

Zde patří úvodní strana.

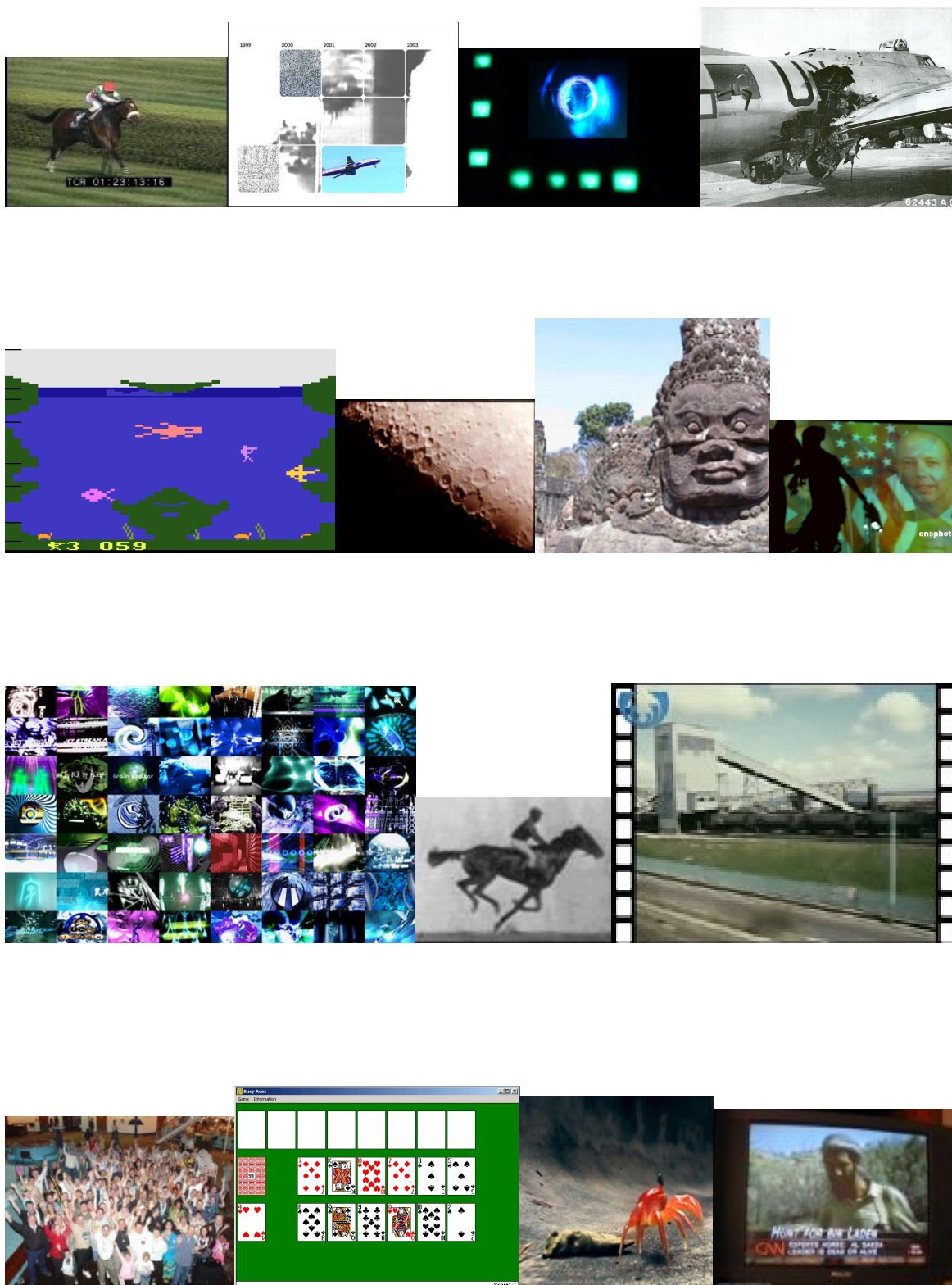
Tato strana se ze šablony netiskne.

Úvodní strana je uvedena ve speciálních souborech přístupných na webových stránkách univerzity.

Zde patří oficiální zadání diplomové práce.

Tato strana se ze šablony netiskne. Je to výstup z IS STAG.

Jsme zahlceni obrazy, tato práce je určená lidem, kteří toho ještě nemají dost...





We are clogged with images, this work is suited for people, which have not enough...

„ Rozbití atomu nám dalo do ruky obrovskou energii, 20.století nám ukázalo, že konstrukce slov, zvuků i obrazů lze rozbít podobně a pak znovu kreativně složit zpět.“

P.Orridge



OBSAH

OBSAH.....	5
ÚVOD.....	6
VIDEO JOCKEY.....	7
HISTORIE.....	10
Kouzelná lampa, Disney, experimentátoři a umělci s pájkou.....	10
„Video Kill The Radio Star“	12
VIEO ART.....	14
1.VJ.....	16
NARACE NEBOLI VYPRÁVĚNÍ.....	17
BUDOUCNOST.....	23
Nějaký obrázky pro ty, kteří toho ještě nemají dost.....	24
SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ.....	27

ÚVOD

Žijeme ve složité době, která nás zahlcuje informacemi, věcmi na jedno i více použití, vysokými požadavky i nízkými pudy a hlavně anglickými zkratkami, s kterými si naše mateřská čeština neví rady. Tak je jednoduše převezme, někdy i s anglickou výslovností: VIP , DVD, HC, CZ, TV, ICQ, WC, HIV, OECD, RPG, WTC, CD, MC, DJ,...

Rád bych se zastavil u DJ [DýdžeJ], neboli diskového žokeje. Tato zkratka označuje osobu zabývající se DJingem [DýdžeJing], což je činnost, při které se Disk Jockey snaží ukočírovat minimálně dva vinilové (LP) kotouče tak, aby hudba linoucí se z jednoho, víceméně plynule přecházely do hudby vycházející z druhého. Říká se tomu mix, protože nějakou dobu hrají obě desky zároveň, takže hudba se vlastně míchá dohromady.

