

Noise, destrukce, obrazová chyba ve videoklipu a krátkých filmových formách

BcA. Martin Cenkl

Diplomová práce
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ABSTRAKT

Diplomová práce se zabývá současnými tendencemi ve videoklipu a krátkých vizuálních formách především z pohledu kameramana. Soustředí se hlavně na fenomén noisu, destrukce, obrazové chyby. Sleduje přitom vizuální a technické aspekty, také se snaží tyto prvky interpretovat. Snaží se podchytit také jejich vliv na diváky a jejich srozumitelnost jako filmového prostředku.

Klíčová slova: Noise, obrazová chyba, destrukce, porucha, videoklip, krátké vizuální formy

ABSTRACT

This diploma thesis researches contemporary tendencies in videoclip and short film forms from visual and photographic view. Themes of noise, destruction, picture error are accented. Study explains technological and visual aspects of this phenomena and interpretate them. Study tries to deal with an influences on audience and an understandability as film medium.

Keywords: Noise, image failure, destruction, defect, videoclip, short film forms

Poděkování

Chtěl by sem poděkovat Kristině Ketmanové, Martinu Mazancovi a Juraji Fándlimu za konzultace a rady.

Motto:

„Je to chyba, která vede evoluci, dokonalost nenabízí možnost pro pokrok.“

Colson Whitehead

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

ÚVOD	8
1. Vymezení pojmů	11
1.1. Významy slova Noise	11
1.2. Technické definice zvukového noisu	12
1.3. Technické definice obrazového noisu	14
1.4. Technické definice ostatních druhů obrazových	19
1.5. Vymezení pojmu Videoklip	26
2. Noise, destrukce, porucha a obrazová chyba ve videoklipech	26
2.1. Vznik klipu	26
2.2. Éra filmových počátků	29
2.3. Éra experimentálního filmu	32
2.4. Zrození televize	35
2.5. Videoartová éra	37
Nam June Paik	38
Woody Vasulka	42
Steina Vasulka	46
2.6. Zrození MTV – hudební televize	50
Tony Ousler	50
Lars von Trier	54
Zdeněk Wirth / CZ	55
2.7. Éra internetu a počítačových postprodukcí	56
Chris Cunningham	56
Rob Sharidon a Nine Inch Nails	58
Guy Van Belle	65
AAVV	65
Chessmess	69
Sterlin Crispin	71
Charley Petersenová	72
Filip Cenek / CZ	74
Pavel Ryška / CZ	77
Hana Železná / CZ	78
Jiří Rouš / CZ	80
2.8. Vjing a post-digitální éra	81
Alva Noto	83
Ryoji Ikeda	84
Oliver Stotz	85
Opuka / CZ	86
Filip Pešek a Michal Cáb / CZ	87

3. Praktická část – projekt ALICE	91
inspirace	
příběh	
zvuková část	
obrazová část	
Shrnutí	
4. ZÁVĚR	95
5. POUŽITÁ LITERATURA	98
6. SEZNAM VYOBRAZENÍ	102

Úvod

Současná „digitální doba“ jde ruku v ruce s vývojem nových technologií a přístrojů. Podoba většiny komerční audiovizuální tvorby jde po stopách za dokonalým obrazem. Nejvyšší možné technické parametry a nejvyšší rozlišení, jakoby měly automaticky zaručit lepší výsledky vznikajícím dílům.

Jak se dá tento současný trend vysvětlit? Skrývá se zatím pouze odvěká touha po dokonalosti, srozumitelnosti a kráse nebo zde mohou hrát roli i reklamní strategie a snaha předvést a uplatnit nejmodernější technologie? Potřeba vyvíjet se směrem dopředu je již z psychologického hlediska nutná a důležitá, abychom překonávali již překonané a měli jakési nové výzvy a cíle. Není však nikde psáno, že obraz by měl být, už ze samozřejmosti, ten nejlepší možný. I v době nepřeborných technologických možností se objevuje spousta „retro přístupů“ a návratům k lo-fi technice.

Bez smrti by nebyl život, bez nenávisti láska, i bez hnusu krása. Ony protipóly opravdu fungují. I Umberto Eco se ve svých *Dějínách krásy* a v *Dějínách ošklivosti* nechal zlákat možností postavit proti sobě a srovnat dva opačné fenomény. I přes troufalé srovnání s Eccem, jsem si i já našel jakýsi protipól k současnému technicistnímu vývoji.

A proto jsem se rozhodl postavit tuto diplomovou práci právě na kontrastu k současným technologickým tendencím a touze po dokonalých obrazech. Od HD obrazů, virtuálních realit a jiných jsem se dostal k jejich odvrácené tváři a to všeobecně k nedokonalosti, poruše a chybě. Jakási nová estetika audiovizuálních děl, pracuje nejen s destrukcí v obrazech, šuměm, noisem, přepaly, ale i grafickými manuálními zásahy, retro tendencemi s návraty k analogovým technologiím, či kombinací nových i starých technologií a re-editům.

Jako substrát pro zkoumání noisových efektů a degradovaného obrazu jsem si zvolil videoklip. Je to kratší formát, což umožňuje zpracovat větší množství ukázek. Těsně se

v něm propojují hudba a obraz a to podněcuje tvůrce k exponovaně výtvarným řešením jejichž součástí je často i práce s noisem a obrazovými chybami.

Úvodem nesmím zapomenout poznamenat, že tato práce si nenárokuje technicky podrobně proniknout do každého použitého média, či způsobu vzniku audiovizuálních děl. Ba dokonce si nenárokuje ani obsáhnou kompletní výčet všech autorů daného směru či formálních přístupů. Jelikož časový úsek, v němž se setkáváme s obrazovými experimenty spojenými s hudbou, je dlouhý, zvolil jsem si ukázky autorů, které považuji za stěžejní pro mnou vytyčenou problematiku, nicméně tato množina jistě není úplná. Snažil jsem se postihnout variabilitu audiovizuálních přístupů k videoklipu, kde se s noisem, degradací a jinými obrazovými chybami můžeme setkat.

V podstatě jsem v rámci jednotlivých kapitol postupoval chronologicky a každou kapitolu jsem snažil uvést historickým kontextem ve světě i u nás. Dále jsem pokračoval ukázkami prací vybraných autorů jak zahraničních, tak následně českých. Závěrem jsem se pokusil celkově zhodnotit fenomén noisu a obrazové chyby, jeho výskyt, a odlišnosti významů při různých použitích.

Vzhledem k poměrnému nedostatku literatury orientované na problematiku obrazového noisu, degradace a obrazové chyby jsem vycházel především z elektronických informačních zdrojů, portálů a internetových odborných encyklopedií. Správnost informací byla ověřována vzájemnou komparací příslušných zdrojů s přesahy k encyklopediím oficiálního charakteru (Britanica a další). V případě zdrojů týkajících se informací o uvedených interpretech či hudebních labelech jsem primárně vycházel z oficiálních stránek, sekundárně z rozhovorů publikovaných v rámci renomovaných portálů a časopisů.

I. Teoretická část

1. Vymezení pojmů

1.1. Významy slova Noise

Pro oboustranné pochopení termínů je nutné si hned na začátku definovat následně používané pojmy. Je velice pozoruhodné kolik významů slovo noise má.¹ Vztahuje se jak k hudbě tak k vizualitě. Noise je především záležitost pohybu částic, vlnění a přenosu energií a zvuk a světlo jako takové mají ve vlnění společný fyzikální základ. Také z tohoto důvodu se mi jevil videoklip a videoart vhodným materiálem ke zkoumání tohoto jevu.

Videoklip a hudba jsou spolu těsně spojeny a hudba navíc nejviditelněji objevuje pro publikum možnosti noisu, prázdného či rušivého zvuku tedy analogie obrazového noisu, neúplného degradovaného obrazu, obrazu abstraktního atp. Proto mi přijde vhodné se krátce zamyslet nad zálibou v estetickém nesouladu a disharmonii také v hudbě. Například pod pojmenováním noise music nalezneme svébytný hudební termín a styl, jenž má dlouhou historii sahající do období avantgardních umělců.

První zmínky se objevily již v manifestu futurismu (vydaný v Paříži 20. února 1909), jehož autor, F.T. Marinetti, zapůsobil svými tezemi na další kolegy z futuristické skupiny. Hnutí bylo silně ovlivněno novými vynálezy a jejich technickými možnostmi a silně se stavělo proti všemu tradičnímu. Zformulovala se tedy i nová futuristická hudební estetika. Malíř Luigi Russollo sepsal otevřený dopis s názvem *Art of Noise* (Umění hluku) a začal své myšlenky i realizovat. Spolu s Uggem Piatim vyrobili 19 nových hlukových nástrojů a nazvali je intonarumori. Pro tyto nástroje komponoval Russolo skladby.²

1 Kelly, Caleb. *Cracked Media: The Sound of Malfunction* Cambridge, Ma.: MIT Press, 2009, s. 69.

2 Více o této osobnosti viz. <http://www.unknown.nu/futurism/noises.html> (vyhledáno dne 25.8. 2011)

Disharmonie v hudbě se objevuje u hnutí dada a později nalezneme podobnosti také v surrealismu a v 60. letech i v hnutí Fluxus.³ Práce s kakofonií a atonalitou můžeme vykládat jako práci s narušením a deformací. Tato atonální hudba pracuje s nahodilými elektronickými i akustickými signály, tedy šumem, ale také s jinými ruchy, ozvěnou a extrémní hlasitostí. Vzpomeňme na práci s ozvěnou (tzv. feedbackem) např. u Jimmiho Hendrixe, Sonics Youth nebo u Lou Reeda (např. jeho *Metal Machine Music*).⁴ Na práci s noisovými efekty byla založena celá řada hudebních stylů, jako byl např. industrial, industrial techno, lo-fi music, black metal atd. V současné době jsou to digitální a audiovizuální projekty jako je glitch, Pure Data, Processing aj.⁵

1.2. Technické definice zvukového noise

V akustice se noisem myslí podle encyklopedie fyziky, jakýkoliv nežádoucí zvuk nebo také zvuk zasahující do jiného zvuku.⁶ V elektronice a informačních teoriích noise figuruje jako nahodilý, nepředvídatelný a taktéž nežádoucí signál, nebo také změny signálů, které maskují nebo překrývají jiná signálová spojení. Noise při rádiovém přenosu je chápán jako rušivý zvuk - ruch a při televizním přenosu jako tzv. Snow – neboli nám dobře známé televizní zrnění.

Zvukový noise se také rozlišuje do různých kategorií podle barev. Názvy barev pro různé typy šumu byly vytvořeny jako přibližná analogie mezi jejich frekvenčním spektrem (zobrazeným na modrých diagramech) a spektrem barevného světla. Barevné spektrum je

3 <http://en.wikipedia.org/wiki/Fluxus> (vyhledáno dne 25.8.2011), např. Tito umělci Joe, Jonesm Yasunao Tone, Goerge Brecht, Robert Watts, Wolf Vostell, Yoko Ono, Walter de Maria, Milan Knižák a LeMonte Young

Paul Hegarty, *Noise/Music: A History* (London: Continuum International Publishing Group, 2007), s. 27 (dostupné zde: <http://stoa.usp.br/rogercos/files/2674/14818/hegarty.technology+copy.pdf>)

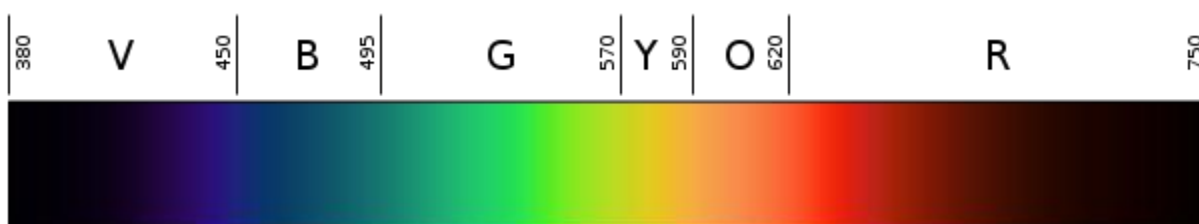
4 http://en.wikipedia.org/wiki/Noise_%28music%29 (vyhledáno dne 25.8.2011)

5 <http://scaruffi.com/music/glitch.html> (vyhledáno dne 26.8.2011)

