

# VJ scéna v ČR

Pavel Šimek

---

Bakalářská práce  
2014



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Pavel Šimek**  
Osobní číslo: **K11119**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Střihová skladba**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**VJ scéna v ČR**

**2. Praktická část:**  
**Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, minimální délka 10 minut, střihová skladba**

### Zásady pro vypracování:

#### 1. Teoretická část:

**Rozsah práce:** minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

**Formální podoba:** 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

**Pokyny k vypracování:** prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

#### 2. Praktická část:

**Výstupní dílo:**

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v

křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)

- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu).

Všechny odevzdané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování  
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

FLAŠAR Martin, Jana HORÁKOVÁ, Petr MACEK a kol.: Umění a nová média. Vyd. 1. Brno : Masarykova univerzita, 2011. 188 s. ISBN 978-80-210-5639-8. DOI: 10.5817/CZ.MUNI.M210-5639-2011.

LISTER, Martin, Jon DOVEY, Seth GIDDINGS, Iain GRAN a Kieran KELLY. New Media: A Critical Introduction. 2 edition. Abingdon: Routledge, 2009. ISBN 978-0415431613.

MANOVICH, Lev. The language of new media. 1st ed. Cambridge: MIT Press, 2002, xxxix, 354 s. ISBN 02-626-3255-1.

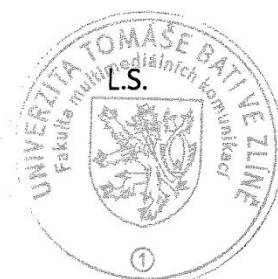
THEORY, Edited by VJ, Camille Baker COLLABORATIVE WRITERS a Comments by Athena ... [et]. ALI. VJam Theory: collective writings on realtime visual performance. Falmouth, England: realtime books, 2008. ISBN 978-095-5898-204.

SPINRAD, Paul. The VJ book: inspirations and practical advice for live visuals performance. Los Angeles, CA: Feral House, c2005, 221 p. ISBN 19-325-9509-0.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Libor Nemeškal**  
Ústav animace a audiovizu  
Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2013**  
Termín odevzdání bakalářské práce: **14. května 2014**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2014

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



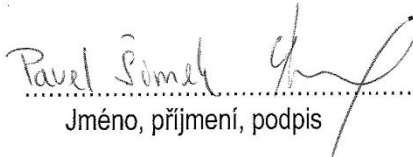
  
MgA. Pavel Hruša  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 13. 5. 2014 .....

  
.....  
Jméno, příjmení, podpis

*1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:*

*(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.*

*(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.*

*(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.*

*2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:*

*(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).*

*3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:*

*(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odprá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.*

*(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.*

*(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.*

## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce se zaměřuje na Vjing - vizuální performance doplňující hudební vystoupení, založenou na fantazii umělce a umění improvizace. Snaží se popsat a zároveň definovat základní rysy tohoto média na našem území, a nabízí letmý pohled do této jedinečné avšak veřejností často přehlížené umělecké disciplíny.

Klíčová slova: performance, multimédia, nová média, video, audiovizuální praktiky, remixování, VJ, sémiotika

## **ABSTRACT**

This thesis focuses on Vjing - visual performance completing musical performances, based on the imagination of the artist and the craft of improvisation. It seeks to describe and also to define the basic features of the media in Czech Republic, and offers a glimpse into the unique but often overlooked artistic discipline.

Keywords: performance, multimedia, new media, video, audiovisual practices, remixing, VJ, semiotics

Děkuji vedoucímu bakalářské práce MgA. Liboru Nemeškalovi, za konstruktivní připomínky, které mi v prvotní fázi práce velmi pomohly. Zároveň děkuji všem VJs, kteří mi ochotně poskytli cenné informace a zkušenosti.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.





# OBSAH

ABSTRACT .....	6
<b>OBSAH .....</b>	<b>9</b>
<b>ÚVOD .....</b>	<b>10</b>
<b>1 SEZNÁMENÍ S PROBLEMATIKOU .....</b>	<b>11</b>
<b>2 TEORETICKÉ VYMEZENÍ PROBLEMATIKY.....</b>	<b>12</b>
2.1 HISTORIE A PŮVOD AUDIO-VIZUÁLNÍ PRODUKCE .....	12
<b>3 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY SOUČASNÉHO VJINGU .....</b>	<b>14</b>
3.1 MIXING.....	14
3.2 SAMPLING.....	14
3.3 INTERMEDIALITA.....	15
3.4 HARDWARE.....	15
3.5 SOFTWARE.....	16
3.6 VZTAH PLÁTNA A OBRAZU .....	16
<b>4 ANALÝZA JEDNOTLIVÝCH STYLŮ VJS .....</b>	<b>17</b>
4.1 METODIKA ZKOUMÁNÍ .....	17
4.2 SÉMIOTIKA.....	17
4.3 SÉMIOTIKA-TERMINOLOGIE .....	18
4.4 ZNAK.....	19
4.5 SÉMIOTIKA V UMĚNÍ.....	20
4.6 SÉMIOTIKA VE FILMU.....	21
4.7 ČESKÁ SCÉNA.....	24
4.7.1 VJ Zephid.....	26
4.7.2 VJ RLS.....	26
4.7.3 Trippl krippl VJs.....	27
4.7.4 VJ Mono.....	27
4.7.5 VJ Texa.....	28
<b>5 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ .....</b>	<b>29</b>
5.1 VYHODNOCENÍ DOTAZNÍKŮ .....	29
<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>31</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>32</b>
<b>SEZNAM POUŽITÝCH INTRNETOVÝCH ZDROJŮ .....</b>	<b>34</b>
<b>SEZNAM PŘÍLOH .....</b>	<b>35</b>
PŘEDLOHA DOTAZNÍKU .....	36
DOTAZNÍK 01 .....	37
DOTAZNÍK 02 .....	40
DOTAZNÍK 03 .....	41
DOTAZNÍK 04 .....	43
DOTAZNÍK 05 .....	47
DOTAZNÍK 06 .....	50

## ÚVOD

V dnešní době se s VJingem setkal už téměř každý moderní člověk. A ačkoliv je často spojován především s elektronickou hudbou, pomalu se dostává i do ostatních hudebních žánrů a občas i zcela mimo hudební scénu.

Tato práce se snaží charakterizovat VJ scénu v České republice a pomoci tak divákům ji lépe poznat a zorientovat se v ní. Vybírá si k tomu metodu a postupy, které zná a se kterými denně přichází do kontaktu každý z nás. A to nejen v umění, ale i v běžném životě formou nejrůznějších znaků a symbolů, tedy sémiotiku.

Autor si k tomuto nelehkému úkolu stanovil tři hlavní zdroje, ze kterých bude čerpat a vycházet. Jedním z nich je literatura, neboť je potřeba pracovat s obecně uznávanými termíny a teoriemi, druhým zdrojem jsou samotné performance předních českých VJs, které autor práce analyzuje a primárně z nich i vychází. Z tohoto důvodu je součástí práce i DVD video disk, jenž obsahuje VJ sety, na něž odkazuje. Posledním zdrojem, je dotazníkové šetření jednotlivých VJs, které je inspirováno, a částečně je i založeno na bakalářské práci Barbory Ripňákové - *Pixely v pohybu*, kde autorka podobné šetření provedla. Jelikož je práce z roku 2010 nabízí se nám tak zajímavé porovnání vývoje této scény.

## 1 SEZNÁMENÍ S PROBLEMATIKOU

VJing je vizuální reakce na hudbu, VJ se snaží do rytmu promítat abstraktní nebo konkrétní obrazy, pracuje s remixem prostoru a mění ho tím na nový, vizuálně odlišný. Důležitou roli zde hraje improvizace, rytmus ale i samotné technické zpracování projekce.

Na první pohled se může zdát, že současná VJ scéna je u nás malá a jednostranně zaměřená, a tím pádem nevzniká potřeba ji třídit. Při podrobnějším prozkoumání však zjistíme, že dnešní potencionální divák se většinu času setkává pouze s nejvíce zastoupeným stylem komerčního klubového VJingu.

Na poli výtvarného umění se VJing prosazuje jako inovativní projekt stroze narušující prvky architektury, videoartu, instalací. Na úrovni komerční však mnohdy pokulhává. Příkladem mohou být mnohé hudební kluby. Ty se snaží pomocí laciných videí a komerčních videoklipů, vybudovat entitu specifické žánrové scény.<sup>1</sup> Je tedy velmi pravděpodobné, že divák, který přijde poprvé v životě s tímto typem performance do styku, bude vnímat tento styl jako hlavní, a stane se tak jeho výchozím porovnávacím vzorkem při třídění všech dalších VJ projekcí, které v budoucnu uvidí.

Náš divák pravděpodobně nebude mít potřebu projekci řadit podle formy nebo dokonce jakéhosi žánru nebo stylu. V první řadě je pro něj projekce jen jako sekundární doplněk primárního, a tou nejčastěji je to hudba, vybírá tedy podle ní.

Daleko důležitější je zmapování a porovnání pro tvůrce, a to jak hudební tak samotného VJe. Pokud chce tvůrce tvořit, musí se v dané disciplíně alespoň částečně orientovat a rozumět jí, mít dostatečnou možnost inspirace a porovnání, aby mohl dobře ovládat a použít dané médium.

To samé platí i samotné hudební interprety, ve chvíli, kdy budou dostatečně rozumět stylům a mechanismům VJingu, budou schopni vytvořit ještě dokonalejší zážitek a kombinaci, která umocní a povýší jejich vystoupení na nevšední audiovizuální zážitek.

---

<sup>1</sup> BENEŠ, Jaroslav. *Fenomén VJs: Progrese VJingu a jeho techniky*. Brno, 2014. Bakalářská diplomová práce. Masarykova Univerzita.

## 2 TEORETICKÉ VYMEZENÍ PROBLEMATIKY

### 2.1 Historie a původ Audio-vizuální produkce

Stejně jako u většiny děl současného umění je i ve Vjingu estetická stránka podřízena obsahové, umělec se volně vyjadřuje prostřednictvím díla k současné politické i sociální situaci ve společnosti, nebo v oblasti na kterou se jeho tvorba zaměřuje. Díky klesajícím cenám a rozvoji technologií, se technické nástroje VJe stávají dostupnějšími i pro širší veřejnost.