Tato činnost (zábava, koníček, profese) nabrala na obrátkách začátkem devadesátých let dvacátého století s novým hudebním stylem, tzv. taneční hudbou (house, techno, drum and bass, jungle, rave, trance, atd.) .

S obrovskou popularitou této módní hudby přišel i technický pokrok ve výpočetní technice, díky kterému začali DJové míchat nejen vinily ale i sample, což jsou zvuky nebo hudební smyčky (loop) vybrané z jiných skladeb, takže již není třeba drahých speciálních gramofonů, ale dá se hrát rovnou z počítače.

Dnes už nestačí jen kvalitní zvuková produkce, opravdu dobře zorganizovaná taneční zábava se pozná i podle toho, že se na ní podílí i kvalitní

VVVVVVV	VVVVVVV	JJJJJJJJJ
VVVVVVV	VVVVVVV	JJJJJJJJJ
VVVVVVV [V]	VVVVVVV [dŽej]	JJJJJJJJJ
VVVVVVV	VVVVVVV	JJJJJJJJJ
VVVVVVV	VVVVVVV	JJJJJJJJJ
VVVVVVV	VVVVVVV	JJJJJJJJJ
VVVVVVV	VVVVVVV	JJJJJJJJJ
VVVVVVV	VVVVVVV	JJJJJJJJJ
VVVVVVV	VVVVVVV	JJJJJJJJJ
VVVVVVVVVVVVVVVVV	JJJJJJJJJJJJJJJJJ	

VIDEO

JOCKEY

Zkratka VJ zastupuje spojení video (případně visual) jockey a označuje uměleckou formu, která překračuje hranici hudby, filmu, výtvarného umění. VJing [VídžeJing] je mixování vizuálního materiálu v reálném čase, často jako doprovod k hudebnímu mixu DJingu. Zjednodušeně se dá říct, že VJ obvykle vytváří na živo jakýsi (většinou několikahodinový) videoklip.

Jestliže DJ skládá svůj mix z separátních zdrojů (jednotlivé skladby, sample, data ze zvukové banky), VJ dělá to samé s videem (předpřipravené smyčky, vizuální software, záběry z živé kamery). V obou případech je celek mixu nová kvalita, nadřazená jednotlivým fragmentům, ze kterých je sestaven. V základu tvorby je kreativní krádež, která se vymyká tradičním pravidlům angloamerického práva.



Jako projekční materiál, lze použít prakticky cokoliv, od vlastnoručně natočených, naanimovaných nebo živých záběrů tanečníků, homevidea, televizního signálu, starých

nebo nových filmů, reklamy, záznamy sportovních utkání nebo sportovních výkonů (video s tzv. adrenalinovými sporty jako jsou skateboarding, snowboarding, apod.) přes pornofilmy, propagační nebo propagandistické filmy, videoklipy, záběry z počítačových nebo video her, módních přehlídek, z webových a bezpečnostních kamer, až po abstraktní a zcela nekonkrétní náhodně generované obrazce nebo symboly a spousta dalších... Experimentuje se i s napojením video mixu na EKG...VJ je omezen jen svou fantazií a šikovností.

Každá projekce je jedinečná a nikdy se neopakuje, stejně jako DJ nezahraje svůj set nikdy dvakrát stejně. Je to i díky tomu, že přestože obrazy (nebo LP desky) jsou stejné, důležitým hráčem je prostředí, publikum, ale i třeba momentální rozpoložení, noční či ranní doba a hlavně to, co předvádí člověk za gramofony (tedy na hudbě). Také proto ztrácí záznam projekce hodně ze svého kouzla, protože není „teď a tady“, podobně jako divadelní představení nebo živý koncert. V tom se výrazně liší od filmových projekcí, které postrádají zpětnou vazbu.



Jak jsem již bylo výše řečeno, nejedná se zpravidla o animování na živo (i když ani to není vyloučeno, kreativě se meze nekladou), ale o práci s předpřipraveným vizuálním materiálem.

Dá se říct, že VJing je na rozdíl od DJingu náročnější na domácí přípravu. Vybrat z hromady materiálu ty správné záběry (případně je i sám natočit), sestříhat je do smyček, zpomalovat, zrychlovat, prolínat, prohánět všemožnými barevnými nebo jinými filtry zabere hodiny a hodiny času. Zároveň však VJing nabízí větší množství nástrojů pro manipulaci s obrazem.

Základním technickým vybavením video jockeyů je samozřejmě počítač, nejlépe snadno přenosný laptop (většina VJs preferuje pro vyšší grafický výkon, relativní

spolehlivost a velký výběr audio-video programů platformu Macintosh), dále videorekordér a videopřehrávač, video mix pult, video kamery, projektory s velkým rozlišením a dostatečně silnou žárovkou, k tomu ještě spousta dalšího technického příslušenství (náhledové monitory, dia-projektory a spousta jiný chytrých i méně chytrých mašinek...). Obsluhovat a funkčně propojit všechnen tento hardwaru vyžaduje jistou technickou zručnost, zkušenost a trpělivost.





```

HHH HHH IIIII SSSSS TTTTTTT OOO RRRRR IIIII EEEEEEE
  H   H   I   SS          T   O   O   R   RR   I   E
HHHHH   I   SSS          T   O   O   R RRR   I   EEEE
  H   H   I           SS   T   O   O   R   RR   I   E
HHH HHH IIIII SSSSS      TTT   OOO   R RR   RRR IIIII EEEEEEE