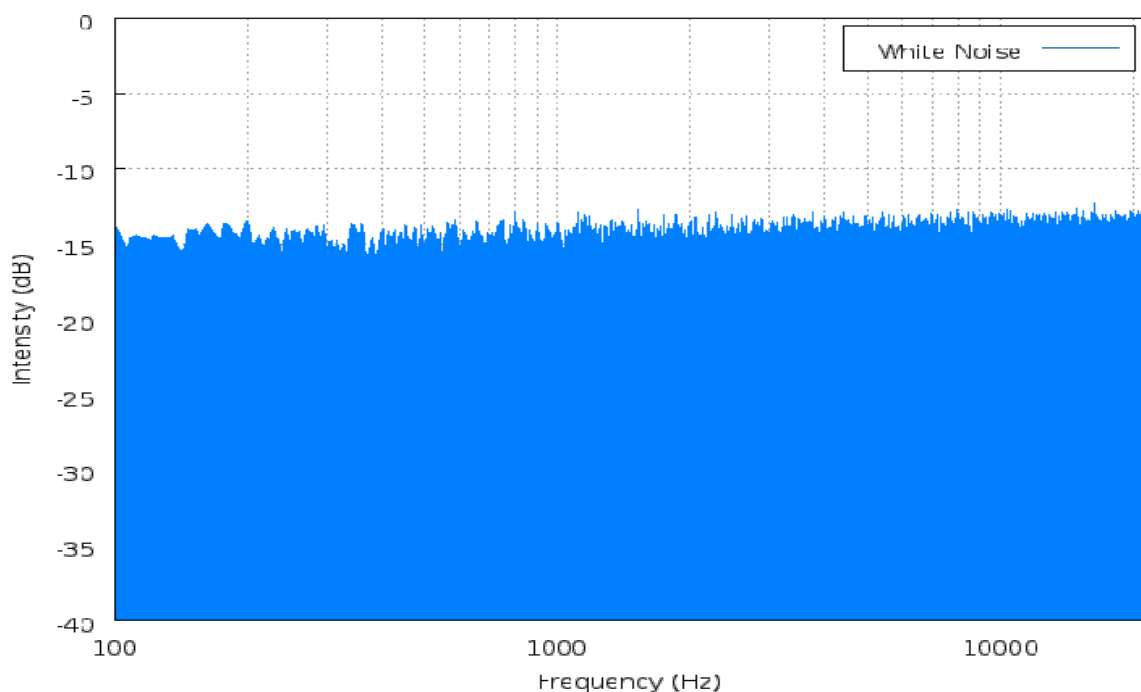
6 projekt Internetové encyklopedie fyziky (<http://fyzika.jreichl.com>) vypracovali autoři Jaroslav Reichl a Martin Všetická ve spolupráci s odborníky

lidským okem viditelná část spektra elektromagnetického záření o vlnových délkách 380 až 750 nm (odpovídá frekvenci 400-790 THz) [1].⁷

Např. frekvenční spektrum „modrého šumu“ odpovídá spektru světla s modrým odstínem atd. Ve fyzice se definuje bílý, růžový, modrý a černý šum.⁸ U dalších barevných typů se definice liší a jejich rozlišování není ustálené. Přímou vizuálně se toto barevné pojmenování k jednotlivým šumům nedá vztáhnout. Šumy se sice pohledově liší, ale na těžce postižitelné úrovni různého typu zrnění a není nutné se jednotlivými typy dále zabývat.

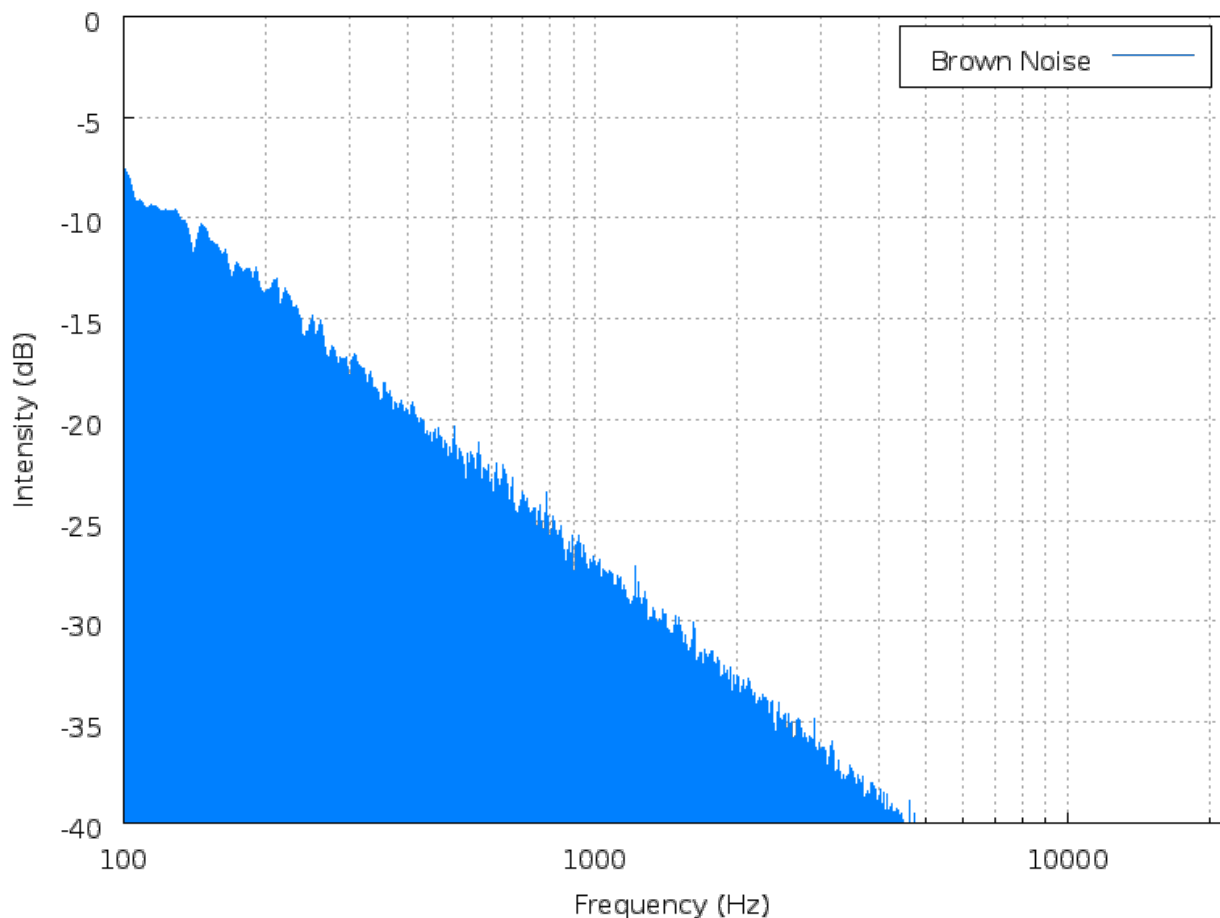


Obr. 1: Barevné spektrum



7

8 Definice barevných šumů např. http://en.wikipedia.org/wiki/Colors_of_noise (vyhledáno dne 26.8.2011)



Obr. 3: *Spektrum modrého šumu*

1.3. Technické definice obrazového noiseu

Obrazový noise se obecně vysvětluje jako nechtěný vedlejší produkt technického zachycování obrazu, který působí viditelnou deformací zobrazení a narušuje náš pohled na snímaný objekt. Tyto jevy se analogicky k nechtěnému zvuku nazývají noise a často jsou v principu akustickému ruchu podobné. Šumy jsou často chápány jako data bez významu, tedy data, která nejsou použitelná pro řízený přenos signálu. Obrazový noise vzniká na různých úrovních přenosu obrazu, tzn. na úrovni optoelektrického měniče či filmového zrna, následně při každém dalším přenosu částic a energií, zápisu na magnetické pásky a

jiné nosiče a nakonec při „překladu“ do viditelného elektromagnetického vlnění na obrazovce.

Elektronická zařízení fungují obdobně jako filmové materiály na principu světlocitlivých vrstev, na kterých se zobrazuje nasnímaný obraz. Dopadem fotonu na snímací prvek se vyzáří jeho energie, světlocitlivá buňka vygeneruje příslušně velký elektrický signál, který je úměrný energii fotonu dle vlnové délky světla. Generovaný elektrický signál může být nechtěně ovlivněn i jiným elektromagnetickým zářením (rádiové vlny, mikrovlny) nebo teplotou polovodičových součástek a integrovaných obvodů a tak také může vzniknout šum. Rušivé prvky mohou vzniknout také díky vlivu nerovnoměrností struktury, teplotními kmity krystalové mřížky nebo při transportu náboje ze senzoru.

Obrazový noise se může projevit v jasnosti a barevné informaci. Nám důvěrně známý obrazový noise představuje tzv. „sníh“ na televizních obrazovkách.

Šum je dobře patrný při špatných světlených podmínkách a především v tmavých částech obrazu [4, 5]. V těchto případech často používáme vyšší ISO (nebo gain) nebo-li vyšší citlivost senzorů kvůli dostatečné expozici. To způsobuje vyšší zesílení vlivů, které mají přímý dopad na vznik šumů. Především je zesílen teplotní šum na čipy snímacích zařízení kamer a fotoaparátů. Aby šum neovlivnil kvalitu obrazu, musí být poměr signálu k šumu dostatečně velký.⁹



Obr. 4: vlevo – šumy při stejném ISO, ale expozici větší než 10s
vpravo - šumy při stejném ISO, a expozici 0,1 s

⁹ Jiří Honskus. *Fotografie, Technika snímání*. Praha 2004 : s.1.



Obr. 5: šumy při zvýšeném ISO

Chyby a defekty vznikají téměř vždy a u všech snímacích zařízení. Výsledné šumy a chyby jsou tedy z matematického i fyzikálního hlediska ve všech výstupních obrazových materiálech i audio nahrávkách. Následnými technologiemi nebo filtry a plug-iny v postprodukčních programech se tyto „vždyvznikající“ defekty snažíme eliminovat. V každém snímacím zařízení se zpravidla používá tzv. image noise reduction systém, aby tyto nežádoucí a nechtěné šumy potlačoval. Vždy dochází ke zmírnění efektu, nikdy však k naprosto čistému vyhlazení.

Uvádím seznam obrazových šumů podle charakteristiky Kenta Lundberga z jeho článku *Noise Sources in Bulk CMOS*¹⁰ a Jinichiho Nakamury a jeho knihy *Image Sensors and Signal Processing for Digital Still Cameras (Optical Science and Engineering)*.¹¹:

1/ Tepelný šum (thermal noise, Johnson noise, Nyquist noise)

¹⁰ Kent H. Lundberg, *Noise Sources in Bulk CMOS*, 2002, s 1-12.

¹¹ Junichi Nakamura, *Image Sensors and Signal Processing for Digital Still Cameras*, 2005, s.66-77, 287-302.

- 2/ Výstřelový šum (shot noise)
- 3/ Impulsní šum a generačně - rekombinační šum
- 4/ Šum typu 1/f (flicker noise)
- 5/ Lavinový šum
- 6/ „Burst noise“
- 7/ „Dark current noise“
- 8/ Gausovský šum (gaussian noise)
- 9/ „Salt-and- pepper noise“
- 10/ Uniformní noise
- 11/ Filmové zrno/ neorientovaný isotropický noise
- 12/ orientovaný anisotropní noise

Detailněji se zastavím jen u některých šumů s výraznějším vizuálním dopadem. Jako první se zmíním o šumu vznikajícím primárně působením fotonů. Je to **výstřelový šum** (tzv. shot noise), který je způsoben kolísavou hodnotou počtu dopadajících fotonů a je dominantní především ve světlých oblastech snímku. S tímto noisem souvisí také šum vznikající po působení fotonů na filmová zrna, kde do procesu vstupuje také schopnost jednotlivých zrn adekvátně chemicky reagovat na dopadající foton. Každá citlivá filmová vrstva je nositelem neorientovaných (isotropických) částic (zrn), které jsou potencionální činitelé noisu a to tak, že v ideálním případě množství tmavých zrn v osvětlené oblasti bude náhodné a s binomálním rozložením.

Další typ je šum vztahující se již k procesům přenosu elektrického signálu. „**Dark current noise**“ se projevuje zejména u všech možných snímacích senzorů a je způsobený výkyvy počtu elektronů uvnitř senzoru. Objevuje se hlavně při expozici úplné tmy (odtud název dark current noise). Čím delší je expozice a čím teplejší je senzor, tím patrnější bude tento šum v obraze. Tento šum se projevuje už výrazně při focení tmy a časech od 5 sekund a výše. Objevuje se pixelovitá deformace částí obrazu, která způsobuje výraznější jas těchto oblastí než jas okolí. I když z matematického hlediska by jas měli mít identický. Tyto pixely

jsou většinou zbarvené do červené nebo modré barvy. Není jich však mnoho a do výpočtu průměrného jasu celého snímku vnesou jen minimální chybu.

Gausovský šum (gaussian noise) je základní model zesilovacího druhu šumu (i tzv. přídavný šum). Je způsoben především tepelným šumem a děje se nezávisle na intenzitě signálu a nesouvisí s jednotlivými pixely. V barevných snímacích zařízeních pracujících v režimech RGB, můžeme pozorovat největší výskyt prvků vykazující šumový účinek především v modré kanálu a až poté zeleném nebo červeném kanálu. Gausovský šum je hlavní složkou tzv. „červeného šumu“ obrazových sensorů, který se vždy více či méně vyskytuje v tmavých oblastech snímku.