*"Masmedialita, popkultura, technologický progres nebo trh a s ním spojený konzum přinesly nové vizuální koncepty, jež nyní podléhají uměleckým transpozicím."*<sup>2</sup>

Ve své úvaze Jiří Ptáček dále hovoří o tom, jak konceptuální umění jako součást postmoderny ustoupilo současnému umění, které definuje jako stále více mystifikující a manipulativní. Nevylučuje subjektivní mytologie a informační šumy mezi vzdálenými diskurzy, jenže čerpá svou sílu z atraktivních balení a zkazek, jak je šíří soudobý film nebo komiks.<sup>3</sup>

Velký vliv na vývoj a samotný vznik VJingu měl především experimentální film a videoart. Woody a Steina Vasulkovi v 70. letech experimentovali s analogovým softwarem a hardwarem. Charakteristickým rysem tvořivých přístupů, které uplatňuje Vasulka ve vztahu k elektronickému umění je, že dekonstruuje zažitě způsoby vizuálního zobrazování videa a jeho narativních aspektů. Jeho ambicí je najít novátorské postupy imanentně odpovídající charakteru tohoto média, proto inklinuje k odkrytí jeho esenciální povahy – vizualizaci abstraktních obrazů, zbavených jakýchkoliv romantických mýtů.<sup>4</sup>

Dalším tvůrcem, který výrazně ovlivnil Vjing byl Andy Warhol, jako první začal pro uměleckou tvorbu používat techniku masové produkce. Na konci 60. let proběhlo s Warholovými filmy i první spojení živého instrumentálního vystoupení a projekce skupiny Velvet Underground.

---

<sup>2</sup> Cit.:PTÁČEK, Jiří. 2003. *Mladí si stejně myslí své. In III. Zlínský salon mladých.* Zlín: Krajská galerie výtvarného umění ve Zlíně.

<sup>3</sup> NEVRLÁ, Monika. *VJing v kontextu nových médií.* Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií.

<sup>4</sup> RUSNÁKOVÁ, Katarína. *V toku pohyblivých obrazov: antológia textov o elektronickom a digitálnom ume-ní v kontexte vizuálnej kultúry.* 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, 2005, 193 s. ISBN 80-886-7597-9.

V 80. letech se pojem VJ začal objevovat v souvislosti s televizní stanicí MTV, kde se pouštěli střihaná videa, ať už real-time nebo připravovaná, pro sety jednotlivých DJs.

Spojení tohoto typu videoartu a hudby se však mylně označuje jako VJing protože není schopno naplnit jednu z jeho nejpodstatnějších vlastností - improvizaci, vazbu k místu, prostoru, a divákům.

### 3 VÝRAZOVÉ PROSTŘEDKY SOUČASNÉHO VJINGU

#### 3.1 Mixing

Mixing je základním formálním prostředkem každého VJingu. Při tomto procesu Vj používá předem připravené smyčky, nebo živé zdroje z různých vstupů, od kamer, midi signálu, až po například infračervené nebo 3D senzory. Je důležité si uvědomit v čem a jak se liší VJing od klasického filmového procesu. *"Vjing is not movie-making. It derives certain functions and characteristics from cinema, though, but there are things happening in Vj performances that are entirely. VJ culture is a whole different breed of image making, one where meaning emerges dissipates fast and furiously"*<sup>5</sup>

Mixing tedy na rozdíl od filmové montáže funguje pouze v konkrétní čas, ve spojení s prostorem a obecně. To co se v klasickém filmovém procesu může promyslet, ve Vj kultuře chybí, to však neznamená, že by VJing nemohl být narativní, pouze musí přizpůsobit jazyk komunikace formě, kterou promlouvá k divákovi.

#### 3.2 Sampling

Příprava téměř každého VJe začíná samplingem. Je to fáze, kdy si VJ hledá, upravuje, třídí a shání jednotlivé smyčky-loopy, které poté používá při mixingu. V dnešní internetové době jsou k dispozici miliony videí, a získat tedy sample z určitého filmu nebo videa dnes není prakticky problém. Odbourána byla i zcela otázka plagiátorství. Samotní VJs totiž výsledný set považují za formu nového média, vytvořeného na základech starého, kde kombinací efekt, smyček a hudby je vytvořené dílo zcela odlišné.

---

<sup>5</sup> TIMOTHY, Timothy. *VJ: live cinema unraveled: Handbook for live visual performance*. San Diego, 2006. Thesis/dissertation. University of California, San Diego.

### 3.3 Intermedialita

Ve chvíli, kdy dvě různá média začínají mezi sebou propojovat tak, že se stávají jednotným prvkem, kdy jedno nemůže existovat bez druhého, a nelze je již od sebe oddělit, je tento vztah chápán jako intermedialita. Výsledný koncept je poté založen na propojení několika daných prvků. Nejedná se jen o vizuální stránku, ale především o jakýsi happening.

Zde je patrné to, že samotný VJ pracuje v propojení s hudebníky, DJi, herci, atd. Je jakýmsi vizuálním performerem postaveným uprostřed intermediální hříčky. Ta je koncipována do jednotlivých mediálních skupin, které se spojují právě v intermédium.<sup>6</sup>

### 3.4 Hardware

Vývoj technologií a jejich cenová dostupnost má obrovský dopad na rozvoj Vjské komunity. Díky dostupnosti levné a výkonné techniky v posledních letech, a hlavně přeměnou z analogové cesty na digitální, mohou být přístupy velmi různorodé, a je potřeba si dobře promyslet, jak se bude performance realizovat po technické stránce tak, aby vedla a naplnila cíl umělce i očekávání diváka.

Zpočátku by si každý VJ měl ujasnit, jaký typ performance chce tvořit a podle toho zvolit patřičnou technologickou cestu. V dnešní době existuje mnoho způsobů projekce, plocha může být různě deformovaná, lze ji realizovat zpětnou projekcí, nebo televizní obrazovkou, navíc je nutné si uvědomit, že s vývojem technologie se i divák stává náročnějším, nepřekvapí tedy, že v současnosti je už skoro standardem používat více projekčních ploch najednou.

Samozřejmostí je i to, že ve většině klubů je projektor nebo jiná promítací technologie, a dnešnímu VJovi stačí pouze výkonný notebook s příslušným softwarem a připravenými smyčkami. Mnoho Vjs si však pořizuje různá vstupní zařízení pro rychlejší a intuitivnější ovládání softwaru. Není ani výjimkou, když je hudební a vizuální technika propojena nebo dokonce synchronizována.

---

<sup>6</sup> BENEŠ, Jaroslav. Fenomén VJs: Progrese VJingu a jeho techniky. Brno, 2014. Bakalářská diplomová práce. Masarykova Univerzita.

### 3.5 Software

Už při výběru hardwaru musí Vj vědět jaký software bude pravděpodobně používat a na jaké platformě. Obecně platí, že platforma Windows je v této disciplíně značně pozadu a není tak dobře softwarově vybavená jako platforma Mac, kde je velmi oblíbený Modul 8. Pro PC se nabízí například Resolume-Arena nebo Arkaos grand VJ, který je dostupný pro obě platformy.

Otázka softwaru je dnes už spíše jenom o osobních preferencích, a zkušeností s danou platformou a programem.

### 3.6 Vztah plátna a obrazu

Vztah plátno-obraz je jeden z nejdůležitějších a bohužel podle autorovy zkušenosti nejvíce opomíjených prostředků jak dosáhnout kvalitní a působivé show. Každý si určitě vybaví typické kulaté projekce kapely Pink Floyd, která byla dokonce registrována pod ochranou známky kapely, už v té době si někteří interpreti byli vědomi síly nevšední projekce spojené s hudbou.

Specifikem VJingu je, že do prostoru, který vlastně existuje mezi plátnem a obrazem vstupuje divák, nebo dokonce samotný DJ nebo VJ. Projektor totiž bývá často umístěn ve výši, do níž zasahují těla diváků, a ti tak mění obsah a význam projekce. Promítané pohyblivé obrazy nabývají plasticity a další pohyblivosti tím, jak se před ní pohybují těla.<sup>7</sup>

Projekce a vztah k plátnu je tedy hlavním těžištěm celé performance, a podílí se na celkovém výsledku ve stejné míře, jako samotná práce Vje se softwarem. Už jenom velikost plochy a tím jak je řešená v prostoru určuje míru přitažlivosti pro diváka.

---

<sup>7</sup> NEVRLÁ, Monika. *VJing v kontextu nových médií*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií.



## 4 ANALÝZA JEDNOTLIVÝCH STYLŮ VJS

### 4.1 Metodika zkoumání

Jako výchozí metodiku výzkumu a mapování české scény jsem si zvolil filmovou sémiotiku. V následující kapitole popisuji a definuji prostředky a mechanismy. Následnou aplikací se pokusím pomocí těchto pojmů analyzovat a zařadit tvorbu jednotlivých VJs, kteří aktivně působí na české scéně.

### 4.2 Sémiotika

Již od samého počátku se filozofové a logikové zabírali problematikou znaku. S rozvojem filozofie, psychologie, a především lingvistiky, se definice znaku a jeho vztahu k celku stávala stále více potřebnou. Počátkem 20. století vídeňský neurolog a psychiatr Sigmund Freud definoval symbolický jazyk snů a přispěl tak ve velké míře k obohacení sémiotiky v této oblasti.

Výrazný vliv na moderní lingvistiku měl švýcarský lingvista Ferdinand de Saussure. A to především díky, "[...] jeho pojetí jazyka jako systému, v němž nelze studovat jednotlivé prvky odděleně od ostatních."<sup>8</sup> Zároveň rozdělil pojetí jazykového znaku dualisticky, tedy na označující a označované, které společně tvoří celek, jenž se vztahuje k určitému pojmu. "*Saussure navrhl pro obecnou nauku o znacích označení sémiologie. Podle něho je to věda o životě znaků v lidské společnosti*"<sup>9</sup>

Roman Jakobson, ruský lingvista, strukturalista a zakládající člen Pražského lingvistického kroužku, se již jako student inspiroval dílem Ferdinanda de Saussureho. A díky interdisciplinárnímu přístupu, jenž je pro Jakobsona charakteristický, se významně podílel na utváření osmi základních předpokladů, na nichž jsou založena současná sémiotická zkoumání.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Cit.: ČERNÝ, Jiří a Jan HOLEŠ. *Sémiotika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 28. ISBN 8071788325.

<sup>9</sup> Tamtéž, s. 28.

<sup>10</sup> Tamtéž, s. 31.