```

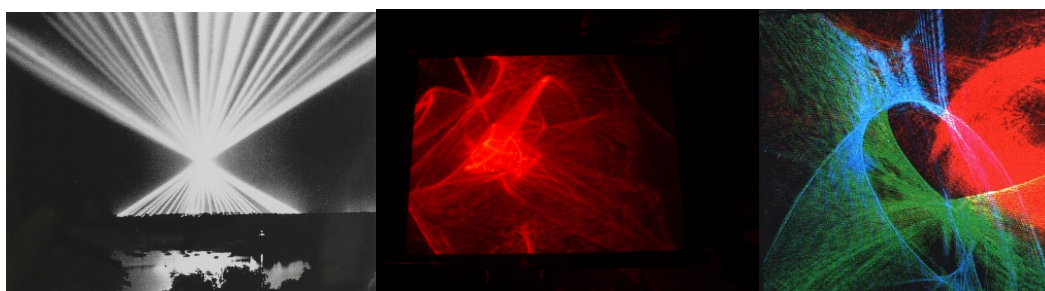
Často se můžeme setkat s názorem, že současná tzv. "taneční scéna" je návrat ke kořenům pravěkých lovců s jejich rituály, tančení na jednoduchý, hypnotizující rytmus šamanova bubnu. Jde samozřejmě o obrovskou nadsázku, protože na dnešních tanečních „party“ rozhodně nejde o žádný inicializační obřad, kdy chlapci podstupují zkoušku dospělosti ani rituál za úspěšný lov, přesto určité dílčí podobnosti tu lze nalézt. Například třeba užívání látek způsobujících změněné stavy vědomí právě ve spojení se skupinovým tancem a rytmickou hudbou.

Kouzelná lampa, Disney, experimentátoři a umělci s pájkou...

Často se můžeme setkat s názorem, že současná tzv. "klubová kultura" je návrat ke kořenům pravěkých lovců s jejich rituály, tančení na jednoduchý, hypnotizující rytmus šamanova bubnu. Jde samozřejmě o obrovskou nadsázku, protože na dnešních tanečních „party“ rozhodně nejde o žádný inicializační obřad, kdy chlapci podstupují zkoušku dospělosti ani rituál pro úspěšný lov, přesto určité dílčí podobnosti tu lze nalézt. Například užívání látek způsobujících změněné stavy vědomí právě ve spojení se skupinovým tancem a rytmickou hudbou.

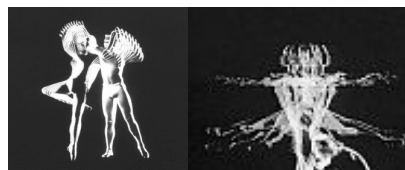
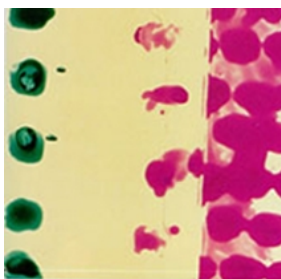
Je zřejmé, že lidé se snaží k hudbě připojit synchronně obraz už od pradávna a tak si asi nějak vymysleli balet, scénickou hudbu v divadle, operetu a operu. V druhé polovině 19. století fascinuje v Praze *Laterna Magika* (kouzelná lampa) projekcemi vizuálních efektů, které obvykle doprovází hudebník na klavír nebo varhany. Na začátku dvacátého století experimentuje Alexander **Skrjabin** s interakcí hudby a světla (světlo a světelný paprsek je vlastně jedním z nejdůležitějších nástrojů VJ!), a jeho symfonie „Prométheus: Báseň ohně“ (1910) obsahuje i instrukce pro ovládání světelného projektoru.

Americký architekt Claude Bragdon sestavil na počátku minulého století světelné varhany a inspiroval svého přítele **Thomase Wilfreda** ke konstrukci nástroje zvaného Clavilux, který spojuje hudební instrument s tvorbou barevných světelných obrazců v jedno celostní umění, které Wilfred nazval *Lumia*. Podobnost se světelnými efekty na dnešních diskotékách je více než zřejmá.



Ted' už přichází chvíle pro film. V době, kdy zvukový film byl ještě fata morgana budoucnosti, německý režisér **Oskar von Fischinger** vytváří na počátku 30. let 20. století abstraktní animované filmy synchronizované s jazzem a vážnou hudbou. V jeho stopách kráčí experimentální filmaři jako **Len Lye** nebo **Norman McLaren**.

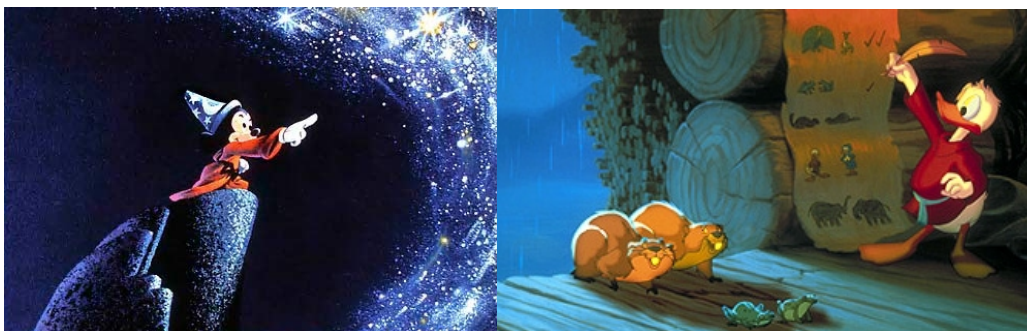
*Kanadčan **McLaren** vytváří své originální filmy tak, že maluje přímo na filmovou surovinu do každého filmového okýnka a k tomu ryje i do zvukové stopy a vytváří tak tzv. malovanou hudbu.*



Němý film byl sice němý, ale ticho v sále při promítání filmů jako například *Metropolis* režiséra Fritze Langa nebo *The Kid* Charlie Chaplina rozhodně nebylo. V každém kině měli klavír i klavíristu, který hrál hudbu komponovanou přímo na obraz, někdy hudbu obstaral i malý orchestr. Z pohledu VJingu je to vlastně opačný postup, i když srovnávat projekci na tanečních zábavách a němé filmy je jako srovnávat první světovou se studenou válkou.