„**Salt-and-pepper noise**“ je druh šumu se silným rušivým účinkem a jeho pojmenováním vzniklo podle vizuální podobnosti k nám dobře známým dochucovadlům. Ruch se projevuje výskytem tmavých pixelů ve světlých částech obrazu, a naopak světlých pixelů v černých částech obrazu. Tento jev je způsoben tzv. mrtvými pixely, které vznikají během převodů mezi analogovými a digitálními přístroji nebo také chybou během datových přenosů v bitech. Tento šum může být eliminován ve větších oblastech užitím odečtu tmavých frame a interpolací kolem tmavých i bílých pixelů.

Uniformní noise (quantization noise) je šum způsobený množением pixelů nasnímaného obrazu v jednotlivých vrstvách. Je rovnoměrně rozložen v celém obraze. Souvisí také s analogově-digitální konverzí.

Snímací zařízení jsou často vystavěny v řádcích nebo sloupcích a proto i šum může sledovat toto rozložení a vzniké orientovaný, **anisotropní noise**



Obr. 6: vlevo - originální fotka

uprostřed - Salt-and-pepper noise

vpravo - Gaussian noise

1.4. Technické definice ostatních druhů obrazových chyb

Ve snímacích i zobrazovacích přístrojích se vyskytuje i skupina defektů, pomineme-li chyby v základním technickém nastavení snímacích zařízení (kamer, fotoaparátů) jako je např. špatná expozice (podexpozice, přeexpozice, digitální přepaly), špatné nastavení vyvážení bílé barvy, špatné zavedení filmu, použití prošlých filmových materiálů aj., které výrazně ovlivňují technickou kvalitu obrazu.

Zde jsou charakteristiky a definice nejznámějších obrazových chyb s distortivními účinky:

A. optické vady způsobující defekt v obraze:

1/ Sférická vada

2/ Astigmatismus

3/ Koma (asymetrická vada)

4/ Chromatická vada (barevná)

5/ Viněta

6/ Centrování

7/ Zkreslení

B. přenosové, kódovací a zobrazovací chyby:

Analogové:

8/ Degaussing

9/ Chroma shift nebo color bleeding

10/ Color cross

11/ Moaré

Digitální:

12/ Blockade/ blokování

13/ Artifact/ artefakty

14/ TV Interference

15/ Glitch

1/ Sférická vada je způsobena tím, že paprsky na krajích čočky se lámou víc než ty kolem středu, tudíž nejsou zaostřeny na plochu filmu, ale kousek blíž. Na obrazu se to projeví máznutím, neostrotí. Nejchoulostivější jsou tlusté čočky u krátkých ohnisek a hodně světelné objektivy. Vada lze odstranit zacloněním.

2/ Astigmatismus způsobují šikmé paprsky, které se lámou jinak než kolmé. Body mimo střed se zobrazují jako elipsy nebo úsečky a ke krajům se prodlužují. Při přestřování se zase začnou protahovat kolmo na předchozí. Ostrost vodorovných nebo svislých linií může klamat, protože při určitém zaostření se úsečky vzájemně překrývají. Vada se při konstrukci objektivu odstraňuje vhodnou kombinací čoček. Zmírňuje se rovněž zacloněním.

3/ Koma (asymetrická vada) je tvořena velmi šikmými paprsky procházejícími blízko u okraje čočky, které se lámou značně nepravidelně. Jimi vytvořený obraz předmětu je jinak velký než který vytváří paprsky ze středu objektivu, čímž vzniká složitý útvar podobný kometě s chvostem ubíhajícím ke kraji. Při stavbě objektivu se vada odstraňuje vhodným umístěním roviny clony, jinak pak zacloněním.

4/ Chromatická vada (barevná)

Chromatická nebo i barevná aberace je druh optické vady čočky i složitější optické soustavy čoček (např. objektivu), způsobená závislostí ohniskové vzdálenosti čoček na vlnové délce světla.

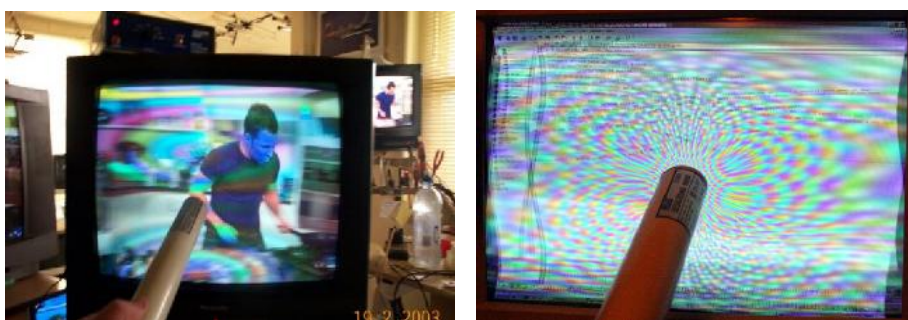
5/ Vinětace je pokles osvětlení ke krajům obrazu. Vinu nesou jednak optické zákonitosti jednak stavba objektivu, především jeho konstrukční délka. Čím více čoček tím větší náchylnost k vinětaci. Podílí se na tom i objímky čoček, na které paprsky narážejí nebo se lámou jako na cloně. Vinětace se projevuje také více u objektivů s velkým zorným úhlem, které obsahují čočky s velkým zakřivením. Tato vada se někdy koriguje přidavnými optickými členy se zatmavováním ke středu.

6/ Centrování

Středky křivosti všech optických členů leží na jedné optické ose procházející i středem roviny filmu, která je kolmá na optickou osu. Dobré centrování optického systému znamená rovnoměrnost kvality zobrazení po celém obrazovém poli. Optické vlastnosti musí mít ve všech rozích stejné hodnoty. Toho se dosáhne pečlivým usazením všech členů přesně v optické ose. U levných objektivů se právě tento nedostatek díky hromadné rychlovýrobě často objevuje.

7/ Zkreslení neboli zhroucení kresby je patrné směrem ke krajům. Dochází k němu vlivem různě velkého zvětšení předmětu ve středu a na okraji obrazu. Podle toho jak se deformuje fotografovaný čtverec rozlišujeme tyto typy zkreslení: soudkovité, poduškovité a vlnovité (kombinací soudkovitého a poduškovitého)

8/ Degaussing je proces který eliminuje nechtěná magnetická pole na monitorech a CRT televizorech. Tato nechtěná magnetická pole vznikají kolem obrazovek téměř neustále. Tento efekt zmírňuje působení magnetických polí na minimum, nikdy ho však nevymaže úplně. Současné běžné CRT monitory mají tlačítko, které umožňuje manuální degaussování. Bezprostředně po zmáčknutí tlačítka by mělo dojít k pročištění obrazu a celkové zlepšení zobrazovací schopnosti monitoru. Princip degaussingu používal opačnou metodou (tedy záměrné používání magnetu v oblasti monitoru), kvůli magnetizaci a degradaci obrazu videoartist a Nam June Paik (např. Ve videu *McLuhan Caged* z roku 1967.



Obr. 7: *Degaussing*

9/ Chroma shift nebo color bleeding

Jev se projevuje především u VHS nahrávek, kde je šířka pásma daleko více omezena a může docházet ke značnému posunutí barvy v horizontálním směru. Tyto vady se mohou částečně eliminovat digitálními filtry, které porovnávají změny v jasové a barevné složce a v závislosti na nich odstraňují barevné vady.



Obr. 8: *Chroma shift*

10/ Color cross je obrazová chyba projevující se v analogových zařízeních (především VHS video), kde se používá pro přenos barvy poloviční šířka pásma než pro přenos jasu (tedy černobílého obrazu). Barva je tedy zjednodušeně řečeno společná pro dva sousední body.



Obr. 9: *Color cross*

11/ Moaré je rušivý efekt, který vzniká překrýváním nebo interferencí dvou pravidelných a jen málo odlišných rastrů. Může např. pokazit kvalitu snímků zaznamenaných digitálním fotoaparátem. Vyskytuje se i v televizním vysílání - proto jsou pro vystoupení v televizi nevhodné oděvy s drobným vzorkem.



Obr. 10: *Moaré efekt*

12/ Blockade (blokování) je druh digitálního rušivého efektu, který vzniká při použití snímací techniky s nízkým rozlišením (tj. Lo-fi technika) jako např. mobilních telefonů, webkamer, bezpečnostních kamer a dalších přístrojů. Blokade efekt vzniká také při použití nevhodných kodeků pro převod videa a projevuje se výskytem blokovitých polí v obraze, které nesou chybnou barevnou informaci. Tímto dochází k rozbití obrazu nejen v pravidelných útvarech (blocích), ale poškozená je i barevná informace. Velikost bloků, jejich rychlost i nepřesná barevná informace, je nahodilá.



Obr. 11: *Blokování*

13/ Artifact (artefakty) je obdoba předchozího digitálního efektu. Digitální artefakty (tedy nejružnější částice) v obraze vznikají jako výsledný produkt chybného přenosového spojení, použití kompresního kodeku atd. Často mívají podobu chybně zobrazeného pixelu, nebo skupiny pixelů, barevné chyby, padání obrazu.



Obr. 12: Artefakty

14/ TV Interference je zobrazovací defekt způsobený chybou přenosu obrazu (např. díky počasí). Projevuje se zobrazením rovných i různě vlnících se horizontálních linek v obraze. Linky rovněž nesou chybnou barevnou informaci.



Obr. 13: TV interference

15/ Glitch

V digi videu se projevuje jako náhlý rozpad obrazu do zkreslení, po němž se rychle vrací zpět do normálu. Na rozdíl od analogového média (VHS kazeta), kde skutečně vidíme v obraze průběh chyby tak, jak je na pásku zaznamenaná. V digitální prostoru jde o chybu dekodéru, který dokáže daný signál díky poškození interpretovat. Zatímco analogová média mohou degradovat a ukazovat chyby různé míry, např. výpadky televizních řádků, digitální média existují v neporušeném stavu do okamžiku, kdy míra jejich poškození znemožní strojovou interpretaci záznamu. Pak nastává krátkodobý, avšak většinou kompletní rozpad.¹²



Obr. 14: *Glitch*

¹²Blažíček, Martin: Rozhovor Martina Blažíčka s Michalem Cábem a Kryštofem Peškem Cinepur 73, 2011,s. 73.

1.5. Vymezení pojmu Videoklip

Videoklip bývá nejčastěji, pro svůj komerční záměr, charakterizován jako promo video. Encyklopedie Britannica popisuje videoklip takto: *Music video (tedy videoklip) je Propagační film populární hudby, zvláště rockové písně [...] Podobně jako reklamy, kterými videoklipy v podstatě jsou, může být videoklip rovněž kvalifikován jako kvintesenční postmoderní umělecká forma: hybridní, parazitní, apropriativní, často kompromitovaná komercí, nebo podceňovaná z hlediska estetických nároků, v ideálním případě jednoduše [...]”¹³*

Na poli současné vizuální kultury se videoklip pohybuje jako specifický fenomén, jenž v sobě spojuje vizuální i auditivní složky, které vytváří v této synestetické formě specifický dialog. Kombinace těchto prvků rozdílně ovlivňuje vnímání celku, protože v sobě často ukrývá manipulativní postupy, které k nám promlouvají i z celovečerních snímků filmové produkce. Ve filmovém světě je videoklip v podstatě paralelou k úspornému útvaru básně v oblasti literární.

2. Noise, destrukce, porucha a obrazová chyba ve videoklipu

1. Historie videoklipu

Nejprve se krátce podíváme, jak v minulosti docházelo ke spojování vizuálního vjemu a hudby a jak videoklip vznikl. Spojení zvuku a obrazu je pro nás zajímavé i proto, že noise také analogicky existuje jako zvukový i jako obrazový, jak již bylo řečeno.

Prvopočátky propojování hudby a obrazu můžeme hledat již v pravěkých dobách. Za první projevy se dají s trochou nadsázky považovat jeskynní malby. Podle našich současných rekonstrukcí se zdá, že již tehdy se vlastně nepřímo zabývali syntézou hudby a vizuálna. Spojení vizuálních podnětů s předverbálním, hekavým projevem, utvářel omamnější dojem na tehdejší lid v kmenu. Primárně mělo toto spojení rituální účinek.¹⁴

¹³ <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/399088/music-video> (vyhledáno dne 26.8.2011)

¹⁴ Pijoán, José, Dějiny umění 1., Praha 1977.