Jsou to zkráceně tyto předpoklady:

- *znak existuje vždy, když existuje vztah odkazování*
- *označování zahrnuje celou oblast kultury*
- *existuje mnoho typů znaků, sémiotika musí pracovat s interdisciplinárním přístupem*
- *sémiotické postupy lze popsat z jednotčího hlediska, jsou to systémy pravidel (kódů)*
- *je třeba popsat rozmanitost znaků v jejich vytváření, odezvě, vnímání a pamatování*
- *sémiotika musí studovat syntaktickou strukturu znakových systémů; i když se jeví jako čistě syntaktické, připouští i sémantické interpretace*
- *sémiotická teorie nestuduje pouze strukturu znakových prostředků, nýbrž i strukturou univerza přenášených obsahů. Není semiózy bez začlenění sémantiky.*
- *Sémiotika se musí, stejně jak to činí lingvistika, posunout od teorie jednotlivých termínů a "frází" k teorii ko-textu a kontextu (kromě syntaxe a sémantiky má zahrnovat i pragmatiku).<sup>11</sup>*

Pokud se zaměříme na sémiotiku v širším pojetí, tedy jako na obecnou vědu, která se dá aplikovat takřka na jakýkoliv obor, jenž vykazuje základní pravidla práce se znakem, dojdeme k závěru, že sémiotika není a ani nemůže být zcela jednotná věda. Rozdíly jsou, a vždy budou, podmíněny specifíčností zaměření, "[...]tj. předmětem studia a zvláštnostmi jeho metodologie."<sup>12</sup>

### 4.3 Sémiotika-terminologie

Sémiotika v širším použití, tedy mimo jazykovědu, má především metodologický význam, v takové situaci hovoříme o obecné sémiotice, ta je v dále členěna do tří podoborů:

---

<sup>11</sup> Cit.: ČERNÝ, Jiří a Jan HOLEŠ. *Sémiotika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 32. ISBN 8071788325.

<sup>12</sup> Cit.: SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie: mentální reprezentace a mentální modely*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2004, s. 103. Psyché (Grada Publishing). ISBN 8024703750.

- syntaktický - vztah znaků
- sémantický - vztah mezi znakem a významem
- pragmatický - užívání znaků subjektem, interpretace znaků

V situaci, kdy objekt má vlastnosti a funkci znaku, nastává interpretace znaku i ze strany příjemce, tento proces se nazývá semióza. C.W. Morris<sup>13</sup> rozdělil sémiotickou situaci na tyto části:

- znak - zastupuje realitu
- interpret - interpretuje význam znaku podle dřívější zkušenosti a aktuálním průběhu symbolických aktivit
- samotný proces zvýznamování znaku
- dispozice - vzniká učením, interpret realizuje význam znaku<sup>14</sup>

#### 4.4 Znak

Znak je základní stavební jednotkou sémiotiky, obecně se jedná o jakýkoliv materiální jev, který zastupuje, označuje nebo odkazuje na něco jiného než se jako samostatný prvek prezentuje. Díky tomuto procesu nabývá původní znak nového významu i při zachování své původní materiální hodnoty.<sup>15</sup>

Ačkoliv základní definice znaku a sémiotiky jako celku je relativně jednoduchá, teorie se často rozcházejí ve chvíli, kdy se zaměří mimo oblast jazykovědy, právě tyto okolnosti vedou k rozlišení širšího a užšího pojetí znaku. Užší koncepce je založena na těchto vlastnostech:

- znak odkazuje na něco jiného, než je on sám
- znak je konvenční

---

<sup>13</sup> Charles William Morris (1901 - 1979) byl americký sémiotik a filozof

<sup>14</sup> SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie: mentální reprezentace a mentální modely*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2004, s. 104-105. Psyché (Grada Publishing). ISBN 8024703750.

<sup>15</sup> Tamtéž, s. 106.

*"Takovéto pojetí znaku se hodí pro jazykové znaky a některé symboly, kde vztah mezi označovaným a označujícím je opravdu konvenční, a proto zde hovoříme o oblasti pravých znaků. Širší pojetí znaku je založeno pouze na první z uvedených vlastností; tedy znak je jakákoliv entita, která odkazuje na něco jiného, než je sám, avšak vztah mezi označovaným a označujícím není konvenčně založený. Hovoříme o oblasti nepravých znaků."*<sup>16</sup>

## 4.5 Sémiotika v umění

Umění a sémiotika jsou spolu nerozlučně spojeny, jednak je každé dílo samo o sobě znakem své doby, a v druhé řadě umělec vždy používá určitého kódu, kdy pomocí specifických znakových systémů sděluje své myšlenky a představy. Aby pozorovatel nebo posluchač tyto kódy dekodeval, musí na základně osobních a sociálně-kulturních zkušeností tyto systémy interpretovat.

*"V tomto případě nejde jen o to, že kritikové a teoretikové umění nějakým způsobem umělecké dílo vysvětlují širšímu publiku, ale především nás zajímá fakt, že příjemci uměleckého díla ho sami nějakým způsobem interpretují, tj. přikládají mu určitý význam."*<sup>17</sup>

Na rozdíl od lingvistiky nebo matematiky, nejsou znakové systémy umění jednotné, každý umělec může ztvárnit stejnou myšlenku velmi odlišně, navíc příjemce si rovněž dílo interpretuje do značné míry svobodně, například podle estetického citění, intuice nebo dosavadních znalostí a zkušeností.

---

<sup>16</sup> Cit.: SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie: mentální reprezentace a mentální modely*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2004, s. 107. Psyché (Grada Publishing). ISBN 8024703750.

<sup>17</sup> Cit.: ČERNÝ, Jiří a Jan HOLEŠ. *Sémiotika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, s. 273. ISBN 8071788325.

## 4.6 Sémiotika ve filmu

*"Každý obraz na plátně je znakom, to znamená, že má význam, je nositeľom informácie. Avšak tento význam môže mať dvojaký ráz. Na jednej strane obrazy na plátne reprodukovujú nejaké predmety reálneho sveta. Medzi týmito predmetmi a ich obrazmi na plátne vznikajú sématické vzťahy. Predmety tvoria významy obrazov reprodukovaných na plátne. Na druhej strane obrazy na plátne môžu nedobudnúť nejaké dodatočné, často úplne neočakávané významy. Osvetlenie, montáž, hra plánovm zmena rýchlosti pohybu atd'. môžu pridávať reprodukovaným predmetom na plátne dodatočný význam - symbolický, metaforický, metonymický atd'."*<sup>18</sup>

S postupným vývojem filmu rostla i potřeba nových výrazových prostředků, které by novému médiu poskytli nástroje k vyprávění příběhu, soubor těchto prostředků nazýváme filmový jazyk.

Už v roce 1927 se představitelé literární vědy snažili popsat film jako jazyk. Například Boris M. Ejchenbaum vycházel především z fyzické povahy filmu, a jako základní jednotku stanovil filmové políčko. Seskupením políček do určitého celku poté vzniká základní sémantická jednotka, kterou označil termínem "filmová věta". Tyto jednotlivé "věty" se montáží skládají do souvislého řetězce. Díky montáži se nejenže tyto řetězce spojí, ale zároveň mohou získávat v závislosti na jiných větách druhotný význam, který může měnit výraz prvotní, nebo ho dokonce i negovat.<sup>19</sup>

Jurij N. Tyňakov publikoval téhož roku text s názvem *O podstatě filmu*, kde především vycházel z přesvědčení, že film vznikl z fotografie. V souvislosti s tím určil jako základní jednotku záběr. Film pak tvoří zřetězení záběrů a montáž je prostředek přiřazování těchto jednotek k sobě. Přiřazováním nás nutí záběry stavět do vzájemných relací, díky kterým můžeme potvrzovat, ustalovat nebo měnit jejich celkový význam.

*"Způsob jakým jsou jednotlivé záběry vzájemně zřetězené, je záležitostí stylu, který Tuňakov považoval za sémantický fakt. Strih jako nástroj spojování záběrů, totiž nikdy není*

---

<sup>18</sup> Cit.: LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Sémiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. 2. vyd. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008, s.42-43. Camera lucida. ISBN 978-808-5187-519.

<sup>19</sup> MICHALOVIČ, Peter a Vlastimil ZUSKA. *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2009, s. 101-102. ISBN 978-80-7331-129-2.

*jen mechanickou činností, není jen ve službách fabule, ale i ve službách sémantiky příběhu, založeného na syžetu.*"<sup>20</sup>

Jurij Michajlovič Lotman, sovětský strukturalista, člen Estonské akademie věd a zakladatel Tartuské školy, se ve své práci *Semiotika filmu a problémy filmové estetiky* v mnoha pohledech inspiroval těmito teoriemi. V souvislosti s tím se pokusil vytvořit meta-jazyk popisu filmové tvorby, tato koncepce měla cíl být striktně sémiotická, a znak v ní třídil na dvě základní skupiny:

- konveční
- ikonický

O konvenčním znaku hovoříme ve chvíli, kdy spojení výrazu s obsahem není vnitřně motivované, jedná se tedy o spojení, které je historicky nebo kulturně podmíněné.

Naopak ikonický znak má jedinečný, patřičný výraz. Nedá se však říct, že se jedná o přísně konveční vztah, protože i v případě ikonického znaku je interpretace částečně podmíněna kulturním prostředím.

Zásadní rozdíl mezi konvenčním a ikonickým znakem lze zdůvodnit i na základně bilaterity mozku, kdy hovoříme o dvojím kódování tzv. "dual coding". Tuto hypotézu navrhl koncem 60. let Allan Paivio, ve které pracuje s myšlenkou, "[...]že naše vědomí užívá jeden systém pro reprezentaci slovní informace a odlišný systém pro reprezentaci informací plynoucích z představ. Z těchto zjištění vyplývá, že pro mentální reprezentaci vědění užíváme dva odlišné kódy - kód založený na představivosti (analogický) a slovní kód (symbolický)." <sup>21</sup>

Základní významovou jednotkou verbálního jazyka je slovo, ve filmovém jazyce se nám analogicky nabízí záběr. Jednak jako minimální jednotka montáže a rovněž z jeho samotné povahy, díky které můžeme určit jeho hranice.