Pevné spojení zvuku a obrazu se datuje roku 1936, kdy měl premiéru první zvukový film *Jazzový zpěvák*. Zvukové jsou v něm však pouze scény, kdy herec Al Jolson zpívá.

Disneyho film *Fantasia* z roku 1940 byl původně koncipován jako vizuální doprovod slavných děl klasické hudby a ačkoliv z původních velkolepých plánů zbylo jen několik fragmentů, jsou jednotlivé kapitoly filmu vlastně první videoklipy.





K videoklipům směřovali i některé filmařsky velmi odvážné muzikály: Čaroděj ze země Oz, Zpívání v dešti, Mary Poppins ,...

Videoklipy jako samostatný žánr se začali objevovat v 60. letech, ale ještě to nebylo ono, protože nebylo kde je pouštět. Televize byla mladá a tento formát v ní neměl moc prostoru.

Koncem 70. let nahrazují videoklipy televizní reklamy na desky. Úplného uznání jako svébytného uměleckého žánru se dočkali až v roce 1981, kdy začíná vysílat první čistě na populární hudbu a videoklipy zaměřená televizní stanice MTV. Vůbec první videoklip, který běžel na této stanici, měl příznačný název:

1.1.1 „*Video Kill The Radio Star*“

Česky se dá tento nadpis přeložit asi jako „Video zabíjí rádiové hvězdy“. Asi na to něco bude, protože video klipy jsou dneska pevnou součástí televizního vysílání a pokud nemá skupina, zpěvák nebo interpret klip v televizi, jako by vůbec nebyl.

Videoklipy jako vizuální doprovod hudby inspirují VJing estetikou rychlých střihů, případně volných asociací. Ale videoklipy a jejich styl mají dneska daleko větší dopad na audiovizuální kulturu. Režiséři, kteří začínali režírováním videoklipů a reklam, se postupně prosadili i velkých produkcí a spolu se svými asijskými kolegy nadělali ze současných akčních filmů sekanou sekundových záběrů o ničem. Videoklipy jsou jen jedním vzorem.

Vizuální estetika éry hippies bývá obvykle spojována se sanfranciským výtvarníkem **Billem Hamem**, kterého proslavili psychedelické světelné show . Ham si sám konstruoval světelné projektory a obraz měnil filtry a zasahoval do něj stíněním a rytmizováním.



Spolupráce **Andyho Warhola** a **Philipa Glasse** byla ovlivněna jeho vystoupeními. Večírky *Faktory* vycházeli z neo-dadaistických happeningů a přemísťují vizuální performance do klubů. Projekce tzv. barevné hudby využívají prvních stroboskopů nebo barevně modifikovaného obrazu a stávají se typickým vizuálním doprovodem drogových večírků 60.-70. let dvacátého století.

S technickým pokrokem se dostáváme blíž a blíž další umělecké disciplíně, která má s VJingem společné video v názvu.

1.1.2

[illegible]

A R T

1.1.4 Jak už název napovídá, videoart se zrodil s prvními analogovými přenosnými videokamerami a brzy spousta chytrých lidí zjistilo, že se s nimi dá dělat víc než jen natáčet video filmy, dokumenty a homevidea z dovolených. Video je totiž taková kouzelná mašinka, kterou můžete rozebrat, propojit trochu jinak a to samý s kamerou a koukat, co to udělá s obrazem.

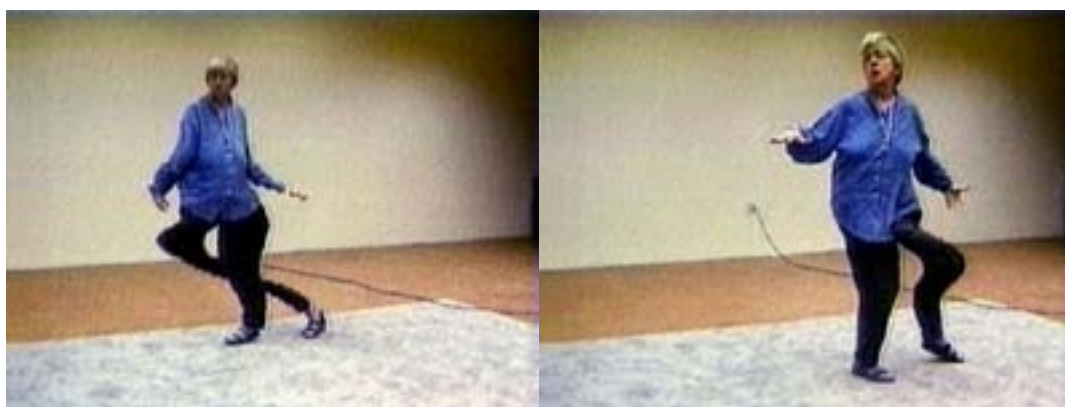
Jeden takový *báječný muž s pájkou*, který se do toho pustil a už ho to nepřestalo bavit je Bohuslav **Woody Vašulka** (1937). Jak už jeho jméno napovídá, pochází z Brna a vystudoval dokument na FAMU v Praze. Tam se také potkal s Island'ankou **Steinou** (1940), a spolu pak již jako manželé odjeli v roce 1967 do Spojených států amerických.



Tam se Vašulka zabýval střihem filmů a díky tomu měl přístup k technologii. Experimentoval s elektronickým zvukem, stroboskopickou projekcí, světelnou aktivací pláten i s různě upravenými kamerami. Steina se zatím věnovala studiu hry na housle poznávala uměleckou scénu New Yorku.

V roce 1970 založily **Vasulkovi** společně s **Andy Mannickem** v prostorách bývalé kuchyně hotelu Broadway Central „*testovací laboratoř pro živé publikum*“ či „divadlo elektronických médií“, legendární studio **The Electric Kitchen**. To se brzy stalo centrem tvůrčích energií zejména v oblasti abstraktního elektronicky generovaného videa. Kromě otevřených promítání videa a koncertů elektronické hudby se zde konaly performace, divadelní představení ale také semináře, zaměřené na problematiku percepce a kybernetiky. Prošli tudy téměř všichni, kteří patří k zakladatelské generaci videoartu. . Konaly se tu jedny z prvních pravidelných videofestivalů i první festival počítačového umění. Program zahrnul tvorbu nyní věhlasných umělců jakými jsou **Nam June Paik**, **Shigeko Kubota** či **Bill Viola**. Zazněla zde nová elektronická hudba, počítačová hudba i experimenty s „*nalezeným zvukem*“.