Zkoumáním vztahů obraz a zvuk se věnovali i ve starověké čínské kultuře. Číňané jednotlivým tónům pentatonické stupnice přiřazovali barevné tóny, chuti, čísla i postavení planet.¹⁵

Další zmínky o synestetickém vztahu obrazu a zvuku nalezneme také v antickém Řecku 350, př.n.l. Aristoteles ve svém krátkém díle *De sensu et sensibilibus* (O rozumu a smyslech) přišel s tím, že barvy mohou vzájemně souviset jako hudební souzvuky v jejich nejlibějším uspořádání a podobně jako tyto souzvuky se vzájemně poměřují.¹⁶ Svými matematickými úvahami a hypotézami Aristoteles připravil půdu pro novověké zkoumání a porovnávání světelných a zvukových frekvencí. Zároveň svými myšlenkami inspiroval řadu renesančních umělců včetně Leonarda da Vinciho. Athanasius Kircher¹⁷ proslul jako propagátor laterny magiky, která se dá považovat za jakéhosi předchůdce filmových projekcí.¹⁸

18. a 19. století je doba mnoha vědeckých objevů a nových technických vynálezů nejprve v duchu osvícenství a pak již naplno rozjeté průmyslové revoluce. Idea reagovat v reálném čase na hudbu vizualizací objevuje ve Francii. V roce 1734 matematik a optik Luis Bertrand Castel přišel s návrhem „Clavecin Oculaire“ tj. optického cemballa.³⁵ Castel teoreticky vycházel z následující Newtonovy hypotézy: sedm spektrálních barev má rozsah ve stejných harmonických stupnicích, podobně jako délka struny na monochordu definuje hudební stupnici.¹⁹

Vývoj vizuálně-hudebních nástrojů pokračuje i v 19. století. V roce 1876 Američan Bainbridge Bishop přichází s novým přístrojem a myšlenkou tzv. painting music (malované hudby). Jeho přístroj byl konstrukčně podobný klasickým varhanům. Základnímu tónu C

15 http://en.wikipedia.org/wiki/Wu_Xing (vyhledáno 26.8.2011)

16 <http://ebooks.adelaide.edu.au/a/aristotle/sense> (vyhledáno 26.8.2011)

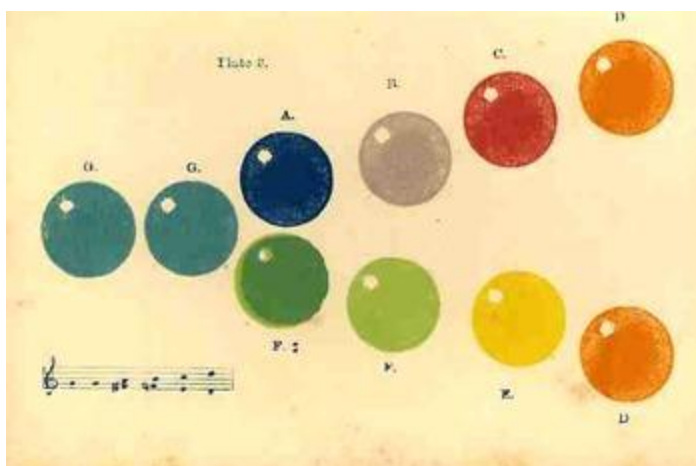
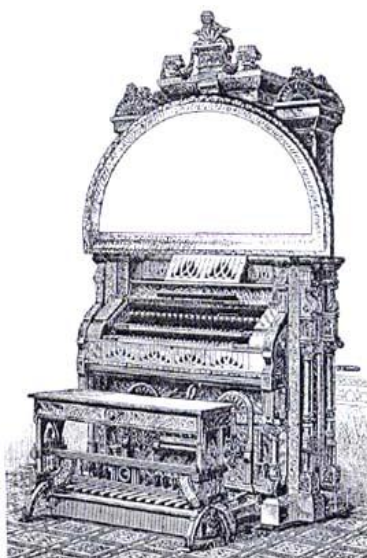
Aristotle, *On Sense and the sensible*, s. 2-7.

17 německý jezuita a myslitel, 1601 nebo 1602 – 1680

18 <http://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html> (vyhledáno dne 26.8.2011)

19 ibidem

určil červenou barvu a rozdělil barevné spektrum do jedenácti púltónů. Celkovým záměrem bylo vizualizovat průběh a souzvuk hudby a hlavně dotvářet její náladu.²⁰



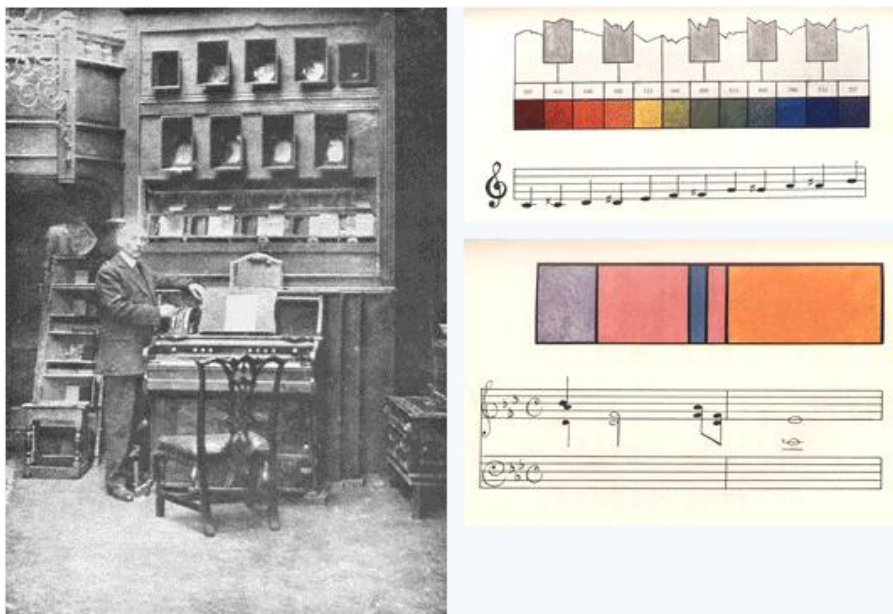
Obr. 15: Bainbridge Bishop, Color Organ a jeho stupnice

Britský malíř Alexander Wallace Rimington přišel na svět s patentem na nový přístroj zvaný „color organ“. V době nových technickým možností se pochopitelně začal zajímat o spoustu moderních přístrojů jako byl fotografický aparát a filmová kamera. Postupně se propracoval až k myšlenkám spojení světelných efektů s hudbou. Nástroj byl oproti Bishopově verzi sofistikovanější a umožňoval separátně hrát zvukovou a vizuální složku.²¹

20 <http://rhythmiclight.com/archives/timeline.html>

elektronicka verze dostupna z www.RhythmicLight.com

21 ibidem



Obr. 16: *Alexander Wallace Rimington, Color Organ a jeho stupnice*

Teoreticky se dá předpokládat, že jakési první technické problémy se zobrazováním barevných ploch na projekčních skříních nastávat mohly. Nelze je však v žádném případě nazvat ani noisy, ani degradacemi. Jelikož se nedochovaly ani samotné přístroje, můžeme o těchto zobrazovacích nedokonalostech, v historii předchůdců Vjské kultury i videoklipu pouze teoretizovat.

2.2. Éra filmových počátků

Souběžně s objevem filmového média koncem 19. století pokračuje i vize spojení obrazu a zvuku. Podoba prvních klipů se ukázala být velice přitažlivou audiovizuální formou té doby především ve spojených státech. Zde se objevují první klipové pokusy mezi lety 1890 – 1915, kterým se říkalo „song slides“.²² Tato krátká forma měla v počátcích spíše módní charakter a vyplňovala přestávky řady filmových projekcích nebo kabaretních vystoupení. Hudební složku i slideshow z fotek, pro dobarvení atmosféry, doplňoval text formou titulků. Projekce byla složena průměrně ze 16 módních fotografií a refrén písně byl zobrazen pomocí titulků, aby si jej mohli diváci spolu s interprety zaspívat. Tato forma nám nápadně

²² <http://see-this-sound.at/compendium/maintext/44/2> (vyhledáno 17.8.2011)

připomíná současnou podobu karaoke projekcí. Na obrázku je pro příklad zobrazen příběh Eileen, která má ústřední roli v písni *Eileen my own* z roku 1906, kde hudbu i text napsal George J. Green. Fotografie jsou často kolorované, jak to bylo dobovým módním zvykem [16].

Obrazové chyby jsou zde zastoupeny pouze v podobě mechanických nečistot škrábanců a skvrn, což se samozřejmě nedá považovat za cílený tvůrčí prvek. Při hledání noise, destrukce a obrazové chyby je nicméně důležité tuto éru v rámci historie videoklipu zmínit, abychom pochopili kontinuitu vývoje tohoto audiovizuálního formátu.

Thomas Alva Edison vynalezl v roce 1891 přístroj zvaný kinetofon,²³ který kombinoval filmovou projekci společně s jeho dalším vynálezem fonografem. Ten obstarával zvukovou složku. Kinetofon se dá tudíž považovat ze předchůdce televize jako takové. Pro synchronizace obrazu a zvuku se mezi kinetofonem a projektorem používal řemenový systém. Do skříňového útvaru, v kterém se skrýval navinutý film, se dívalo zvenčí seshora pomocí kukátka. Na ukázkou je zde vyobrazen krátký film *Butterfly Dance* z let 1894 – 1895 s účinkující Annabelle Whitford Moore [17]. Pro fotografické, filmové a tudíž i kinetofonové přístroje se všeobecně používal 35 mm formát filmu.

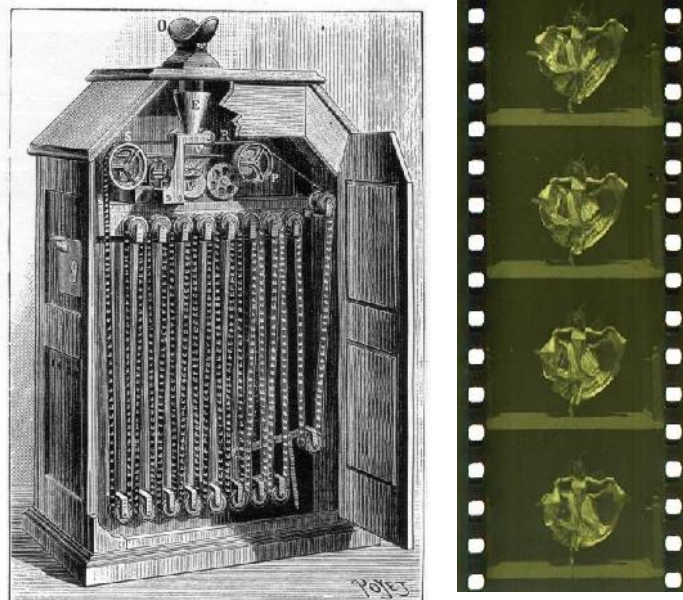
23 Thomas A. Edison: Patent Caveat (8. Oktober 1888), *The Thomas Edison Papers*, Digital Edition, TAED [PT031AAA] Patent Series-Caveat Files: Case 110: Motion Pictures (1888) [PT031AAA1; TAEM 113], <http://edison.rutgers.edu/NamesSearch/SingleDoc.php3?DocId=PT031AAA1>, accessed August 4, 2009.



CHORUS.

In after years, when I am old,
And life has lost its charm for me;
When friends, I loved in days of yore,
Have passed into eternity;
When ev'ry cherished hope has fled,
And life grows dreary, dark and cold,
Oh, will you love me then, dear heart,
In after years, when I am old?

Obr. 16: *Píseň Eileen my own*, 1906



Obr. 17:

vlevo - Kinetophone, 1891

vpravo - Butterfly Dance, 1894-1895

2.3. Éra experimentálního film

S cíleným využitím média filmu jako vizuálně-hudebního vyjadřovacího prostředku se setkáváme i počátkem 20. století. Vztah hudby a vizuality pronikl i do výtvarného umění např. v orfismu Františka Kupky nebo v abstraktním umění Vasilije Kandinského. Posléze k těmto synestetickým formám má co říci i futurismus i dadaismus (viz. Kap. 1.1.).

V rámci futuristického hnutí v roce 1909 se do nového umění založeného na hudbě a barvě pouští také Bruno Corra a Alberto Ginna. Pokoušejí se vytvořit další variantu color organ a pro tento pokus se poprvé rozhodnou použít médium filmu.

Z českých zástupců nesmím zapomenout zmínit prvního audiovizuálního umělce u nás Zdeňka Pešánka, který je dnes považován za průkopníka kinetického umění a barevné hudby. Ve 20. a 30. letech sestrojil několik verzí barevného klavíru. Jeho novátorské přístroje se pohybovaly na pomezí kinetismu, sochařské instalace, světelných jevů a hudební teorie.²⁴

²⁴ Menšík, Ondřej: *Zdeňk Pešánek Kinetizmus a světelná kinetika*, diplomová práce MU Brno, 2006.

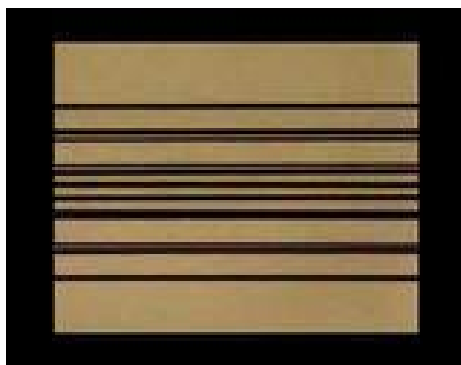
Abstraktní film se dále rozvíjí v průběhu 20. let v dílech německých režisérů: Hanse Richtera, Walthera Ruttmanna, Vikinga Egglinga. Ruttmannův barevný abstraktní film (komponovaný s živou hudbou) s názvem *Light-Play Opus No.122*, byl tvořen animací přibližně 10000 samostatných maleb. Toto dílo mělo zásadní vliv i na tvorbu Oskara Fischingera, který byl malíř i filmař a autor abstraktních filmů. Znalosti sestrojování varhan z Fischingerova původního řemeslného zaměření, ho přivedly k nápadu vizualizace hudby. Jeho metody jsou z technologického hlediska založeny především na animaci. Od animace s barevnými vosky a pigmenty se dostal až k práci s geometrickými objekty, jak lze vidět v *Kompozici v modré* (1935) [15].