Filmový jazyk, si díky svému vývoji postupně určil základní parametry této jednotky, to bylo dáno v první řadě samotným procesem vzniku filmu - natáčením. Aby filmový záběr vznikl je vždy potřeba si určit a tyto vlastnosti:

---

<sup>20</sup> Cit.: MICHALOVIČ, Peter a Vlastimil ZUSKA. *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2009, s. 104. ISBN 978-80-7331-129-2

<sup>21</sup> Cit.: STERNBERG, Robert J. *Kognitivní psychologie*. 1. vyd. Praha: Portál, 2002, s. 249. ISBN 80-7178-376-5.

- okraj záběru - tedy kterou část scény nebo akce bude záběr zobrazovat
- objem záběru - tedy jaká akce bude uvnitř záběru probíhat
- vztah záběru k celku a k ostatním jednotkám

*"Film vzhledem k tomu že se, deleuzovsky řečeno, svět díky němu stává svým vlastním obrazem, obsahuje dvě tendence.[...] První tendence se projevuje i tak, že obraz, který divák vidí, nepovažuje v první řadě za obraz, ale za život sám, to, co vidí na plátně pokládá za nezpochybnitelná fakta. Druhá působí opačně, divák si uvědomuje obrazovost obrazného, to, co vidí na plátně, nepokládá za fakta, ale za zobrazení, fikci. V běžné recepci se tyto dvě tendence komplementárně doplňují, případně oscilují."<sup>22</sup>*

Montáž ve filmu pracuje s nejvšeobecnější zákonitostí tvoření významů a tou je vzájemný vztah různorodých prvků. Lotman podle těchto vztahů rozlišuje dva strukturální řády montáže, umělecký a neumělecký.

Každá komunikace je úspěšná jen tehdy, ovládají-li obě strany stejný, předem ustanovený kód, a který se během této komunikace nemění. Díky stabilitě kódu se komunikace stává efektivní, a do jisté míry i předvídatelnou pro obě strany. Z toho vyplývá, že každé takové sdělení se stává nutně redundantní.

Umělecká tvorba je nástrojem redukce, snížením nebo úplným vynecháním části, nebo některých elementů kódu snižuje nadbytečnost. Je však potřeba si uvědomit, že narušení stereotypu může vzniknout, jen pokud existuje stereotyp samotný. Podle Lotmana lze tohoto stavu dosáhnout právě montáží, která spojuje různorodé jednotky různých systémů, a tím dokáže na pozadí jednotvárnosti vytvářet kontrast. Z předchozích informací je tedy zřejmé, že montáž je jedním z prostředků nových významů, významů symbolických, metaforických a metonymických.

*"Christian Metz řekl, že jedním z hlavních způsobů, jimiž se ve filmu vytváří obraz, je synekdocha (část na místo celku), jak si všiml již Ejzenštejn v souvislosti s detailem: jedna z dílčích stránek konkrétní situace se díky filmu stává znakem situace jako celku"<sup>23</sup>*

---

<sup>22</sup> Cit.: MICHALOVIČ, Peter a Vlastimil ZUSKA. *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2009, s. 111. ISBN 978-80-7331-129-2

<sup>23</sup> Cit.: LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Text a kultura*. Bratislava: Archa, 1994, s. 73. *Filozófia do vrečka* (Archa), zv. 9. ISBN 8071150665.

Ve filmové tvorbě existuje mnoho způsobů použití metafor, nejčastěji je to však excentricky, tedy spojením předmětů, které se shodují svým vzhledem. V dnešní filmové řeči se však dvoučlenná metafora používá jen zřídka nebo velice zjemněné. Daleko častěji se pracuje s metaforou, kde není druhý člen vysloven nebo zobrazen. Zatímco metafora většinou funguje spojením dvou různých předmětných oblastí, metonymie a synekdocha je založena na spojení jedné a téže oblasti jevů.

S příchodem zvukového filmu je potřeba také zdůraznit, že již dávno se nepohybujeme jen v oblasti záběrů, ale tropy jsou často vyjadřovány i zvukem nebo dialogem.

## 4.7 Česká scéna

Vzhledem k tomu, že VJing je obecně chápán jako live performance, závislá na hudbě, prostředí, improvizaci i samotném charakteru daného VJe, není lehké (avšak ne nemožné) jasně definovat a mapovat jakoukoliv scénu nových médií. Zúžíme-li navíc výběr pouze na naši krásnou a svým způsobem specifickou zemi, může se nám jevit obvyklá klasifikace, na jakou jsme například zvyklí z literatury nebo filmu, jako nemožný úkol.

Autor této práce však zastává názor, že i v tomto případě je kategorizace možná. Je však potřeba pracovat právě se specifickostí média i prostředí, a podle těchto vlastností vytvořit i samotný klasifikační systém.

Je tedy v první řadě nezbytné, si definovat parametry a prvky, podle kterých bude tato práce třídit českou VJ scénu. V duchu sémiotické teorie, kterou práce popisuje v první části, se autor rozhodl určit tyto prvky.

Základní jednotkou je v lingvistice písmeno, v hudbě tón, ve filmové řeči záběr, a z tohoto obecného principu členění si můžeme stanovit, že základním stavebním prvkem VJingu je *loop*. Abych uvedl toto tvrzení na pravou míru, poukážu na bakalářskou práci *VJing v kontextu nových médií* Moniky Nevrlé, která se rovněž v jedné části zabývá otázkou sémiotického členění VJingu. Zde autorka stanovuje jako základní sémiotickou jednotku databázi, přičemž vychází především z faktu, že VJing jako nové médium je tvořeno počítačovým programem, tedy kódem, pracujícím s určitými prvky, které řadí do databáze.<sup>24</sup> Z logické úvahy je toto tvrzení vesměs správné, ale pro nás zcela nepoužitelné. Jedná se totiž jednotku morfemickou a netransparentní, a takovou jednotku nelze použít v případě

---

<sup>24</sup> NEVRLÁ, Monika. *VJing v kontextu nových médií*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky.



výzkumu percepce diváka. Není možné ji použít ani v případě samotného tvůrce, protože VJ, stejně jako divák, nevidí kód, ani pixely, ale až výsledný obraz, podle něhož se v konečném důsledku řídí.

Pro názorné vysvětlení si uveďme příklad:

Jsem VJ Houska a při mé performance tvořím pulzující kruh, který navíc mění barvy v závislosti na hudbě. S takovým nápadem mám nepřeberné množství možností jak výsledku dosáhnout. Mohu si například celý loop naprogramovat a živě generovat v závislosti na vstupu-hudbě, nebo mohu mít připravenou smyčku například z filmu nebo videa, do které manuálně zapínám barevné filtry. Výsledek bude pravděpodobně stejný, avšak mechanismy softwaru, tedy kód, bude zcela jiný.

Základní stavební jednotkou je tedy loop, zaměříme se tedy na četnost jednolitých loopů v setech a na jejich délku, ale jelikož samotný loop může obsahovat, stejně jako filmový záběr, mnoho dalších transparentních kódů, je rovněž potřeba si tyto znaky definovat.

Jedním z nich je například barva. Symbolické funkce, které připisujeme barvám jsou ve velké míře ovlivněné naší kulturou, tedy evropskou. V druhém případě jsou to zároveň osobní preference. S tímto předpokladem pracuje v psychologii Lüscherův test, který na základně osobních barevných preferencí určuje charakter osobnosti. Nutno však říct, že se nejedná o příliš spolehlivou metodu, jelikož výroky o barvách a jejich vztazích s psychikou staví na nepodložených základech.<sup>25</sup> Vycházejme tedy spíše z obecných vlastností barev, jako jsou pojmy; teplé/studené barvy, tonalita, kontrast a sytost.

Dalším důležitým znakem bude pro nás symbol, spíše než význam symbolů v jednotlivých setech, budeme zkoumat jejich četnost a to jak s nimi autor pracuje. Rovněž se zaměříme i na celkovou strukturu setu, například narativnost, nebo míru abstraktních symbolů a vyjádření.

V poslední řadě bude důležitým aspektem závislost obrazu na hudební produkci, tedy na žánru, rytmu a charakteristice hudby, celkovému spojení s ní i prostorem.

---

<sup>25</sup> KRPOUN, Zdeněk. Barevné nesmysly. *Psychologie.cz* [online]. 2013 [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: <http://psychologie.cz/barevne-nesmysly/>

### 4.7.1 VJ Zephid

VJ Zephid momentálně působí především jako VJ resident klubu NEONE. Klub byl již od počátku koncipován s velkým důrazem na vizuální stránku, a nabízí velmi kvalitní prostředí pro VJe. Tvorba VJ Zephida je primárně založená na 2D CGI grafice, která je tvořena v reálném čase a generována pomocí dat z hudebního vstupu. Z toho se odvíjí i charakter jeho loopů. V případě generované grafiky narážíme na hranice loopu a jeho definice je v tomto případě velmi specifická. I v zde si však hranice smyčky můžeme určit se změnou výpočetního algoritmu a tím i výrazné změny v projekci.

Tato změna u VJ Zephida probíhá průměrně jednou za tři minuty, v průběhu loopu se vizualizace mění od monochromatického zobrazení k jemným odstínům žluté, fialové nebo modré barvy. S barvou se však výrazně nepracuje, dominantním prostředkem je především linka, která tvoří geometrické obrazce nebo vytváří zcela abstraktní objekty. S tím souvisí i použití symboliky, které maximálně probíhá formou skládáním takřka abstraktních obrazců, které připomínající například květinu vytvořenou z několika menších barevných kruhů.

Použitím právě výše zmíněných prostředků, tedy CGI abstrakce, se jen sotva můžeme bavit narativní stránce projekce. Sety VJ Zephida jsou výhradně podřízeny hudbě a rytmu.<sup>26</sup>

### 4.7.2 VJ RLS

Marek Ehrenberger alias VJ RLS naopak pracuje s velmi živými barvami, jeho projekce je velmi kontrastní a doslova "hraje" sytými barvami, které se pohybují a blikají velkou rychlostí. K odbavení takové projekce používá Apple iPad, kde jednotlivé loopy jsou automaticky generované v závislosti na hudbě. Uživatel je pak mění pomocí dotyku, přičemž jakoby maže předešlý loop a na místo toho se ukazuje jiná vrstva s odlišnou smyčkou.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> mult. příloha - DVD; 01.01; 01.02; 01.03;

<sup>27</sup> mult. příloha - DVD; 02.01;

### 4.7.3 Trippl krippl VJs

Toto VJské trio na české scéně působí již 7 let, primárně je zaměřené na elektronickou hudbu, a promítá na velkých akcích typu XMassacre, nebo pravidelně v Pražském Cross klubu. Jejich sety jsou hlavně založené na flash animacích a multiprojekci. Forma jejich performance je ve stylu moderních klubových setů, jaké jsou například velmi populární zahraničí.

