha: Nakladatelství Herrmann & synové, 2004. 528 s.

### ***Internetové zdroje:***

**POZN. ZK: nutno citovat stejně jako knihy!!!! toto nejsou citace!!!!**

<http://themacula.com>

[www.tomatoproduction.cz](http://www.tomatoproduction.cz)

[http://www.vjtheory.net/web\\_texts/text\\_bucksbarg.htm](http://www.vjtheory.net/web_texts/text_bucksbarg.htm).

<http://www.adobe.com/designcenter/thinktank/vjculture/>. (VJ culture)

[www.antiuj.com](http://www.antiuj.com)

[www.cubevision.cz](http://www.cubevision.cz)

[www.svetelnydesign.cz](http://www.svetelnydesign.cz)

<http://www.hisvoice.cz>

[www.vzari.cz](http://www.vzari.cz)

Poláková, Sylva. *Relokace filmového obrazu/Svět mediálních fasád*. Cinepur [online], 2009, roč. 18, č. 2. Dostupné z: <http://cinepur.cz/article.php?article=1623>

Procházková, Martina. *VIDEO: Pražský orloj rozhýbala projekce připomínající krále i komunisty*. [online] iDNES.cz/Zprávy, 5. března 2011, 20:59. Dostupné z: <[http://zpravy.idnes.cz/video-prazsky-orloj-rozhybala-projekce-pripominajici-krale-i-komunisty-14g-/domaci.asp?c=A110304\\_141928\\_domaci\\_taj](http://zpravy.idnes.cz/video-prazsky-orloj-rozhybala-projekce-pripominajici-krale-i-komunisty-14g-/domaci.asp?c=A110304_141928_domaci_taj)>.

## Úvod

Na jaře loňského roku překvapila návštěvníky Staroměstského náměstí i náhodné kolemjdoucí nebývalá podívaná. Pražský orloj oživila videoprojekce, která byla zhotovena k oslavě 600. výročí vzniku této jedinečné stavby. Desetiminutová sekvence připomněla historii orloje od počátku výstavby až do současnosti. Speciálně vytvořené triky v 3D projekci umožnily divákům vidět nejen útroby orloje, ale vyvolat i asociace až fyzického kontaktu s břečťanem obrůstajícím stavbu. Videoprojekci doprovázely kromě vizuálních efektů také efekty zvukové, např. dusot vojáků, svištění bomb, kapky deště. Akce spojila nejen originální historickou stavbu a její příběh s moderními technickými efekty, ale především vnesla do širšího povědomí termín video mapping.

Video mapping vznikl jako nový směr audio-vizuálního umění a prezentace, který využívá běžné technologie dostupné v zábavním průmyslu nezvyklým způsobem. Jedná se o promítání vysoce výkonnými videoprojektory na reálné objekty, nejčastěji na venkovní fasády budov, vždy se zvukovým doprovodem. Produkce je připravována individuálně na míru projekční plochy a mnohdy i s ohledem na interaktivní zapojení diváka do představení. Speciálními triky je objekt zhmotněn ve 3D projekci, takže promítaný obraz není statický. Iluzivní efekt trojrozměrnosti vyvolává u diváka dojem, že se původní prostor přetváří před jeho očima. Stinnou stránkou video mappingu je značná finanční a technická náročnost, neboť projekce není univerzální. Musí se vždy vytvořit pro konkrétní objekt. Realizace klade nároky na organizaci, neboť projekce se uskutečňuje většinou ve večerních hodinách. Neobejde se bez jednání se státními úřady, když vyvstane potřeba vyřídit povolení k vypnutí pouličního osvětlení či odklonění dopravy na určitou dobu.

Video mapping se objevuje na konci 90. let ve Francii. Tehdejší dostupná audiovizuální technika umožňovala promítat na objekty pouze statické či posouvající se obrazy. Největší rozvoj video mappingu nastává v posledních třech letech, kdy se masivně začíná uplatňovat v reklamě při vizualizaci konkrétních artefaktů. Uměnovědní teoretici a historici vnímají video mapping jako součást světelného designu. Propagátory video mappingu jsou umělci sdružení v AntiVJ, kteří jej považují za svou prioritní technickou a umělecko ideovou disciplínu. Video mapping se dosud nedočkal větší teoretické reflexe, neboť odbornou veřejností je považován za součást Vjingu, i když vykazuje znaky samostatného svébytného umění. Stať si klade za cíl představit video mapping jako samostatné umění v kontextu vývoje světelného designu a umění Vjingu. Při zpracování