Obr. 18: Oscar Fischinger, *Komposition in blau*, 1935

Za neméně důležitého experimentátora v oblasti animace lze považovat Normana McLarena, který pracuje s různými záznamovými zařízeními. Např. V díle *Boogie-Doodle* se snaží o dokonalou synchronizaci obrazu a zvuku. Jindy zase využívá animační postupy založené přímo na malbě, kresbě a perforaci filmového pásu. V jeho pozdějším filmu *Lignes Horizontales* z roku 1960, lze pozorovat jakousi pouhou vizuální podobnost s televizním šumem. Šestiminutový film je vlastně barevnou animací horizontálních linek, které mohou symbolizovat televizní řádkování [19].²⁵

25 <http://see-this-sound.at/compendium/maintext/44/3#textbegin> (vyhledáno 17.8.2011)



Obr. 19: *Norman McLaren, Lignes Horizontales, 1960*

Snaha o fúzi obrazu a hudby fascinuje i kubistického malíře Fernanda Legera. V jeho filmu *Ballet Mecanique* z roku 1924 je zastoupen šum větší mírou filmových nečistot na filmovém materiálu [20]. Tyto nedostatky nesmíme zapomenout zmínit, avšak ve výsledném díle se objevily nezáměrně. Tyto nečistoty, škrábance, flíčky, čárky a perforace jsou způsobeny mechanickým používáním filmového pásu a dají se označit spíše za technickou či mechanickou chybu.



Obr. 20: *Fernand Léger, Ballet Mecanique, 1924*

2.4. Zrození televize

S objevem televize ve 30. letech (Německo 1935, UK 1936, USA 1939, 1941) přichází nová éra hudebně-vizuálního spojení a dá se říci i doba opravdových předchůdců videoklipů, jak je známe v dnešních podobách. Hollywoodské společnosti si začínají uvědomovat komerční potenciál obrazového záznamu spojeného se zvukovou stopou a přicházejí na trh s tzv. „soundies“, černobílými klipy na filmovém pásu s optickou zvukovou stopou s průměrnou délkou kolem 3 minut.²⁶

Přístroj fungoval jako jakýsi předchůdce jukeboxu, avšak byl obohacen ještě o projekční plochu. Takže konstrukční analogie můžeme najít již v přístrojích zvaných „color organ“ z 18. a 19. století. Tyto soundies byly rozmístěny klasicky v nočních klubech a obecně v místech spojených se zábavou. Zde je důležité zmínit, že soundies umožnily (vlastně vůbec poprvé) vidět největší jazzové hudebníky a interprety té doby jako byli Duke Ellington, Louis Armstrong, Billie Holiday, kteří byli známí pouze ze zvukových nahrávek. Do konce druhé světové války bylo vyrobeno přes 1800 soundies. Nahrávky měli nejen zábavní, ale pro Ameriku počátku 20. století i ožehavé, socio-kulturní aspekty, spojené se začleněním černochů do společnosti.



Obr. 21: Panoram, černobílý vizuální jukebox pro tzv. soundies klipy

26 <http://www.cinema.ucla.edu/collections/soundies>, <http://www.soundies.net> (vyhledáno 27.8. 2011)

Černobílá éra končí s druhou světovou válkou a postupně se společně s novým uměleckým směrem, Pop artem, začínají rodit i velké hvězdy filmového průmyslu. Masmediální vliv na konzumní kulturu má stále se zvyšující účinek. Ve Francii se počátkem 60. let začíná v barvě objevovat obdoba černobílých soundies, kterým se říkalo „scopitones“.²⁷ Každý z těchto barevných jukeboxů se skládal z projekční plochy, se stranami o asi 60 cm, a 16 mm promítačky. Uvnitř přístroje byl pohyblivý zásobník umístěný na vertikální ose, který umožňoval výběr jednoho z 36 „klipů“. Tyto projekční systémy se v polovině 60. let uchytily ve Spojených státech, kde francouzské interprety časem nahradili američtí. Scopiton spoty většinou prezentovaly jednoduše samotné interprety, kteří v klipech vystupovali. Často byli interpreti pouze zachyceni během živých vystoupení. Vizuální náplň se již v mnohém neliší od současných videoklipů, jak je známe z MTV a jiných hudebních kanálů. Avšak přece jenom jsou zde i některé rozdíly. Většina klipů byla natáčena především studiově za pomoci nejrůznějších kulis a rekvizit. Pro vizuální atraktivitu hrála v klipech často nějaká sličná dívka v přiléhavém oblečení. Oblíbenost nových a barevných vizuálně-hudebních forem se dá označit za přerod v historii klipů.



Obr. 22: Scopitone, barevný vizuální jukebox

Objevem televize začíná pochopitelně i nové éra přenosových vysílání. Televizní přenosy jsou již ve své podstatě nositeli ztrátových informací. Kódování a následné dekódování

²⁷ <http://scopitonearchive.com/>,
(vyhledáno 27.8.2011)

<http://www.stim.com/Stim-x/9.4/scopitone/scopitone-jukebox.html>

původních dat zvyšují rizika vzniku různých defektů. V podstatě zde funguje přímá úměra – čím více přenosů nebo použití kódovacích procesů, tím větší je šance na vznik chybného výpočtu, chyby v obrazové i zvukové složce.

2.5. Videoartová éra

60. léta se zmítala ve vlnách velkých společenských změn. Světem vládnu hnutí bojující všeobecně za lidská práva (např. Hippies, boje za zrovnoprávnění černošského obyvatelstva, boje za práva homosexuálů). Doba halucinogenních látek měla nepřímý vliv na zájem diváků o barevnou hudbu. Společnosti navrhuje nové vizuální elektronické systémy a v této době vzniká video. Video je audiovizuální médium, které staví na procesu přenosu signálu magnetickým vlněním. Video přístroje začínají filmoví, hudební i výtvarní umělci používat od poloviny 60. let. Pionýry a průkopníky práce s videem byli např. Nam June Paik, Skip Sweeney, Steina Vasulka a Woody Vasulka, Garry Hill, David Atwood, Dan Sandin, Stephan Beck, Steve Rutt, Bil Etra a spousta dalších.²⁸ V této době si nemůžeme práci s videem představovat jako pasivní využití připraveného přístroje a postupů, ale naopak jako někdy až vědecké experimentování s možnostmi teprve se rodícího média, kdy tito autoři sami i mnohé přístroje vynalézají. První tvůrčí a záměrné noisové a degradační postupy lze tedy vůbec poprvé zaznamenat v pracích těchto experimentátorů.

Do této kapitoly jsem zástupně vybral stěžejní autory a jejich práce, aby prezentovali rozdílné přístupy k zacházení s noisem a degradací. Jejich práce, postavené na experimentálních přesazích videa do výtvarného umění, dobarvují kontinuitu vnímání a používání noisu v obrazu a hudbě.

„Širší audiovizuální potenciál videa leží v jeho pojednání noisu. Video signál dokáže produkovat jak auditivní tak vizuální reprezentaci tohoto surového materiálu, noisu.

Na základě toho, raní videopionýři rozpoznali strukturální příbuznost mezi generováním a přenosem elektronických signálů a mezi principy hudebních kompozice. Jejich zájem se vztahuje k variabilitě elektronického signálu, projevující se jako například variace vzorce a jeho opakování a ve vztahu mezi hudebními nástroji a přístroji.“²⁹

²⁸<http://www.see-this-sound.at/compendium/abstract/48> (vyhledáno 17.8.2011)

²⁹ viz. <http://www.see-this-sound.at/compendium/maintext/48/5> (vyhledáno 17.8.2011)

²⁹ „A further audiovisual potential of video lies in its treatment of noise, whereby the video signal can produce either an auditive or a visual representation of its raw material, noise.

První přenosný kamerový systém napájený baterií, kamera *Portapak* od firmy Sony, pochází z roku 1965. Přístroj přehrával magnetické pásky, na které se ukládaly informace. Později, kolem roku 1969, se přístroje zdokonalily a byly obohaceny o funkce převíjení pásek dopředu i dozadu a také byl sestrojen videorekordér. Od roku 1973 se na veřejnost rozšířily nové pŕlpcalcové kamerové VCR systémy, pro amatérské použití.

Nam June Paik

Video snad nejvíce proslavil korejský umělec Nam June Paik, který přišel do USA v 60. letech a začal jako tvůrčí nástroj poprvé používat systém od firmy Sony Portapak. Paik se jako člen umělecké skupiny Fluxus účastnil nahrávání celé řady performancí a vystoupení. Spíše než komerční videoklipy vytváří Paik audiovizuální díla za pomoci videa, televize a televizního přenosu. Paik teoreticky vychází z prací Marshalla McLuhana (*Jak porozumět mediím, 1964*) a svou pozornost věnuje struktuře masmédií. Masrchall McLuhan o něm hovoří takto: „*Znovuzpracováním nesourodých materiálů v neodadaitickém duchu a ironii, Paik vytvořil radikální syntézu obrazové řeči založenou na audiovizuální gramatice a skladbě televizního vysílání, přičemž současně transformoval televizní „jazyk“ jako takový.*“³⁰

Příklady této transformace jazyka vidíme např. ve videu s názvem *Beatles Electronique* z roku 1966-69.³¹ Televizní záznam koncertu skupiny je deformován do světelných útvarů , které připomínají sinusoidové nebo elektronické vlnění. V obraze se občas mihnou i deformované detaily samotných členů skupiny [23]. Hudební složka je rovněž výsledkem transformace hudby do chaoticky znějícího útvaru, který připomíná dadaistický remix.

On the basis of this potential, early video pioneers recognized a structural kinship between the generation and processing of electronic signals and the principles of music composition. Their interest is related to the variability of the electronic signal, such as in the variation and repetition of a pattern and in the interaction between various instruments and devices.”

Dovoluji si uvést volnější překlad.

30 The Castello di Rivoli Collection, Video Art, Rivoli-Torino, 2005,

Museo d'Arte Contemporanea, 2005: ISBN-13: 978-88-7624-534-3, s. 190.

31 <http://www.paikstudios.com> (vyhledáno 27.8. 2011)

Výsledná forma by se dala považovat za první videoartový klip, který navíc reprezentuje tvůrčí a záměrné použití destrukce v obraze.



Obr. 23: *Beatles Electronique*, 1966-69

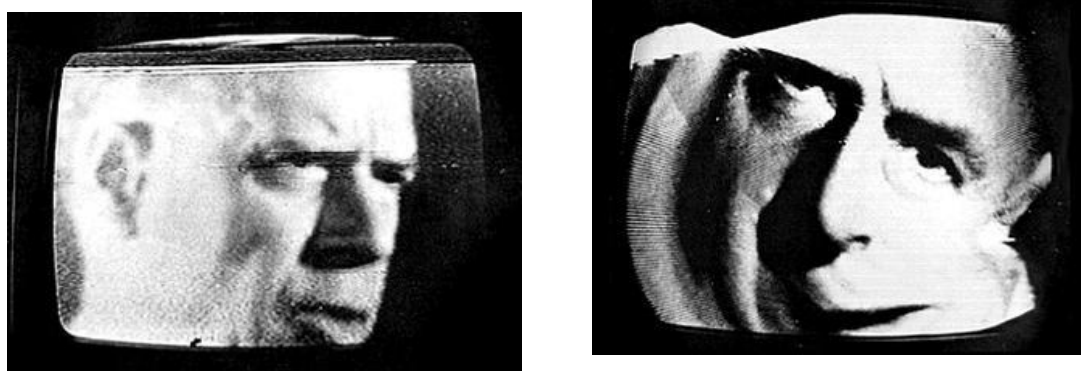
Jeho vůbec první video s názvem *Button Happening* z roku 1965 je silně ovlivněno hnutím Fluxus.³² Nahrávka představuje jednoduchou performance akci, která v sobě druhotně skrývá prvky s dokumentárním charakterem. Paik na dvouminutové černobílé nahrávce s prvky televizního šumění provádí jednoduché zapínání a rozepínání knoflíků na svém saku [24].



Obr. 24: *Button Happening*, 1965

32 <http://www.eai.org/title.htm?id=779> (vyhledáno 27.8. 2011)

Další destruktivní a šumové postupy vyžívá Paik např. Ve videu *McLuhan Caged* z roku 1967 nebo při vizualizacích pro one-man show, která probíhala v rámci výstavy *Electronic art III* v Gallerii Bonino mezi lety 1965 až 1974 [25, 26]. V obou případech získává výsledný destruktivní charakter obrazu díky přejíždění magnetů po televizní katodové trubici. tzv. demagnetizace³³ zapříčinila doslovné zborcení obrazu. Videá vykazovaly bortivý a neustále se měnící obrazový pohyb, což mělo v divácích vzbudit pocit jakési závratě, halucinace a v neposlední řadě i existenční nejistoty [26]. Podobné mechanismy a manipulace jsou uplatněny i v díle s názvem *Video Commune*.