Jednotlivé loopy pracují především s jednoduchými geometrickými obrazy, jako je kruh, kvádr, nebo obyčejná linka, které mají jednolitou barvu. Mixingem jsou tyto flashové loopy vrstveny do sebe, a tím vytvářejí nový kompaktní prvek. Pracuje se zejména s kontrastem k černému pozadí, zároveň jsou smyčky velmi efektně vrstveny v různých barvách, které jsou rovněž vůči sobě kontrastní. Průměrná délka jednotlivých loopů při hudebním žánru drum and bass se pohybuje od jedné do půl minuty, přechody mezi jednotlivými smyčkami trvají přibližně půl minuty, kdy jeden loop nahrazuje druhý, avšak neprolínají se tak jako je tomu například ve filmové prolínačce. Nový loop je střížen do probíhajícího. Tento princip je velice efektní a vzbuzuje dojem kontinuální projekce, na druhou stranu je zde nutnost aby obě smyčky byly velmi podobné s pracovali na stejném principu. Kontrastu a rozbití jednotvárnosti poté ve velké míře pomáhá barva.<sup>28</sup>

### 4.7.4 VJ Mono

Pod pseudonymem Mono působí Jiří Hořavka coby zástupce liberecké VJ scény. Stejně jako pro trio Trippl krippl, je i v jeho setech používána vektorová grafika a využívá více projekčních ploch. Není však primárně stavěna jen na obrazcích, a v omezené míře se v loopech pracuje se symboly, nebo textem, ač často nepřiliš zřejmým. Jedná se například o grafiku evokující plošné spoje elektroniky, binární kód, ukazatele ve tvaru šipky nebo siluety člověka, jednoduché texty, například GREEN nebo RED, které tematicky doplňují barevný podklad. Nedá se však mluvit o tendenci vyprávět nebo jakkoliv konkretizovat obsah projekce. Smyčky se střídají poměrně rychle, a to v rozmezí 15-30 vteřin, přičemž jsou mezi sebou "stříhány" ostře. Loopy jako samotné tedy nejsou generované a vizualiza-

---

<sup>28</sup> mult. příloha - DVD; 03.01;

ce není automatizována hudebním vstupem. Mono je sice primárně zaměřen na elektronickou hudbu jako většina VJs, přesto v jeho tvorbě lze nalézt i projekci k živé hudbě.<sup>29</sup>

#### 4.7.5 VJ Texa

Vj Texa je umělecké jméno české grafičky, designérky a Vj Terezy Rullerové, která mimo jiné několik let spolupracovala s hudební skupinou Midi-lidi, a na poli Vjingu se pohybuje přes sedm let.

Abstraktní sety Vje Texy by se dali označit za téměř minimalistické. Vizuální stránka mnohdy připomíná 2D počítačovou grafiku 90. let. Texa výhradně pracuje jen s vlastní footage, hojně pracuje s barevnou plochu a používá pravidelné geometrické obrazce, převážně linku, čtverec nebo kruh.

Co se týče četnosti loopů, Texa systematicky propojuje jednotlivé smyčky a vrství je na sebe v předem promyšleném systému závislém na aktuální skladbě, pracuje se slokami a refrény, smyčky opakuje a v rámci písničky je opouští a opět se k nim vrací. Takto na sebe vrství 3-5 úrovní, to vše závislé na tempu hudby.<sup>30</sup>

---

<sup>29</sup> mult. příloha - DVD; 04.01; 04.02; 04.03; 04.04; 04.05;

<sup>30</sup> mult. příloha - DVD; 05.01; 05.02;

## 5 DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ

V druhé řadě mapuji českou Vj scénu metodou dotazníkového šetření. Rozhodl jsem se čerpat z dřívější práce<sup>31</sup> která vznikla na podobné téma.

Autorka v této práci z roku 2010 provedla dotazníkové šetření u osmi českých VJs, v návaznosti jsem se pokusil opět jednotlivé VJs kontaktovat a zopakovat šetření s odstupem čtyř let, kde se primárně zaměřuji na technické, formální a organizační změny v průběhu těchto let.

*Vj Dotazník*

1. Jaký je tvůj pseudonym jakožto Vje?
  2. Jaký používáš hardware?
  3. Jaký používáš software?
  4. Jaký typ grafiky nejčastěji užíváš?
  5. Jak často hraješ?
  6. Jak dlouho už hraješ?
  7. Na jakých akcích například?
  8. Jak dlouho, zhruba trvá tvůj set?
  9. Máš nějaké stránky?
  10. Co pro tebe znamená Vjing?
  11. Kdybys jej měl definovat vlastními slovy?
- Chybí ti tu nějaká otázka?*<sup>32</sup>

### 5.1 Vyhodnocení dotazníků

Z přílohy P1 je jasně vidět výrazný posun nejen na poli technickém, tento fakt je zřetelný převážně z první otázky, kde je jasně vidět jak se vybavení díky stále dostupnější technologii a její ceně rozšiřuje, a tím i umožňuje vytvářet náročnější projekce. Oproti tomu v oblasti softwaru není posun ani zdaleka tak významný jako je to v případě hardwarové části. Většina VJs je stále věrna programu Resolume Arena, pokud pracují na platformě Windows, uživatelé Mac OS, jako například VJ Texa, nebo VJ Zephid, používají Modul 8. Zde pravděpodobně hraje velkou roli uživatelská zkušenost a workflow nastolené v průběhu praxe.

---

<sup>31</sup> Práce Barbory Ripňákové, *Pixeli v pohybu*, Brno, 2010, Masarykova univerzita, Filozofická fakulta,

<sup>32</sup> tamtéž; příloha P1;

Změnou prošla i samotná příprava loopů, zatímco v minulých letech většina VJs pracovala s hotovým videem, ať už vlastnoručně natočeným, nebo jako found footage, dnes pomalu získává převahu CGI grafika, nebo vektorová animace, která je například naprogramovaná pomocí algoritmu. Určitým odvětvím je poté vlastnoručně tvořená animace nejrůznější technikou.

Z četnosti hraní jednotlivých VJs je zřetelné, že počet strávených večerů při VJování se pomalu zmenšuje, je tomu tak zejména proto, že pro většinu je VJing formou zábavy, a nejsou primárně orientováni na tuto sféru, nesmíme totiž zapomínat, že projekce po celý večer a noc, je náročná aktivita, a pro pracujícího člověka se jen těžko kombinuje s dalším zaměstnáním nebo aktivitou se stejnou časovou náročností. Výjimku tvoří jen VJ Texa, u které se četnost hraní za poslední roky ztrojnásobila.

Nicméně stále platí, že VJing je doménou elektronické hudby nebo specifické klubové scény. Zlepšení a výrazný pokrok nastal při práci s prostorem, kde se projekce stává stále propracovanější a VJing na jedno plátno je dnes zastaralý koncept.

Trippl krippel VJs zastávají názor, že divácká scéna v posledních letech dosáhla zlepšení, co se týče očekávání a povědomí o projekci, VJing se dostává na festivaly, kde je ale jen spíše atrakcí, než plnohodnotným doplňkem hudby. Díky této tendenci, která je znát i v některých mainstreamově zaměřených klubech, VJing degraduje a ztrácí kouzlo originální improvizované performance, která je založena na interakci s posluchačem i DJem.

## ZÁVĚR

Tato práce ukazuje a charakterizuje českou VJ scénu z několika úhlů a za použití několika zdrojů, a analyzuje a popisuje jednotlivé formální i technické přístupy jednotlivých VJs. Text poukazuje na specifickou problematiku tohoto média a prostředí ve kterém působí. Zároveň ukazuje myšlenky a názory jednotlivých umělců a čtenáři tak pomáhá k lepší orientaci v tomto nepřehledném sektoru a nabízí širokou škálu směrů, na které se ať už tápající divák nebo tvůrce může soustředit. Současně ukazuje možnosti použití sémiotiky na oblast nových médií.

Mnoho lidí, ať už z řad začínajících umělců, za které se sám autor považuje, nebo diváků, si může zpočátku myslet, že hlavní doménou VJingu je právě ono technično, které v posledních letech posouvá hranice vizuální projekce takřka do závratných výšin, dává VJingu ono magické kouzlo. Práce se snaží, alespoň částečně, tuto mystifikaci vyvrátit. Z uvedených příkladů i názorů VJs je zřetelné, že bez konceptuálnosti a pochopení hlavních mechanismů VJingu se jen těžko dá vytvořit kvalitní performance.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] PTÁČEK, Jiří. 2003. *Mladí si stejně myslí své*. In III. Zlínský salon mladých. Zlín: Krajská galerie výtvarného umění ve Zlíně.
- [2] BENEŠ, Jaroslav. *Fenomén VJs: Progrese VJingu a jeho techniky*. Brno, 2014. Bakalářská diplomová práce. Masarykova Univerzita.
- [3] NEVRLÁ, Monika. *VJing v kontextu nových médií*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií.
- [4] RUSNÁKOVÁ, Katarína. *V toku pohyblivých obrazov: antológia textov o elektronickom a digitálnom umení v kontexte vizuálnej kultúry*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola výtvarných umení, 2005. ISBN 80-886-7597-9.
- [5] TIMOTHY, Timothy. *VJ: live cinema unraveled: Handbook for live visual performance*. San Diego, 2006. Thesis/dissertation. University of California, San Diego.
- [6] BENEŠ, Jaroslav. *Fenomén VJs: Progrese VJingu a jeho techniky*. Brno, 2014. Bakalářská diplomová práce. Masarykova Univerzita.
- [7] ČERNÝ, Jiří a Jan HOLEŠ. *Sémiotika*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2004, ISBN 8071788325.
- [8] SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie: mentální reprezentace a mentální modely*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2004, Psyché (Grada Publishing). ISBN 8024703750.
- [9] SEDLÁKOVÁ, Miluše. *Vybrané kapitoly z kognitivní psychologie: mentální reprezentace a mentální modely*. Vyd. 1. Praha: Grada, 2004, Psyché (Grada Publishing). ISBN 8024703750.