V roce 1978 začal program *Tanec v kuchyni*, předvádějící nová zajímavá díla propojující tanec, hudbu, film a video, divadlo či konceptuální umění. V oné době muzea a komerční galerie video nezajímalo, tradiční koncertní síně byly vůči nové hudbě podezřívavé a i proto se **The Kitchen** se stala jedním z nejvýznamnějších center nezávislého elektronického umění a vzorem pro další podobná centra.





1.1.5

1.VJ

Za vůbec **prvního VJe** bývá považován holandský umělec **Peter Rubin**. Jako první míchal s pomocí videopřehrávačů v amsterodamském klubu Mazzo naživo video sekvence, staral se ale také o výzdobu klubu, aby výtvarný zážitek z večírku byl celistvý.

První opravdu obrovská VJská hvězda byla skupina **Emergency Broadcast Network**, která vydala vůbec první video mix, vyvinula si vlastní software a doprovázela skupinu U2 na jejich turné ZOO TV v polovině 90.let. **EBN** uvedli divoký mix smyček politických projevů, klasických filmových scén i originálně efektovaných obrazů a jejich mixy dobový tisk oslavoval jako „Kakofonie na kterou můžete tancovat“.

Digitalizace obrazu znamenala pro VJe nové možnosti manipulace. Médium **CD-Rom** koncem 90.let usnadnilo přenos velkých objemů dat a přineslo první audiovizuální projekty pro domácí počítače. DJské duo **Matt Blac** a **Jon More** alias **Coldcut** přichází v roce 1998 s revolučním CD-Romem „Let Us Replay“, který obsahuje jednoduchý VJský program **VJamm** v němž si na svém vlastním počítači můžete libovolně mixovat video stopy z klipů Coldcut.

VJové z grafické skupiny **Tomato** stáli polovině 90.let za dramatickou změnou grafiky MTV. Dnes je grafika připomínající divoké křížení obrazů (překrývání vrstev, rychlé změny) uplatňována i v reklamních spotech určených pro cílovou skupinu generace vyrostlé v tanečních klubech.

Několik posledních let se roztrhl pytel s VJskými festivaly a semináři, ze kterých jsou asi nejdůležitější putovní **AVIT**.



1.1.6

1.1.7

1.1.8 **N a r a c e N a r a c e N a r a c e N a r a c e** neboli V y p r á v ě n í

Z toho, co už o VJingu víme se snad dá pochopit, že s klasickým filmem (ať již hraným nebo animovaným) má vlastně společné pouze obraz a hudbu. Teď bych se rád podíval na problematiku vyprávění ve Vjingu. Samotná manipulace video materiálem je nelineární, nevypráví příběh, spíše evokuje nálady a pobízí diváka, aby si v obrazech hledal svůj vlastní příběh (můžu z vlastní zkušenosti říct že to často funguje velice dobře;-)).

Souvisí to také s tím, jak naprostá většina (ne-li všichni kromě tvůrce), projekci vnímají, nebo spíše jakou mají možnost ji vnímat. VJing je totiž vnímán jako pouhá část celého prostředí, jenom kulisa k tanci nebo poslechu hudby. Pro klasického návštěvníka je technicky nemožné soustředit se pouze na poselství z projekčního plátna.

Hlavním cílem VJ bývá snaha podpořit zážitek z hudby. Přesto se může pokusit zanechat ve svém setu nějakou zprávu či poselství (*message*) a doufat že ji aspoň někdo zachytí. Má k dispozici spoustu cest, kterými se může vzdát aby došel k tomuto cíli, pokusím se nastínit aspoň pár z nich.

1) Klasický model příběhu se nemění snad už od dob antického dramatu:

- PROLOG
- EXPOZICE
- KOLIZE
- PERIPETIE
- KATASTROFA

Filmové umění a zvláště Hollywood tyto pravidla redukovali na tři prvky (princip tří akcí) : *rovnováha* / *narušení* / *vyřešení*

Nebo také jednou větou „ Jeden něco chce a druhý mu to nechce dovolit“, nebo ještě jednodušeji jedním slovem:

K O N F L I K T

Konflikt je v lineárním vyprávění hybnou silou, která určuje tempo (čas).

Druhým důležitým vyprávění činitelem pomocí tří akcí je CHARAKTER (hrdina, hlavní postava, může jich být i víc). Tento aspekt je pro Hollywoodské studia velmi důležitý, protože jejich systém je postavený na slavných hvězdách, které diváci dobře znají a *identifikují* se s nimi.

Jedna z možností je vytvořit si *charakter* (nebo charaktery), místa kde se bude pohybovat (*lokace*) a spojit to do tří dějové struktury s hlavním konfliktem a usměrňovat to vybíráním záběrů, střiháním, rytmem a rychlostí střihů. Dobré je si vytvořit určité klíčové scény, nebo chcete-li *uzly*, které pak tvoří kostru setu. Také hudba má své vrcholy, které podpoří výsledný efekt vyprávění, pokud se VJ do nich trefí právě takovým *uzlem*.