Obr. 25: *McLuhan Caged*, 1967



Obr. 26: Paikovy destruktivní projekce z výstavy *Electronic art II*

33 Pro televizory se používaly obrazovky s elektromagnetickým vychylováním paprsku a díky těmto magnetovým kreacím přes katodovou trubici vznikly výkyvy pohybů elektronů, které nesprávně dopadaly na luminoforové vrstvy.

Ve spolupraci s Davidem Atwoodem vytvořili v roce 1969 společné autorské dílo s příznačným názvem *9/23/69*, odkazující k datu vzniku toho díla³⁴ [27]. Toto novátorské video vzniklo během umělecké stáže v Bostonu. Paik vytvořil čisté elektronické abstrakce. Pracoval přitom především s nalezeným tzv. foundfootage materiálem. Do videa přidávali Paik s Atwoodem přednahráté zvuky cikád a ozvěny hlasů. Ve vizuálním experimentu se objevily tváře pořadatelů této umělecké residence v Bostonu Freda Barzyka a Olivia Tappana. Obličej Paik přetavuje do elektronické podoby a kombinuje je s předtočeným živým televizním vysíláním. Portréty se v obraze rozpadají, deformují a získávají podobu jakési živé televizní halucinace. Na videu nalezneme viditelné fragmenty z fotografií portrétovaných osob, hlavně oblast očí, které byly spojeny s další obrazovou vrstvou. Za použití několikanásobného přetransformování videa dochází ve videu k silné deformaci až „vypálenému“ efektu, až se postupně ztrácí obrazová informace. Kolem hlavy se vytváří zářivá aura, která opět dobarvuje atmosféru halucinace [27, vlevo]. Paik i Atwood objevili kouzlo interaktivity videa a audio syntetizátorů a začínají je používat i v dalších svých pracích.



Obr. 27: *9/23/69: Experiment s Davidem Atwood (1969)*

Ve své další tvůrčí etapě začíná Paik pracovat s principem mnohvrstevných koláží. V díle *Global Groove* z roku 1973, díky přesaturovaným obrazům v různých vrstvách videa

³⁴ <http://www.eai.org/title.htm?id=3271> (vyhledáno 27.8. 2011)

vytvořil portréty až se surrealistickou atmosférou.³⁵ Často využívá neo-dadaistické přístupy, kde kombinuje antické obrazy s obrazy soudobých pop ikon. Princip koláže využívá Paik nejen ve formální ale i obsahové rovině. Samo video je tedy mozaikovitý soubor situací a úryvků z komerčních reklam, klasických korejských tanečních vystoupení, koncertů známých osobností jako je Charlotte Moorman nebo John Cage. *Global groove* je považováno za velice zásadní dílo v historii videoartu, protože na něm Paik začal využívat speciální přístroj Multi-level-keyer, který umožňoval zmiňovanou vícevrstevnatost videí (o přístroji se budu zmiňovat později).



Obr. 28: *Global Groove*, 1973

Woody Vasulka

Brněnský rodák Woody Vasulka (narozen v Brně 1937) může být považován za určitý most mezi světovou a českou videartovou scénou. Je absolventem katedry dokumentaristiky pražské FAMU a řadí se k první generaci tvůrců, kteří experimentovali s analogovým videem. V roce 1965 emigroval se svou ženou, hudebnicí a později rovněž videoartistkou, Steinou Vasulka do New Yorku, kde posléze zkoumají možnosti a výrazové prostředky videa. Pracují s metodou tzv. *video processingu* (způsob zpracování obrazu) a zkoumají parametry elektronického signálu. Důležitým momentem v počáteční etapě jeho tvorby (kolem roku 1970-74) se stává spolupráce Vasulky s Georgem Brownem a Ericem

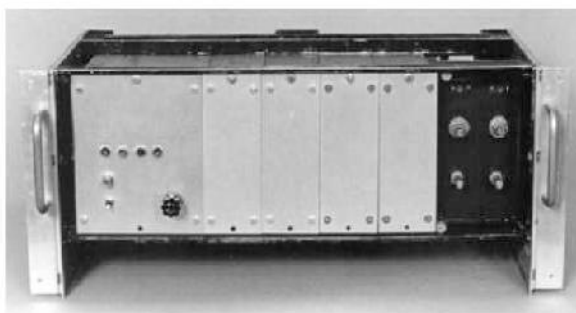
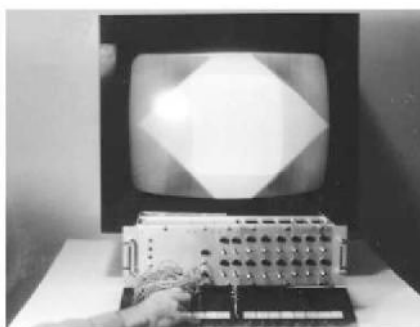
³⁵ <http://www.eai.org/title.htm?id=3287> (vyhledáno 27.8. 2011)

Sieglem, kteří vnášejí do videa i nové experimentální přístroje umožňující nejrůznější video kombinace a manipulace.³⁶

Jeden z prvních přístrojů byl Sieglův tzv. *EVS, Electronic Video Synthesizer* (1970)³⁷ a *Dual Colorizer* (1971).³⁸ Oba pracovaly čistě na analogové bázi. O prvním z nich s nadšením mluví videoartový umělec Jud Yulikut:

*Video Synthesizer, to je jako video ekvivalent k hudebním syntetizérům, kde máte programový ovladač . S ním můžete ve videu vybírat z velké řady vizuálně-geometrických možností manipulace, a to vše v barvě.*³⁹

Sieglův *Dual Colorizer* zase pro změnu manipuloval se samotnou barvou. Fungoval na principu generování a následném přiřazování barvy videím z monochromatických zdrojů.



Obr. 29: *EVS (electronic video synthesizer), 1970*

Obr. 30: *Dual Colorizer, 1971*

Mezi nové technické objevitele patřil i zmíněný George Brown. Jeho nástroj *Video Sequencer* (nebo také *Field Flip/Flop Switcher*) z roku 1972 umožňoval mít digitální kontrolu nad přepínáním polí ve videu a mezi jejich snímkovou frekvencí (frame rate)⁴⁰

36 <http://www.vasulka.org> (vyhledáno 17.8. 2011)

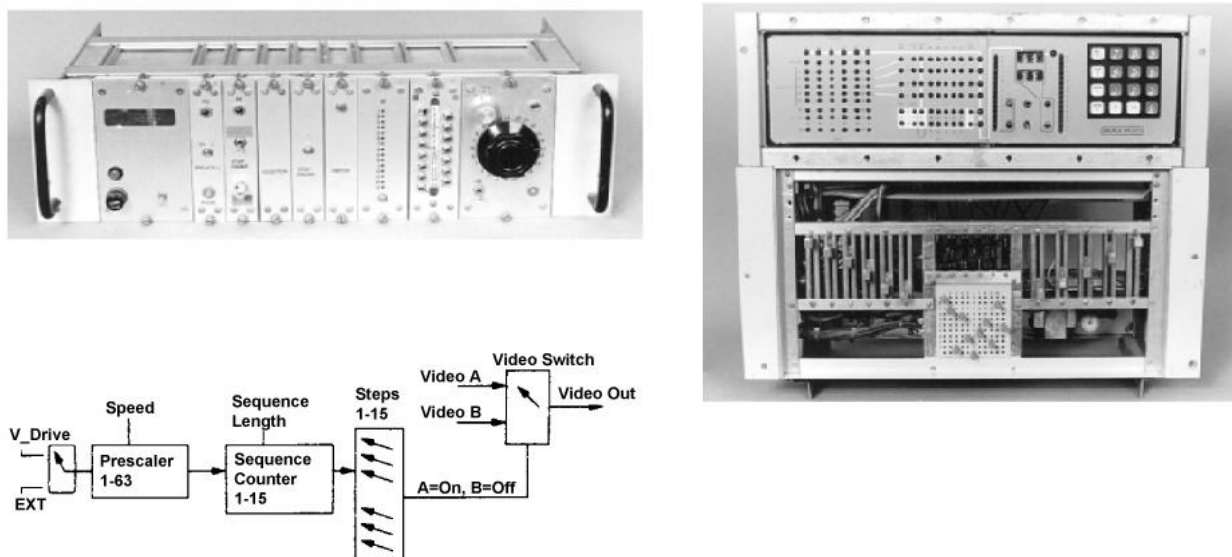
37 <http://www.vasulka.org/archive/Artists6/Siegel,Eric/EVS.pdf> (vyhledáno 17.8. 2011)

38 http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vidsynth/eric_s/eric_s.htm (vyhledáno 17.8. 2011)

39 http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_Eigenwelt/pdf/116-121.pdf (vyhledáno 17.8. 2011) „Video Synthesizer, that's like the video equivalent of a music synthesizer, where you have a program board and you can start to set up a whole series of visual geometric happenings in color on the video signals“

40 detailné popis přístroje viz. http://www.vasulka.org/Kitchen/PDF_Eigenwelt/pdf/130-131.pdf (vyhledáno 17.8. 2011)

Další objev *Multi-level-keyer* z roku 1973 byl jednoduchou instancí, který v sobě kombinoval digitální encoder (tzv. key priority encoder) s mixovacím analogovým klíčovacem (tzv. Multiple analog keyer/mixer).⁴¹



Obr. 31: Field Flip/Flop Switcher 1971 s nákresem , Multi-level-keyer, 1973 (vpravo)

Další z řady technických objevů byl *Rutt/etra scan processor* (1974), který umožnil modifikaci videobrazů vychylováním elektromagnetického řádkování.⁴² *Programmer* byl zase digitální nástroj pro uchování a přehrávání sekvence operací. Příkladem použití Programmeru je patrné např. ve Vasulkově práci *Noisefields* z roku 1974.⁴³ Tento experiment zkouší vizualizaci abstraktního kruhového obrazce bez použití kamery. V *Noisefields* Vasulka zužitkovává i Dual colorizer (Erica Siegla) i Video sequencer (G. Browna) a díky jejich kombinaci obarvuje černobílé zrnění. Mottem videa je motiv zrnění a mihotání.

„Mihotání videa je složitější než mihotání filmu, neboť dokonce i základní „snímek“ (frame) se skládá až v mysli diváka a nikdy není na obrazovce fyzicky přítomen jako ve svém

41 ibidem, s.2.

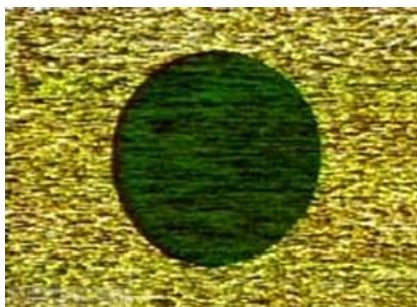
42 <http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vidsynth/ruttetra/ruttetra.htm> (vyhledáno 17.8.2011)

43 Vasulkův videoarchív: http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_42.html (vyhledáno 17.8. 2011)

celku. Luminofory obrazovky videa jsou osvětleny jen po zlomek času, který vyžaduje každé pole či snímek, takže celkové snímky se ukazují jen prostřednictvím automatizovaných funkcí videa či v rámci percepčně-kognitivního systému. Jestliže *Noisefields* podněcují percepční „iluze“, poukazují současně na reciproční iluzi, na základě které si představujeme, že okénko (frame) videa existuje jakožto sjednocená entita, stejně jako tomu je ve filmu.“⁴⁴

Nové „technické hračky“ obecně otevřely nové cesty všem umělcům pracujícím s videem a jeho přesahy. Kombinace a modifikace obrazu, video přenosy, degradace a deformace, všechny zmíněné postupy jsou zároveň nositeli elektronické obrazové chyby i noisových prvků.

Distortivní metody používá Vasulka i v dalších známých videích jako např. *Reminiscence*⁴⁵ a *Telč*⁴⁶ (obě 1974), které pořídil během návštěvy rodné Moravy portapakovou kamerou. Pro modulaci signálu a vertikální deformaci polí rastrových linií použil syntetizátor (Rutt/etra). Jak vidíme na obrázku, výsledkem se stal jakýsi reliéfní nebo topografický obraz, který je dobarven reálným zvukem z prostředí města.

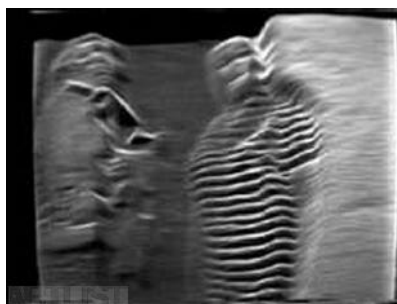


Obr. 32: *Noisefields*, 1974

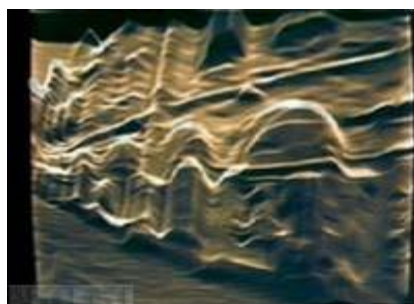
44 Turimová, Maureen, Nygren, Scott: *Číst nástroje, psát obraz*, 1996, s. 49 – 70.