- [10] LOTMAN, Jurij Michajlovič. *Semiotika filmu a problémy filmovej estetiky*. 2. vyd. Bratislava: Slovenský filmový ústav, 2008. Camera lucida. ISBN 978-808-5187-519.
- [11] MICHALOVIČ, Peter a Vlastimil ZUSKA. *Znaky, obrazy a stíny slov: úvod do (jedné) filozofie a sémiologie obrazů*. 1. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2009. ISBN 978-80-7331-129-2.
- [12] STERNBERG, Robert J. *Kognitivní psychologie*. 1. vyd. Praha: Portál, 2002. ISBN 80-7178-376-5.
- [13] NEVRLÁ, Monika. *VJing v kontextu nových médií*. Brno, 2010. Bakalářská práce. Masarykova univerzita, Fakulta sociálních studií, Katedra mediálních studií a žurnalistiky.

## SEZNAM POUŽITÝCH INTRNETOVÝCH ZDROJŮ

- [1] KRPOUN, Zdeněk. Barevné nesmysly. *Psychologie.cz* [online]. 2013 [cit. 2014-05-12]. Dostupné z: <http://psychologie.cz/barevne-nesmysly/>

## SEZNAM PŘÍLOH

[1] Příloha P I: dotazníkové šetření

[2] Příloha P II: mult. příloha - DVD

## PŘÍLOHA P I: DOTAZNÍKOVÉ ŠETŘENÍ

### Předloha dotazníku

1. Jaký je tvůj pseudonym jakožto Vje?
2. Jaký používáš hardware?
3. Jaký používáš software?
4. Jaký typ grafiky nejčastěji užíváš?
5. Jak často hraješ?
6. Jak dlouho už hraješ?
7. Na jakých akcích například?
8. Jak dlouho, zhruba trvá tvůj set?
9. S kým často spolupracuješ?
10. Máš nějaké stránky, prezentuješ se nějakou formou?
11. Co pro tebe znamená Vjing?
12. Jak si myslíš že Vjing vnímají diváci?
13. Kdybys jej měl definovat vlastními slovy?
14. Vnímáš Vjing jako spíše zábavu nebo jako možné zaměstnání?
15. Tvoříš zároveň v nějaké jiné či podobné audiovizuální disciplíně?
16. Jak se podle tebe změnil v posledních pěti letech VJing u nás? (technicky, formálně, kluby, posluchači/diváci atd.)

## Dotazník 01

### 1. Jaký je tvůj pseudonym jakožto Vje?

VJ Mono

### 2. Jaký používáš hardware?

mám 2 počítače-notebook na kterým se snažím hrát live přes dva kontrolery - korg kontrol PAD a midi klávesy-stolní počítač postavený jako media server se 3 grafickými kartami tak aby se dalo připojit až 5 dalších nezávislých obrazů(+1 obraz pro ovládání), které mohu jakkoli mapovat.z notebooku vede hdmi kabel přes který se streamuje live signal do stolního počítače, který signál rozmapovává do projektorů. 4xprojektor

### 3. Jaký používáš software?

na notebooku starý resolume 2.41 (jeho uspořádání, je nejpřehlednější a nejlepší pro live performance) a na stolním počítači resolume 4 arena. pro tvoření grafiky pak hlavně flash,corel atd.

### 4. Jaký typ grafiky nejčastěji užíváš?

vektorová grafika rozpohybována ve flashi následně míchána v resolumu přesně do rytmu

### 5. Jak často hraješ?

dříve zhruba 4x měsíčně, teď ale začínáme s vizuálním studiem kde tvoříme grafiku a tak hraní omezují na akce které za to stojí tak 1-2x měsíčně

### 6. Jak dlouho už hraješ?

začal jsem v 2. nebo 3. ročníku na vysoké škole. Nepočítám to ale tipoval bych 4-5 let

### 7. Na jakých akcích například?

elektronické akce všeho druhu. jezdím na akce od Red Bullu jako jejich opinion leader,dále děláme kompletní vizuál na elektronický festival Shotgun (který se dostává stále více do experimentální roviny) ale jinak po celé republice. minimal,house,techno, drumandbass nebo breakbeat akce. Občas i koncerty živé hudby.

### 8. Jak dlouho, zhruba trvá tvůj set?

záleží na domluvě. můžu hrát dvě hodiny i celý večer, dost záleželo jak mě akce baví.

### 9. S kým často spolupracuješ?

co se týče VJingu Red Bull, Dan Morávek (Shotgun) a dále mnoho djů, většinou lidi se kterými se potkám na nějaké akci kde hrajem spolu.

### 10. Máš nějaké stránky, prezentuješ se nějakou formou?

nyní jsem již ve studiu \_STROY a máme prezentaci dohromady

<http://stroyfolio.com/>

<https://www.facebook.com/stroybook>

mý starší stránky

<http://draw.over.cz/>

věci okolo projekcí asi spíš tady (sekce vjing nefunguje, není čas:))

<http://draw.over.cz/VS/index.html>

### 11. Co pro tebe znamená Vjing?

to má více rovin, samozřejmě že je to pro mě naplňující zábava. Dále vizuální přístup k hudbě. snažím se dělat Vjing formou živé performance. Proto většinou vystupuji s djem na podiu a hraju s ním zároveň. Snažím se zachytit koncept hudební performance, která právě probíhá a tak předvídat kam bude dál ubíhat a tak se snažím vizuálně trefit do toho jak bude hudba dál pokračovat. Snažím se vše vymýšlet naživo podle aktuálního rozpoložení a atmosféry- Trefit se do všech nájezdů, dropů a nálady. Maximálně si připravuji některé materiály v případě tématických večerů. Pro mě jde o výměnu energie mezi vjem a djem- kdy se navzájem povzbuzují a doplňují stejně jako mezi účinkujícími a diváky. Ve chvíli kdy se všechny tyto složky doplňují a navzájem povzbuzují tak se večer přirozeně vyvíjí a eskaluje. je jasné že vjing nemůže existovat bez hudby a hudba může existovat sama za sebe, ale vzájemným působením může být výsledek minimálně dvojnásobný.

12. Jak si myslíš že Vjing vnímají diváci?

v zahraničí je pro diváky vjing už nedílnou součástí akcí jako standartní záležitost. V čechách je povědomí ještě stále dost omezené. Většinou si lidé myslí že vjing je míchání útržků videí z různých filmů která se hýbe do hudby „na sekačku“. Každopádně se to začíná měnit. tím že je technika dostupnější. existují večery třeba jako lunchmeat, kde je vizuální složka jednou z klíčových věcí.

13. Kdybys jej měl definovat vlastními slovy?

viz. 11

jinak mám krátké smyčky a flashe které se náhodně generují podle algoritmů napsaných ve flashi. Většinou jde o vektorovou grafiku - plochy a symboly. nejde o konkrétní příběhy ale spíš o abstraktní, které vykreslují aktuální atmosferu snažíme se vymýšlet i různé nové dekorace

14. Vnímáš Vjing jako spíše zábavu nebo jako možné zaměstnání?

obojí živil sem se ted tím z části několik let ale nedělal bych to kdyby mě to nebavilo. zároveň ale teď hraji méně snažím se být na tom finančně nezávislý abych mohl i tvořit nezávisle. Proto se i snažím hrát spíše jednou za čas na akcích kde to stojí za to.

15. Tvoříš zároveň v nějaké jiné či podobné audiovizuální disciplíně?

dělám ve vizuálním studiu kde děláme kompletní grafický kreativní servis - tiskoviny, loga, webdesign, grafický design věcí apod. dál maluju sprejem na zeď jak své věci tak na zakázku.. neřekl bych že jde přímo o graffity

16. Jak se podle tebe změnil v posledních pěti letech VJing u nás? (technicky, formálně, kluby, posluchači/diváci atd.)

před pěti lety bylo vše o 1 projektoru a úryvků z filmů. Lidi bavilo se na video koukat a už je bavil samotnej pohyb ve videu. léty se vše vyvinulo. lidé jsou kreativnější a důmyslnější. Bohužel se samozřejmě scéna rozdělila na komerční a nekomerční sféru kdy na jedné straně se velké festivaly předhánějí v tom kolik ledkových panelů bude obsahovat jejich stage a pak tam pouští nezáživné a kýčovitě dekory. nadruhou stranu dost často v nekomerční sféře je spousta šikovných lidí, kteří, asi právě z důvodů že mají omezené možnosti, se snaží experimentovat a přicházet na nové způsoby jak používat a skládat pro-

jekce a je vidět že kdyby se dostali k lepší technice tak mají nepoměrně větší potenciál než většina lidí, kteří jsou za to placeni. Samozřejmě že se za posledních pět let situace v republice dost změnila a dneska je projekce taky už na každém festivalu. Co seale týče třeba klubové scény tak jediné kluby vybavené projekcí tak aby mohla být jako nosný prvek (když pomineme všechny diskotéky) je Roxy a Meatfactory, což je dost málo. z promotérského hlediska je projekce zde také stále na posledním místě za zvukem a světly takže možnosti jsou dost omezené. Já třeba neznám skoro žádné vje z akcí protože se na nich nepotkáváme pozvat více jak jednoho vje na akci je dnes stále nemyslyitelné a z hlediska peněz promotéři stále radši šáhnou po svých kamarádech kteří přijedou za cestovní náklady než by museli platit člověka navíc, kterého nutně nepotřebují.

## Dotazník 02

### 1. Jaký je tvůj pseudonym jakožto Vje?

Shaman, ale preferuju nebýt nelineupu/letáku.

### 2. Jaký používáš hardware?

notebook + midi controler

### 3. Jaký používáš software?

resolume 4 arena

### 4. Jaký typ grafiky nejčastěji užíváš?

záleží na hudbě, ale především, fraktály a jiné abstraktní, barevné smyčky + černobílý vektorový masky

### 6. Jak dlouho už hraješ?

5 - 6 let

### 7. Na jakých akcích například?

především openair freeparties (techno130 - 160bpm), klubům se snažím vyhýbat (leđa v zahraničí ne, protože mám vždycky radost když mě někdo pozve). občas nějaké experimentální večery od ambientu po breakcore, ale to spíš okrajově



8. Jak dlouho, zhruba trvá tvůj set?

venku se promítá od soumraku do úsvitu, většinou jsou 2-3 vjs tak se prostě střídáme jak to přijde, ale kdybych měl napsat přesnou délku tak cca 1,5 - 2h.