Malý příklad:

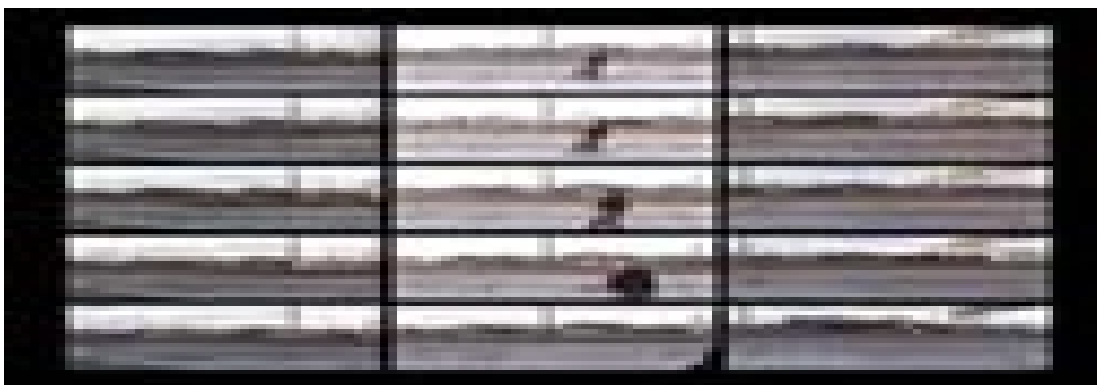
Hlavní hrdina jde temnou ulicí, náhle něco ztratí, vyndá z kapsy zapalovač a začne to hledat.

Toto základní situace slouží jen jako střípek, který se může postupně rozvinout ve velký příběh odpovídáním na otázky, které diváka mohou napadnout. Jak se dostal do té uličky?

Co to ztratil a hledá? Je lhostejný a pomalý nebo zoufalý a překotný? Před něčím utíká, nebo jde jen o komickou skeč?

Všechny tyto stavy může VJ postupně vystřídat nebo rozvinout pouze jeden v dlouhý záběr. Nebo mu dovoluje rozbít strukturu do menších ovladatelných fragmentů (akcí) a pohrát si s nimi (rozžínání zapalovače, ztrátu předmětu, samotné hledání).

Obrovská výhoda je, že každou projekci může tu samou akci pojmout jiným způsobem, něco přidat, vypustit, nadsadit. Stejně jako vypravěči vtipů, kteří příběh neustálým vyprávěním různě vyšperkovávají a vybrušují, podle reakcí publika.



Jednoduchý fígl jak vytěžit z jednoho konfliktu maximum je možnost použít v setu stejnou situaci několikrát, pokaždé však z jiného hlediska. Toho lze dosáhnout jiné perspektivy kamery, jiného osvětlení, jiné lokace...

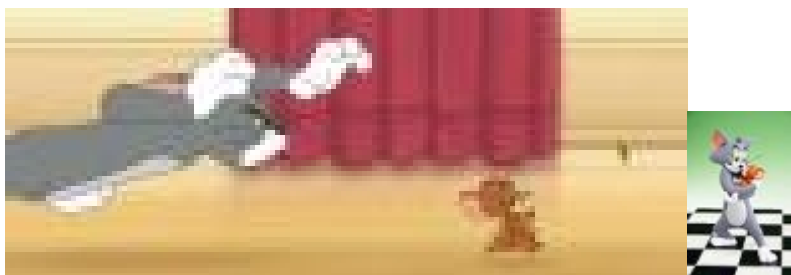
Někteří novátoři zkouší pomocí určitých vzorníků a bank charakterů, prostředí a událostí vložených do paměti počítače právě jako uzlové body vyprávění vyvinout algoritmus, který sám bude vyprávět náhodně generovat smysluplné příběhy. Jeden takový program se jmenuje **Robotfunk** a dovoluje **VJovi** v každém uzlu rozhodnout se z nabýtky programu, jak se bude příběh dále větvit a kam se budou události dále ubírat.

2) Neuzavřené vyprávění

Klasický příklad neuzavřeného vyprávění jsou seriály nebo animované grotesky jako jsou *Wilee the Coyot*, *Tom a Jerry*, atp. Systém spočívá v neustále se opakující stejné zápletky nebo struktury (kojot honí jakéhosi hyper rychlého křížence mezi pštrosem a slepicí, kocour honí myš), které mají vždy jiný průběh ale identický začátek a konec. Řazením těchto jednotlivých dílů za sebe se dosáhne zajímavého efektu a VJ si může být jistý, že si divák zapamatuje charakter i motivaci jednotlivých postav.

MOLINA
EL NUEVO DIARIO
Managua
NICARAGUA





1.2

1.3 3) R z i í l s c é t u t r y r v n

1.4 o b t k a i k s r k u y v p á ě í

(Rozbití klasické struktury vyprávění)

Film je postavený právě na důvěře diváka v jasně definované pravidla, o kterých jsem psal výše. V době, kdy film začínal být uznávaný jako další z velkých umění, kolem roku 1940, kdy už se naplno ukázala síla syntézy obrazu a zvuku, začali první průkopníci zkoušet, kam až jde zajít s vnímáním smyslu a podtextu filmu. Ruští avantgardní filmaři jako **Sergej Eisenstein**, **Dziga Vertov** a jiní experimentovali s takzvanou montáží. Zjednodušeně řečeno Dva, na sobě absolutně nezávislé obrazy vytvoří v divákově podvědomí pomyslný obraz „třetí“. Jiný rozměr tato hra s obrazy dostane, dá-li se pod jakýkoliv (třeba i zcela nesouvisející) zvuk.

V roce 1929 natočil **Luis Bunuel** podle scénáře **Salvadora Dalího** surrealistický film *Andaluzský pes*, který začíná jako klasický filmový příběh a postupně pomocí na sebe nevážajících se záběrů tuto iluzi rozvrací.

Takovýchto postupů využívá dnes i známý americký režisér **David Lynch** (*Lost Highway*, *Blue Velvet*, *Twin Peaks*,...).