45 Vasulkův videoarchív: http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_64.html (vyhledáno 17.8. 2011)

46 Vasulkův videoarchív: http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_76.html (vyhledáno 17.8. 2011)



Obr. 33: Reminiscence 1974



Obr. 34: *Telč* 1974

Steina Vasulka

Video, jak již bylo zmíněno v úvodu, si nacházelo cestu i k prvkům živého hraní nebo performance. Příkladem této cesty je manželka Woodyho Vasulky, Steina. Tato hudebnice, která mimo jiné vystudovala akademii muzických umění v Praze, se (pochází z Islandu) stává důležitým pojítkem světového i českého videoartového umění díky setkání s Woodym. Od hudby se tedy dostává k videu a zkoumá jeho formální možnosti. Její novou láskou se tak stává video.

„Video – taková změna! Bylo to, jako bych se zamilovala, od té doby pro mě neexistovalo nic jiného. Hned jak jsem měla v ruce videokameru a mohla ovládat majestátní plynutí času, bylo mi jasné, že jsem našla ten pravý prostředek k vyjádření svých pocitů.“⁴⁷

V roce 1971 založila spolu s Woodym a Andy Mannickem proslulé newyorské „divadlo elektronických médií“ *The Kitchen*. Tímto krokem oba výrazně přispěli k rozvoji performance, happeningu, videa, hudby i nového divadla.

Od té doby, co jsme začali pracovat v Kuchyni, měli jsme spoustu příležitostí vytvářet prostředí a „živá“ video-představení.⁴⁸

Přes klasicky vypadající noisové experimenty *Decay I* (1970)⁴⁹ [35], kde Steina studuje lidskou tvář a její mimiku, a video *Flux* (1977)⁵⁰ [36], kde vyjadřuje fenomenologii pohybu vody, se dostává do kategorie live-video-performance videem *Violin Power*⁵¹ z roku 1978 [37]. Steina v něm hraje houslové představní, pro které využívá uzavřený okruh se dvěma kamerami, propojenými s klíčovacem a audio syntezátorem. Zvukové vlny způsobují vlnění obrazového povrchu, tření smyčce o struny vyvolává vizuální efekty v textuře, které evokují zabarvení zvuku houslí. O charakteru svých pracovních postupů se Steina zmiňuje v katalogu výstavy ve veletržním paláci takto:

„Mezi natáčením a editací bývá často mezistupeň, kdy upravuji a míchám obrazy, měním barvy, pouštím věci vzhůru nohama, nebo pozpátku. Na tomto místě se projevuje specifická ojedinelost práce s elektronickým obrazem. Je to něco jako pracovat ve fotokomoře – nikdy nevíte dopředu, jak to bude vypadat – ale ve skutečnosti mi to spíš připomíná hru na hudební nástroj. Můžu měnit styl, dynamiku a náladu a celé to pojmout improvizálně a spontánně. V multikanálových video-kompozicích často vytvořím základní téma a to potom dvakrát, nebo třikrát okopíruji. Pak do jednotlivých kopií vkládám rozdílné, ale vzájemně se doplňující obrazy. Začíná se vytvářet jev podobný hudební skladbě. Začínám s melodií – tématem, přidávám harmonické linky a zjišťuji, že melodie je mnohem méně důležitá než celkový souzvuk. Občas se vynoří náhlý melodický motiv, který si jednotlivé nástroje – v mém případě tedy obrazovku videa – předají.“⁵²

47 **Steina Vasulka** *Instalace, katalog k výstavě, Praha, 1997, s.2.*

48 *ibidem, s.3.*

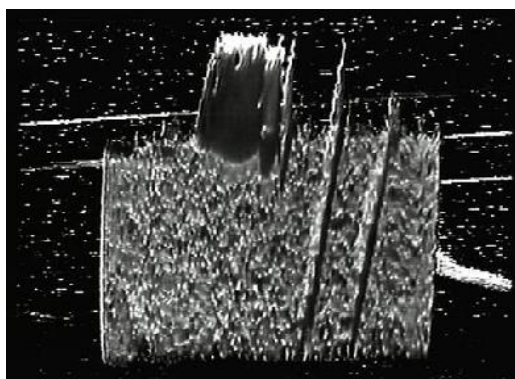
49 http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_101.html (vyhledáno 17.8. 2011)

50 http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_101.html (vyhledáno 17.8. 2011)

51 http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_stills/index_93.html (vyhledáno 17.8. 2011)



Obr. 35: *Decay*, 1970



Obr. 36: *Flux*, 1977



Obr. 37: *Violin power*, 1978

Také Steina demostrovala ve svých pracech nové přístroje, např. ve videu *Bad*⁵³ z roku 1979 použila tzv. *digital image articulatore* [38].⁵⁴ Jedná se o krátkou rytmickou práci s obrazem a hudbou. Steina používala artikulátor k uchování obrazů v mezipaměti videa a používala audio signál k označení toho, kdy a kde se výsledný obraz objeví na monitoru. A to vše pomocí hlasu. Výsledné obrazy byly často velice abstraktní.



Obr. 38: *Bad* a užití *Digital image articulator*, 1979

Video a vyučování videa se Woody i Steina Vasulkovi věnují dodnes. V jejich početných sbírkách videí nalezneme velkou řadu prací, které pracují s noisem.⁵⁵

2.6. Zrození MTV – hudební televize

Srpnem roku 1981, kdy MTV (Music Television) zahajuje vysílání videoklipem *Video Killed The Radio Star* od The Buggles, nastává zlomová éra v historii videoklipů. Samotný vznik čistě hudební televize byl podmíněn předcházejícím průzkumem trhu a následnou analýzou požadavků širší veřejnosti, která své idoly chtěla nejenom slyšet, ale i vidět. Zájem o hudební video byl enormní. Zároveň lze konstatovat, že v masmediální době, i

53 <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=457> (vyhledáno 17.8. 2011)

54 http://www.vasulka.org/Videomasters/pages_solo/Bad.html (vyhledáno 17.8. 2011)

55 ke shlednutí jsou na www.vasulka.org (vyhledáno 17.8. 2011)

díky novým technickým možnostem, byl vznik hudební televize nevyhnutelný. Technické možnosti usnadnily rozšíření pop kulturních i postmoderních strategií formou citací nebo apropriací k jiným, již existujícím hodnotám. Nový formát hudebního videa se stal průsečíkem mezi technologiemi, komercí a uměním. V rámci tvůrčích přístupů dochází často ke kombinacím rychlých střihů, kolážových technik, vizuálních efektů, grafických prvků i typografických elementů. Komerční potenciál vycítila řada holywoodských filmových týmů a zpočátku zásobují MTV právě oni.⁵⁶

Tony Oursler

V rámci hledání noisových prvků, stojí v popředí práce umělce Tonyho Ourslera, jehož tvorba zahrnuje široké spektrum různých médií od malby, instalace, performance a sochy.⁵⁷ Oursler nejčastěji spojuje nebo konfrontuje více rovin. Nejčastěji rovinu projekční (video, projekce, televize) s rovinou hmatatelnou (obraz, objekt, instalace). Výstupy jeho uměleckých prací jsou vždy v podobě instalovaného objektu, na který je současně promítán počítačově modifikovaný obličej, jako je to např. v instalaci *Autochtonous* z roku 1994 [39].



Obr. 39: kombinovaný objekt, *Autochtonous*, 1994.

Tony Ousler pracoval i s videem a vytvořil řadu videoklipů. Nejznámější jeho videoklip s názvem *Tunic* vznikl v roce 1990 pro americkou post-punkovou skupinu Sonic Youth [40].

56 Vernallis, Carol, *Experiencing music video, Aesthetics and cultural context*, 2004. s.1-4.

57 všechny videa od Tonyho Ourslera ke shlédnutí na: <http://www.tonyoursler.com/>

Píseň je často uváděna s dovětkem „*song for Karen*“, protože vznikl jako věnování svému velkému vzoru, americké zpěvačce a bubenistce Karen Carpenter. Ta zemřela v roce 1983 na mentální anorexii. V písni zaznívá snová představa, kde Karen opět hraje na bubny v nebi, spolu se svými novými kamarády, Elvisem Presley, Jannis Joplin a Dennisem Wilsonem. Videoklip v sobě ukrývá i prvky barevného televizního šumu. Ten se objevuje na začátku, uprostřed a na konci klipu. Pomocí noisu vytváří Oursler zneklidňující a halucinační iluze. Další možná interpretace šumového obrazu v klipu by se dala popsat jako hlasy mrtvých nebo tzv. E.V.P., kdy za pomoci různých záznamových zařízení (zpravidla s nízkou snímací kvalitou a tedy i nutným šumem) dochází k údajnému zaznamenávání hlasů ze záhrobí. V klipu se objevují Ourslerovy charakteristické postupy s projekcí obličeje na tělo panenky a kombinace reálného obrazu s promítaným.



Obr. 40: *Tunic*, 1990

Skupina Sonic Youth byla v počátečním období své tvorby zařazována do scény post punku, protože výrazně experimentovala se zvukem a v jejich hudbě vynikal především syrový zvuk kytar. Tomuto přístupu se rovněž říkalo *noise music*, nebo také *rock noise*. V těchto stylech bylo běžné experimentovat s distorzními elektronickými efekty a různými kombinacemi atonality.

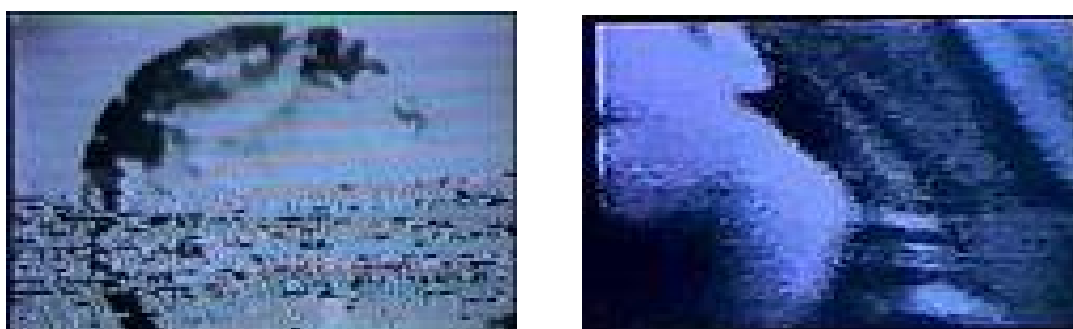
Kapela se tyto prvky snažila zapracovat i do svých dalších vizuálních prezentací. Ze stejného alba *Goo* pochází i další mnohem více destruovaný klip s názvem *Mary-christ*

[41]. Pro dosažení rovnováhy došlo v klipu k rozbití nejen zvukové, ale i obrazové složky. K lo-fi videu, při kterém dochází ještě k barevné degradaci v obraze, se přidává i silné filmové zrno. Místy jsou záběry doplněny o čisté animace samotného zrna, které je smícháno s barevnými nečistotami a jinými skvrnami. Spojení prvků má vytvářet celkově špinavý dojem, což bylo nejspíše cílem tohoto hudebního stylu. Čím více noisy obraz a zvuk, tím více ponurejší atmosféra ve videoklipech vznikne.



Obr.41: *Mary-christ*, 1990

Na další písni s názvem *Mote* byla aplikovaná stejná metoda: čím více noisy sound, tím více noisu v obraze [42]. To se potvrzuje kombinací televizního šumu s barevnými referenčními pruhy. Celý videoklip je nahrátý z televize. Nesprávně nastavená frekvence při snímání televize způsobuje blikající a jezdící pruhy. Po celou dobu videa je zaostřeno na strukturu barevné vrstvy luminoforů na televizním monitoru, čímž se obrazově dostáváme k samotné struktuře média. Závěrem se obraz rozpadá do hranatých kontur postav.



Obr. 42: *Mote*, 1990

Obrazovou distorzi obsahuje i další Ouslerovo video s názvem *Designer Drug Molecule* [43]. V záběru na obrázku se objevují různé detaily tváře, přes který běží přesaturovaný ručový pás. Ten v tomto případě symbolizuje narušení a destrukci, které drogy mohou lidem způsobit. Pás jezdí nahoru a dolů jakoby scannoval obličej postavy.