9. S kým často spolupracuješ?

kamarády :-) kdybych měl jmenovat tak asi především Panika, \_IT\_, 2kangoo

10. Máš nějaké stránky, prezentuješ se nějakou formou?

ne

11. Co pro tebe znamená Vjing?

způsob jak vyjádřit co se mi děje v hlavě

12. Jak si myslíš že Vjing vnímají diváci? záleží na akci a člověku

od blikajícího pozadí na párty po kino s příběhem. osobně vzhledem k mojí tvorbě mi největší radost udělá reakce "sice si z toho nic nepamatuju, ale bylo to super"

13. Kdybys jej měl definovat vlastními slovy? spontánní reakce

(rozuměj realtime feedback) na okolní prostředí vyjádřená pomocí videa (asi špatná definice VJingu, ale to je to co dělám já)

14. Vnímáš Vjing jako spíše zábavu nebo jako možné zaměstnání?

rozhodně zábavu, když sem promítal v klubech za peníze, tak sem se cítil svázaný závazkem a omezovalo mě to ve vlastním vyjádření

15. Tvoříš zároveň v nějaké jiné či podobné audiovizuální disciplíně?

věnuju se audiovizuální tvorbě obecně jako koníčku, ale veřejně asi jenom VJing

### **Dotazník 03**

1. Jaký je tvůj pseudonym jakožto Vje?

Panika

2. Jaký používáš hardware?

kontroler CME Bitstream 3x, pocitace ruzny, nejradeji vsak IBM notebooky, projektor Acer p1206,

### 3. Jaký používáš software?

na odbavovani Resolume 4, na tvorbu a strih a postpro adobe after effects

### 4. Jaký typ grafiky nejčastěji užíváš?

mam jak veci natoceny na kameru tak grafiku, ruzny typo prvky i ruzny sumy z generato-ru, rozdeleny to mam zhruba na tretiny takze se neda rict ze bych neco pouzival nejcasteji

### 5. Jak často hraješ?

posledni dobou to je spatny takze treba 6x rocne

### 6. Jak dlouho už hraješ?

4 roky

### 7. Na jakých akcích například?

drive nejcasteji soundsystem otherside system (hardtek, hardcore, tribe), posledni 2 roky kouzelnej kolotoc, spiritual system, iluzor, dwc, mozkocuc (serazeno podle cetnosti)

### 8. Jak dlouho, zhruba trvá tvůj set?

2-4 hodiny, snazim se nebyt u toho prikovanej celou noc i kdybych byl na party sam a mel to vypnout/pustit nejakyho autopilota

### 9. S kým často spolupracuješ?

2Kango (Fiky + Bedrich), Shaman z kouzelnyho kolotoce, Igor ze spiritualu, Symaq

### 10. Máš nějaké stránky, prezentuješ se nějakou formou?

mam vimeo, ktery teda neni moc aktualizovany protoze poslednich par let furt pracuju (vimeo.com/panika)

### 11. Co pro tebe znamená Vjing?

. vjing je pro me zabava a nejaky druh realizace

### 12. Jak si myslíš že Vjing vnímají diváci? záleží na akci a člověku

myslim si ze o dost jinak nez vjs, vidim to treba jako vztah tvurci tv poradu vs jejich konzumentu

13. Kdybys jej měl definovat vlastními slovy? spontální reakce

. video set, případně improvizace na hudbu

14. Vnímáš Vjing jako spíše zábavu nebo jako možné zaměstnání?

rozhodne zábavu

15. Tvoříš zároveň v nějaké jiné či podobné audiovizuální disciplíně?

pracuji jako ajtak v post/produkčním studiu - tv reklamy, filmy atd..., ale nedělám kreativitu, spíš pomocnou práci

## Dotazník 04

1. Jaký je tvůj pseudonym jakožto Vje?

puk-puk (původně jsme byli pod tímto nickem 2, já a můj partner, který teď už nepromítá, protože se přeorientoval na djing)

2. Jaký používáš hardware?

Když jsme začínali před cca 9 lety, vůbec jsme nepoužívali počítače, ale několik diaprojektorů a promítačku na 8mm film. Tou dobou jsme žili v Ostravě, kde byly bazary plné této retro techniky, promítačky se daly koupit za pár set a v bazarech jsme kupovali i 8mm filmy a diáky. Vlastně jsme se k vjingu dostali díky těmto levným diapromítačkám. Naše příprava spočívala v přemalování diáků a 8mm filmů fixama, škrábání a rytí do nich. Původní významy jsme přemalovali, nebo jsme na filmový pás doanimovali různé jednoduché grafické prvky a čmárance. Měli jsme různé tematické série, např. soft porno akty z 80. let, které po přemalování vypadaly spíš kosmicky a naivně, nebo instruktážní filmy. Používali jsme různé barevné fólie, krystaly, skla a zrcátka, kterými bylo možné obraz měnit. Celé to vypadalo hodně experimentálně. Používali jsme stejné vjské techniky jako v 70. letech při audiovizuálních večírcích u Andyho Warhola.

Postupem času jsme promítačky opustili a začali dělat vlastní animace a natáčet vlastní videa. Ale i tak byl problém s hardwarem, ještě si pamatuju, jak jsme vozili CRT monitor a stolní počítač na party do zaprášené tovární haly.

Dnes používám pouze notebook (Lenovo).

### 3. Jaký používáš software?

Resolume Arena

### 4. Jaký typ grafiky nejčastěji užíváš?

Dělám vlastní animované smyčky. Charakter animací je daný tím, k jaké hudbě je chystám. Buď to jsou abstraktní věci vzniklé ze skvrn a otisků barev, které jsou rozanimované a doplněné o nějaké geometrické tvary, nebo to jsou vektorové ilustrace, které tvoří ornamenty (např. odkazují ke slováckému folklóru nebo k jižní Americe). Někdy používám zase jen videa, která si průběžně natáčím. Většinou to jsou detaily přírody nebo nějaké světelné efekty. Když není čas na přípravu, tak si vystřihám záběry z filmů, ale nedělám to moc často.

### 5. Jak často hraješ?

Tak 1x za 2 měsíce. Je to spíš závislé na tom, jak často hrají hudebníci, s nimiž spolupracuju. Jednak už nežiju v Ostravě ani v Brně, kde bylo mnohem víc příležitostí než tady na periferii, jednak už mě neláká promítat celou noc na dnb, tekno, psytrance a jiné party. Toho jsem si užila dost, je to náročná šichta na 10 hodin a nechtěla bych to dělat každý víkend. Preferuju cestu spolupráce s konkrétním hudebním projektem, na který si připravím animace, tak aby hudba i obraz spolu fungovaly.

### 6. Jak dlouho už hraješ?

s přestávkami cca 9 let

### 7. Na jakých akcích například?

Kolem roku 2005 to byly hlavně dnb party v Ostravě, byla to doba, kdy byl drum'n'bass v Ostravě na vrcholu díky velké djské crew Dvojka.trojka. Dnb byl masově oblíbený taneční styl, Dvojka.trojka měla v Ostravě velké renomé, takže se pořádaly party pro tisíce lidí v prázdných zchátralých továrních halách (hala Karolína), ale i v menších klubech. Město tou dobou žilo dnb.

V Brně to byly zase free tekno party, pořádané místními sound systémy v klubu Favál, taneční party na Flédě, mezi nejzajímavější patřil nyní už neexistující festival New New, zaměřený na alternativní elektronickou hudbu (tam jsme zcela náhodou promítali k ambientnímu mágovi Murcoff, který si doma v Americe zapomněl cd se svou projekcí, takže jsme narychlo promítali k němu a byly to nervy). Nejzajímavější byly vždycky open-

air akce, většinou psytrance, kde se dalo pracovat s promítáním na stromy, přes kouř a s celkovou atmosférou přírody.

2x jsme promítali na vjské akci Bulva Favula, kterou pořádal David Beránek v Roxy, což byla řada večerů, pořádaných jako přehlídka vjské tvorby.

Hodně příležitostí si děláme sami: jsem součástí Bassta Fidli crew, která pořádá od roku 2007 party na Klubu Mír v UH, kde je prostor pro vjing i pro experimenty (pokud se do nich někomu chce :))

Poslední dobou funguju hlavně vrámci Bassta Fidli a s různými hudební projekty.

#### 8. Jak dlouho, zhruba trvá tvůj set?

na party několik hodin (ale ideální jsou tak 2), s hudebníky podle jejich vystoupení (cca 1 hod)

#### 9. S kým často spolupracuješ?

Bassta Fidli crew (různé styly od elektro-cumbie, kuduro, folkstep, glitchhop, wonky, skwee, trap, dubstep, balkan beat)

Alexander Hemala (ambient, experimental. elektronika, industrial)

Delaylama project (ambient, experimental. elektronika)

Musica Paradis (elektronika, cimbál, basa, trubka, viola - ambientní ethno..?)

nový projekt zatím bez jména: elektro-cumbia + didgeridoo a perkuse (na něj te'd chystám animace, tak aby to byly hodně veselé, barevné, divoké a jihoamerické - vystoupení bude ve Zlíně na akci Maska 31. 4.)

#### 10. Máš nějaké stránky, prezentuješ se nějakou formou?

naše stránky, tzv. puk-puk area, kde je všechno možné, nejen vjing:

<http://mimikri.net/puk-puk-area/>

Delaylama project:

<http://bandzone.cz/delaylama?at=video>

#### 11. Co pro tebe znamená Vjing?

prostor pro realizaci svých vizí a animačních experimentů, prostor kde se obraz a zvuk propojují v jedno, tvoří nové světy...

12. Jak si myslíš že Vjing vnímají diváci?

Pokud je vjing dělaný s citem, tak ho určitě ocení jako důležitou součást akce. Hlavně by neměl rušit samotnou hudbu (což je hodně důležité u ambientu, a "komorních" elektronických projektů). Často jsem se setkala s tím, že lidé chválili náš vjing, že není agresivní (zběsile neblíká, nejsou přepálené barvy...). Rozhodně ho nevnímají jako film, jako příběh, který musí celý sledovat. Vnímají ho víc fragmentálně. Spíš si ze sledu obrazů staví vlastní příběh. Vjing je hlavně o atmosféře, kterou spolu s hudbou vytvoří, ne o vyprávění.

13. Kdybys jej měl definovat vlastními slovy?

definice: vizuální doprovod hudby

14. Vnímáš Vjing jako spíše zábavu nebo jako možné zaměstnání?

Vjing je pro mě prostor pro experiment, pro tvorbu. Prostor pro realizaci svých vizuálních představ. Příležitost pro práci s hudbou (i když nehudební).

Rozhodně ne jako zaměstnání, to by byl tvrdý chleba. Rozhodně ne taky v Čechách.