4) Další možnosti vyprávění ve VJingu

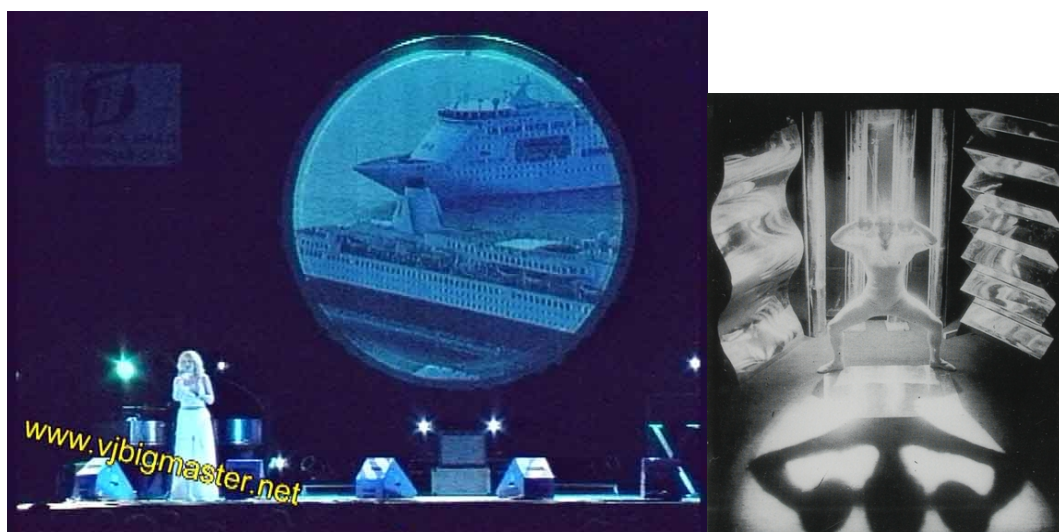
VJing má díky možnosti čerpat ze všech vizuálních zdrojů velmi široký záběr. Použit k vyprávění může pomocí *textů* a samotného písma, stejně tak různých symbolů.

Může používat struktury a formy *komiksového* příběhu (textové a citoslovcové bubliny, kresby, malby a grafiky).



Může využít živých *herců* a *performerů* často oblečených ve fantaskních kostýmech, nebo *loutek* a *loutkoherců* i s příslušnými kulisami.

Oblíbené je i použití několika promítacích pláten najednou, na kterých často běží rozdílné, ale i na sebe odkazující projekce (např. časově posunuté, prostorově navazující atp.).



I samotní lidé v sále se často můžou zapojit a spolutvořit výsledné umělecké dílo nebo vyprávět svůj příběh.

B U D O U C N O S T

f u t u r e

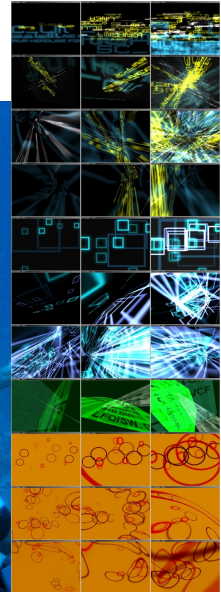
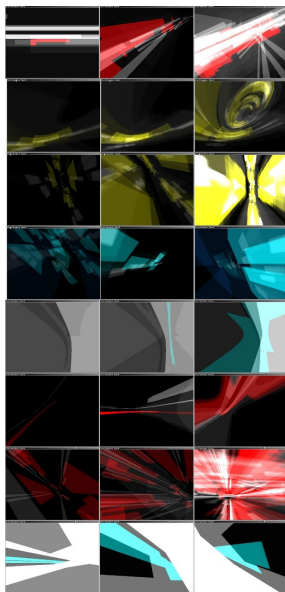
JAKO ZÁVĚR

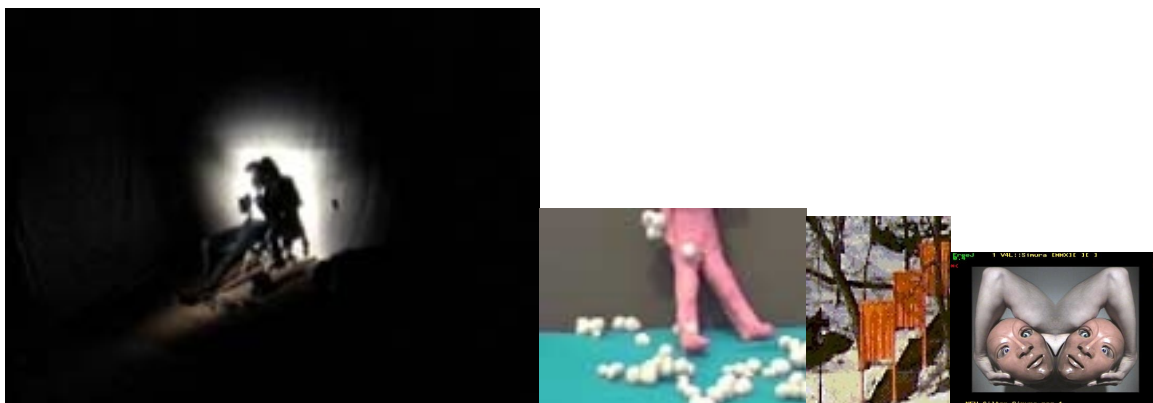
Dnes nás shluky pop-kulturních obrazů obklopují na každém kroku. Takřka kamkoliv padne náš zrak, jakékoliv náhodné zorné pole, je zaneseno více či méně významnou informační hodnotou. Ať již mluvíme o reklamách na billboardech nebo dopravním značení, cenách a čárových kódech na zboží v obchodech, člancích a fotografiích v časopisech a novinách, obrázcích a nápisech na oblečení, piktogramech a symbolech v metru, televizních simulacích a virtuálních realit médií.