15. Tvoříš zároveň v nějaké jiné či podobné audiovizuální disciplíně?

Občas dělám krátké animace (znělky, svoje krátké filmy). Pak ilustrace, malby, kresby...

16. Jak se podle tebe změnil v posledních pěti letech VJing u nás? (technicky, formálně, kluby, posluchači/diváci atd.)

Posunul se hodně do oblasti generovaných animací, processing, pure data...

pak se posunula práce se stagí, víc se řeší prostor stage, jaké tvary a plochy pro projekci zvolit, aby se nepromítalo na obdélníkové plátno.

Co se moc neposunulo - pro organizátory hudebních akcí a party není vjing důležitý, je vždycky až na 2. místě (což je logické, protože bez hudby nemá smysl), dost často není potřeba vůbec. Rozhodně se za tu dobu co promítám nestal nutnou součástí akce, ani se nějak víc nerozšířil.

## Dotazník 05

### 1. Jaký je tvůj pseudonym jakožto Vje?

Říkám si VJ texa.

### 2. Jaký používáš hardware?

Mac Book Pro 15' Retina někdy s myškou, někdy bez a kontrolery občas Lemur, což je multitouch od JazzMutantu, nebo bílou CodaNovu, nejradši ze všeho si ale namapuju starou klávesnici a pak s ní můžu třískat.

### 3. Jaký používáš software?

K tvorbě vizuálů používám nejčastěji monopolní paletu od Adobe (Illustrator, Photoshop, After Effects) a k tomu 3D Max a Z-Brush, k live show potom Modul8 propojenej s Ce-fWithSyphonem spolu s jakymkoli prohlížečem nebo Processingem a MadMapperem.

### 4. Jaký typ grafiky nejčastěji užíváš?

Používám svoje vlastní footage. Nerada používám cizí design, natož kupovaný.

### 5. Jak často hraješ?

Různě. Někdy, když jedu tour, tak je to dost intenzivní. Třeba 8-10x za měsíc. Když mám klid od kapel, tak je to spíš tak 2x za měsíc. Občas si dám i měsíc volno.

### 6. Jak dlouho už hraješ?

7 let

### 7. Na jakých akcích například?

Začínala jsem s City Surferem (už tenkrát jsem byla jako VJ texa součástí kapely Miss Ucentou) na parties jako Itch My Hahaha na Flédě nebo Hradhouseu, pak jsem začala hrát s brněnskýma klukama To žluté co máte na kalhotkách. V roce 2009 jsem dělala mapping na Dům Umění v Brně s designérama a architektama, se kterýma jsem později založila designové studio The Rodna. Stala jsem se rezidentkou Elektry na Flédě (hrála jsem pro spoustu super techno, rave djs).

Pak jsem se přemístila do Berlína, odkud jsem vyjela černou dodávkou na velkou tour napříč Evropou s kapelou IAMX, to bylo 2011. Na podzimtoho roku mě oslovila Monika Načeva pro svoji elektro snovou tour Sick Rose, které dělal hudbu Tim Wright. A potom

mi volal Prokop z MIDI LIDÍ, že prej mám hrát s nima. Tak jsem 2 roky odvyjovala skoro všechny koncerty (tam jsem ale pro jistý písňě používala věci z dílny vj Koloucha, Magdaleny Hrubé a Věry Lukášové), postupně jsem tenhle set ohla a vynechala 95% cizí produkce. Taky jsem odehrála dost koncertů s undergroundovýma Deceased Squirell on The Phone a nebo malebnýma Dirty Picnic. 2013 jsem se odstěhovala do Nizozemí, kde jsem založila Jus vj's, to obnáší různý techno party kolem i v Amsterdamu a Haagu. Ted' si mě našel francouzko-nizozemský label Missing Channel.

Kromě toho se aktivně věnuju tvorbě projekcí do divadel, třeba: Janáčkovo divadlo v Brně, Státní opera v Praze, Národní divadlo, Divadlo Karlín a nebo třeba Alfréd ve Dvoře. Baví mě dělat videoklipy, třeba Totem pro Ventolina a nebo Budget Cuts mojí fiktivní kapely Dutch Education, kde je autorem hitu zase Ventolin. A taky znělky, třeba pro pražský klub Neon nebo pro holandský Het Lente Kabinet festival.

Vjing vnímám jako médium vhodný i k umělecké prezentaci, takže třeba zrovna nedávno, v lednu 2014, jsem se účastnila mappingem umělecko-aktivistické akce proti válce v Sýrii, On Responsibility v Hague. Sama se aktivně podílím na vzdělávání mladých VJ's v ČR, pořádám workshopy Mikro Mappingu (a nebo přijímám výzvu k jejich vedení), kde se během 1-2 dnů účastníci naučí ovládat vj software a namapovat menší instalaci. A většinou workshopy, kde "učím" končí párty, tak si zavjuju, třeba naposledy After School Club ve Frankfurtu (DE), nebo v New Yorku (USA).

#### 8. Jak dlouho, zhruba trvá tvůj set?

Podle toho, co klient potřebuje a co mě baví. Od 40 minut s exkluzivním materiálem vyrobeným jen pro dané téma - až po celou noc.

#### 9. S kým často spolupracuješ?

viz 7.

#### 10. Máš nějaké stránky, prezentuješ se nějakou formou?

Prezentuju se hlavně live, na party, kdy se lidi chodí koukat jak vizuály tvořím a ráda jim ukážu, jak to funguje.

<http://vjtexa.tumblr.com/>

<https://www.facebook.com/vj.texa>

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



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

<http://www.dutcheducation.nl/>

<http://jus-vjs.tumblr.com/>

#### 11. Co pro tebe znamená Vjing?

Vjing je pro mě nekonečný mix zábavy a profese.

#### 12. Jak si myslíš že Vjing vnímají diváci?

Většina diváků jde jenom po hudbě. Když ale začnou vnímat, jak moje vizuály fungují, vzájemně koexistují a dokonce se doplňují a v přesných okamžicích intuitivně prolínají s hudbou, pak už lidi koukají celou show.

#### 13. Kdybys jej měla definovat vlastními slovy?

Vjing je živá vizuální či multimediální nebo dokonce interaktivní performance. Charakterizovala bych jej jako tvorbu a manipulaci vizuálu v rámci živé show, která se odehrává před diváky, nebo diváky aktivně zapojuje. Vjing se vzájemně doplňuje s hudbou nebo jinými médii a to díky použití různých technologických nástrojů (hardwareu a softwareu).

#### 14. Vnímáš Vjing jako spíše zábavu nebo jako možné zaměstnání?

Obojí v jednom. Ale s tím zaměstnáním je to těžší, mě trvalo cca 4 roky než jsem vybudovala vlastní vj výraz, cca 5-6 let než jsem zjistila co vlastně od VJingu chci a našla klienty.

#### 15. Tvoříš zároveň v nějaké jiné či podobné audiovizuální disciplíně?

Ano tovim, dělám grafický design (The Rodina) + aktivně oživuju svůj vztah k současnému umění a umění performance. A ještě se dovzdělávám (po dokončených Intermédiích na FaVU, Umění na Winchester School of Art a nikdy nedokončených Nových Médiiích 2 na AVU a nikdy nenastoupeném magisterském studiu na Grafickém Designu a Nových Médiiích na UMPRUM) studuju Royal Academy of Art v Hague, NL.

## Dotazník 06

1. Jaký je tvůj pseudonym jakožto Vje?

Trippl Krippel VJs

2. Jaký používáš hardware?

Akai APC40 (controller), Edirol V4, Lenovo y510 (SLI grafika, 16Gb RAM, SSD Disk)

3. Jaký používáš software?

Resolume 4, Windows 8

4. Jaký typ grafiky nejčastěji užíváš?

Vektorové (Flash) animace

5. Jak často hraješ?

cca 2x měsíčně

6. Jak dlouho už hraješ?

7 let

7. Na jakých akcích například?

DnB, Deep, Elektronická hudba, Tekno - Let it Roll, XMassacre, akce v Crossu, Drumix

8. Jak dlouho, zhruba trvá tvůj set?

bezne hrajem na akci 8hodin - jsme tri, takže kazdej hraje cca 2hodiny

9. S kým často spolupracuješ?

vetsinou sami - obcas s OKO3 VJs

10. Máš nějaké stránky, prezentuješ se nějakou formou?

. Mame stranku na facebooku (resp. tedka ji plnim a za dva tejdny ji zpristupnime vsem)

11. Co pro tebe znamená Vjing?

Vjing je pro nas predevsim zabava

12. Jak si myslíš že Vjing vnímají diváci?

myslím, že ho vnímají pozitivně a na akcích už ho berou jako standart. Asi pořád vzhledem k DJům, ale věřím, že se mezi nimi najde pár jednotlivců, kteří vědí jak se to video vari a dokážou v tom najít VJovi kvality

13. Kdybys jej měla definovat vlastními slovy?

Pro mě je Vjing především o live-mixu a improvizaci. Předpokladat co se v hudbě stane, být na to připravenější a vytvářet vystup, který tyto změny vystihuje vizuálně

14. Vnímáš Vjing jako spíše zábavu nebo jako možné zaměstnání?

Rozhodně jako zábavu - mít to jako živnost, tak by nám po půlroce hráblo

15. Tvoříš zároveň v nějaké jiné či podobné audiovizuální disciplíně?

Vsichni v Trippl Krippel jsou současně graficky designéři, webdesignéři nebo fotografové

16. Jak se podle tebe změnil v posledních pěti letech Vjing u nás? (technicky, formálně, kluby, posluchači/diváci atd.)

Obecně si myslím, že Vjingu věnují víc pozornost i diváci - Myslím, že jsou schopni čím dál tím víc odlišit styly jednotlivých VJů a možná si i najít svoje oblíbené. Diváci jdou hodně po instalacích a trendem poslední doby je mapping - ohledně klubu jsem velkej rozdíl v přístupu neviděl, možná až na otevření NEONE, který je hodně VJ-friendly. Technicky je fajn, že už se to malokomu seka jako dřív - promítá se ve fullHD a pocitace počítají jak mají. Hodně se Vjing dostává i na festivaly, kde se vymějšej všemožný kreace, jenom aby to diváky překvapilo - skoro vsichni chtějí nějaký speciální designy pláten, něco co "nikde ještě nebylo" a podobný mappingový bláboly, což má za následek, že mnohdy už Vjing není o live-mixu, ale o promítání statických obrazů na složité kompozice objektů (což je imho nuda i pro diváky)