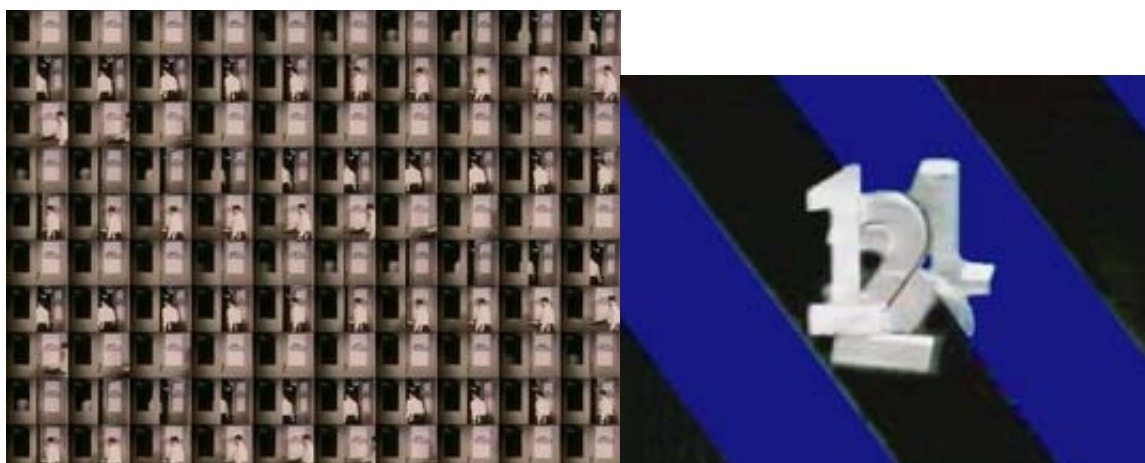
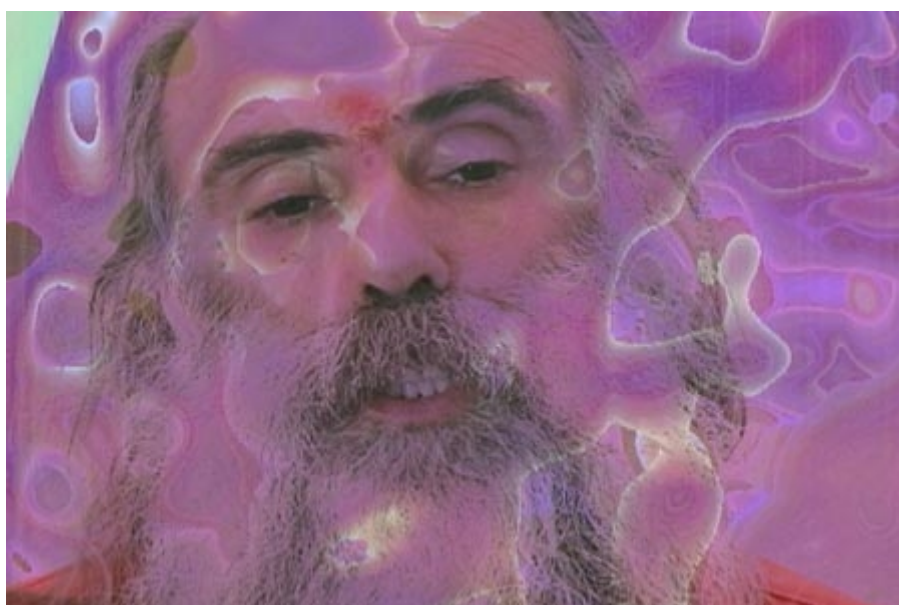
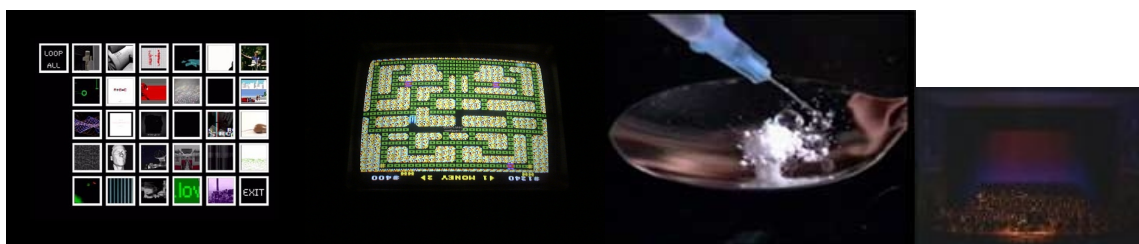
Někteří tvrdí že bude hůř. Každé ráno nás po probuzení přivítají stěny našeho bytu jinou scénérií, barvou nebo hudbou podle hodnot naměřených speciálními přístroji, sledující naši tepovou frekvenci a monitorující naše mozkové vlny, čidel sledujících vlhkost naší pokožky i rychlost a intenzitu našich pohybů. Podle takto nasbíraných údajů speciální umělá inteligence našeho bytu vyhodnotí, jestli bychom si radši viděli nejnovější zpravodajství nebo si poslechli stravinského klavírní koncert a pokochali se východem slunce nad Mont Blankem, pohotově se přizpůsobí náladě nebo dni v týdnu to, čím jsme doma i v kanceláři každodenně obklopeni a na co jsme si zvykli že se tak často nemění. Televizní obrazovky budou plně interaktivní a hlavně budou všude v dohledu, dychtivě informovat nás nebo jenom pobavit. Reklama se bude promítat nejen zevnitř na okna v městské hromadné dopravě, ale i rovnou na sítnici našeho oka .

Ať už je tato představa pro někoho peklem a pro někoho science-fiction, měli bychom se nad ní zamyslet se nad budoucností nejen audiovizuální budoucností naší společnosti. Pokud tedy nedojde ropa.

NĚJAKÝ OBRRÁZKY PRO TY, KTEŘÍ TOHO JEŠTĚ NEMAJÍ DOST









SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

Zremixujte svoji televizi, *Karel Veselý*, časopis HIS Voice 6/2004

<http://www.hisvoice.cz/archiv/text6-04b.htm>

www.vjcentral.com

www.phase.cz

www.vj.cz

www.vjs.net

<http://www.literarky.cz/?p=clanek&id=949> Stereografický VJing ovlivněný EKG, *autor Viktor Procházka*

www.dandelion.org

www.artcom.cz

www.vjloops.tv

www.videolive.be

www.la-va.org

www.vasulkas.org

www.videoart.net