Obr. 43: *Designer Drug Molecule*

Lars von Trier

V rámci degradačních postupů nesmím zapomenout uvést světoznámého, dánského režiséra Larse Triera. Ten říká, že „film by měl být jako kamínek v botě“.⁵⁸ Aby filmaři vytvořili originální umělecké dílo, musí se stylově odlišit od ostatních filmů. Novátorské a technické přístupy používá Trier v každém svém filmu pokaždé jiným způsobem. Důkazem toho je i starší snímek *Médea* z roku 1988 [44].⁵⁹

Toto klasické drama milostného trojúhelníku Médei, Jásona a dcery krále Kreona bylo původně natočeno na 35mm film. Trier se ale snažil vymyslet způsob jak z technicky dokonalého filmu udělat dílo, které by vizuálně spíše připomínalo televizní inscenaci. Rozhodl se tedy záměrně degradovat obraz na úroveň televizní kvality. Filmové pásy převedl na videové pásky, a poté znovu na film. Tím se film jakoby rozpil a rozmlžil. Barevná složka filmu byla rovněž manipulována. V klíčových scénách s Médeou Trier více saturoval červenou a modrou barvu, kvůli zesilujícímu emotivnímu účinku. Vizuální složka i titulky s „retro“ patinou spíše celkově připomínaly němé filmy. Tato technická degradace

58 Peter Schepeleern, *Lars von Trier a jeho filmy*, 2004, s. 70-73.

59 ibidem, s. 80-82.

obrazu měla podle Trier i více umocnit dojem, že se jedná o starý klasický příběh. Trier tedy poprvé ve své tvorbě využívá technickou degradaci obrazu pro dosažení celkovému vyznění filmu.

Experimentování s obrazem a jeho technickými kvalitami Trier později rozvinul i ve svém manifestu *Dogma 95*, kdy si klade spoustu technických omezení. Roztřesenou kamerou, nebo např. zvukovými mikrofony v záběrech, či vyšší zrnitostí filmů se Trier snaží posílit dojem autenticity v jeho fiktivních home-video dokumentech.



Obr. 44: *Médea*, 1988

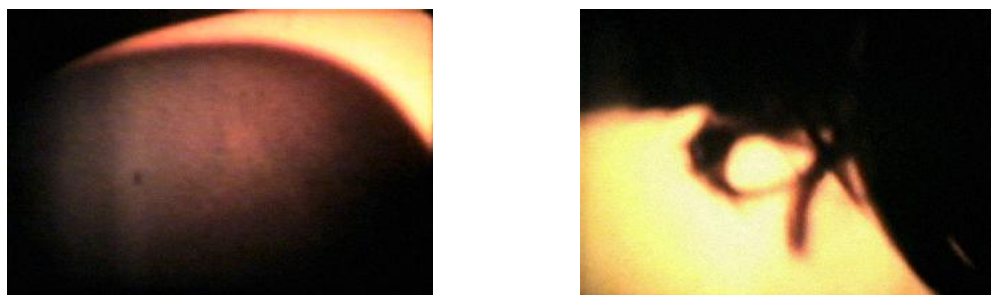
František Wirth / CZ

V rámci degradačních postupů v českém prostředí 90. let připomenu autodidakta Františka Wirtha, který se skupinou ULTRA v 90. letech rozvíjel možnosti 16mm projekce s živou hudbou. První pokusy s filmem začal v roce 1994 a posléze mezi lety 1994-98 natočil několik filmů na formátech 8 a 16mm. Ve své tvorbě uplatňuje degradační postupy, které vycházejí především ze struktury filmového materiálu. Pracuje s prvky mechanických nečistot, poškozením a s chemickými manipulacemi povrchu filmové kopie. Jeho metody svým charakterem odkazují na experimentální tvorbu avantgardních filmařů.

Jeho krátký film *In nuce* (lat. "stručně") z roku 1998, připomínající improvizovaně natočený milostný akt, působí spíše jako osobní romantická zpověď autora [45].⁶⁰ Celý film je ponořen do teplých tónů a zobrazuje stínohry fragmentů lidských částí těla. Degradaci Wirth uplatňuje už v projekční kopii, kde je filmový materiál upraven částečným leptáním a chemickými zásahy v povrchu. Pomocí nečistot filmového povrchu a kontrolovaného

60 <http://www.mediabaze.cz/page.php?artwork=77> (vyhledáno 27.8. 2011)

rozpadu filmového materiálu Wirth symbolicky navozuje pocity pomíjivosti zaznamenaných okamžiků.



Obr. 45: *In nuce*, 1998

2.7. Éra internetu a počítačových postprodukcí

Začátek této nové digitální éry se dá datovat do počátku 80. let, kdy se objevují první osobní počítače. V tomtéž roce je pojmenovaná i celosvětová počítačová síť, známá jako internet. Využití počítačové grafiky v rámci filmového průmyslu nastává již koncem sedmdesátých let např. ve filmech *Star Wars* od George Lucase (1979) nebo ve filmu *Tron* (1982) Stevena Lisbergera. Vizuální kultura 80. let je výrazně ovlivněna fenoménem cyberpunku, který ovšem svými kořeny sahá až do 50. let.

V rámci industriální hudební scény 80. a 90.let (industrial rock, industrial noise) bylo oblíbené experimentovat s kazetovými smyčkami, degradováním a zvonunahrávacími principy s cílem dosáhnout špinavých industriálních zvuků, které často dospěly až do stádia tvrdých noisových hluků. Pro rovnováhu mezi hudbou a obrazem, se tito interpreti snaží zakomponovat prvky špinavosti, lo-fi looku, šumu, a velkého zrna i do vizuálu. Výsledek často zanechal silně depresivní, destruhující a narušující dojem. Skupiny jako byly Coil, Laibach, Einsturzende Neubauten, Nurse with Wound, Smegma, The Haters, Current 93, Steven Stepleton, Throbbing Gristle pomohly přenést noise destruktivní prvky i do vizuální složky videoklipů.

V rámci neoficiální kultury se rozvíjí industriální hudba a nové hudební žánry. Doba nových technických možností přispěla k tomu, že audiovizuální tvorba byla nyní jen velmi málo technicky omezena. V komerční i umělecké sféře se začíná pracovat s novými

počítačovými manipulacemi, kombinacemi starých i nových technik, reedity i apropriacemi. Video-umění se na počátku 90.let díky internetu stalo zároveň všeobecně dostupným a rozšířeným fenoménem. Důležitým momentem byl i technický posun od analogové k digitální videokameře.

Chris Cunningham

Chris Cunningham bývá v současnosti považován, nejen za režiséra videoklipů, ale rovněž se v prostoru současného umění pohybuje i jako videoartista. Ve svých dílech často vychází z cyberpunkové kultury, kterou svými díly znovuoživuje. Náměty klipů často koketují s vizemi humanoidů. Tyto „napůl lidi, napůl roboty“ nalezneme ve videoklipu *Second Bad Vibes* (1996) od britského elektronického dua Autechre [46]. Digitální obraz je precizně rytmicky komponován v souladu s hudebním lo-fi technem skupiny Autechre. Vizuální charakter klipu opět tvoří oblíbené rastry, které vznikají snímáním obrazu z televizní obrazovky. Cunningham skrze dynamické záběry kamery (rychlé, rozostřené „švenky“) nechává diváka tápat v cyber prostoru, kde se objevuje onen humanoid (deformovaná postava) v dialogickém vztahu s kybernetickým robotem. Za použití lo-fi technik dochází společně s hudbou kapely Autechre k opravdu silně rušivému a nepříjemnému dojmu. V tomto příkladu se noise v rukou Cunninghamna začíná stávat silným a výrazným výtvarným prostředkem, se kterým pracuje i ve svých dalších počinech.

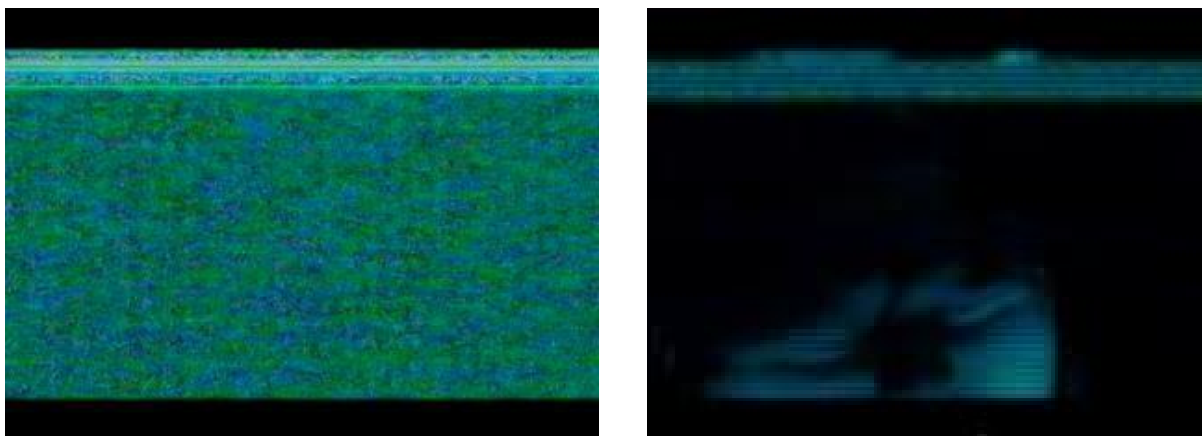




Obr.46: *Second Bad Vibes*, 1997

Videem *Come to daddy* z roku 1997 započíná Cunningham delší spoluprací s britským hudebníkem Aphexem Twinem a nadále rozvíjí svojí noisovou stylizaci [47]. Ve videoklipu opět figuruje televize, která v sobě skrývá temné síly prostřednictvím démona. Ten později z televize vychází ven. Do té chvíle je ukryt v obrazovce a negativní síly vysílá pomocí chrčení a blikání obrazu. Celý klip je barevně laděn do tmavých odstínů. Na rozdíl od

kompletně znoisovaného klipu pro Autochre je v *Come to daddy* převládajícím prvkem normální kvalitní obraz.⁶¹



Obr. 47: *Come to daddy*, 1997

Rob Sharidon a Nine inch nails

Do kategorie noise rocku bychom zařadili i kapelu Nine inch Nails která koncepčně pracuje s noisovými prvky ve svých videoklipech. K dlouhodobé spolupráci kapela přizvala New Yorkského grafického designera, filmaře a režiséra Roba Sheridona, který s nimi spolupracoval na dvou albech a vytvořil pro ně řadu koncertních vizualizací. Frontman kapely Nine inch Nails Trent Reznor se často autorsky podílí na koncepci jednotlivých alb. Společně se Sheridonem jednotlivé klipy i režíruje.

Album *With Teeth* z roku 2005 bylo silně ovlivněno událostí 11. září 2001 a bombovými útoky na Ameriku.⁶² Tato děsivá událost zanechala vliv pochopitelně na celou společnost, tvůrce a umělce nevyjímaje. Reznor zapojil tento všeobecný strach z nových hrozeb, napadnutí a bombových útoků, i politické propagandy do písní svého alba *With Teeth*. Rob Sheridon doplnil tento záměrně tíživý dojem pomocí noisových a obrazově destruktivních

61 <http://www.director-file.com/cunningham/> (vyhledáno 27.8.2011)

62 více informací naleznete na stránkách skupiny:http://www.nin.com/with_teeth/

efektů, které můžeme vidět hned v první klipu z alba *With Teeth* s názvem, *The Hand That Feeds* z roku 2005 [48].



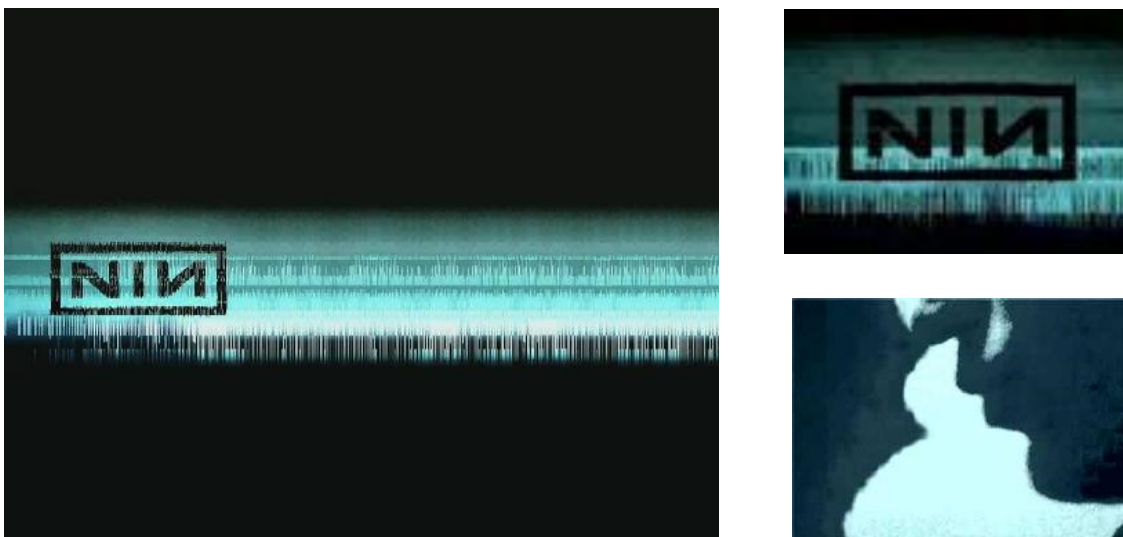
Obr. 48: *The hand that feed*, 2005

Zde Sharidon pracuje již s digitálně rozbitým obrazem, kde záměrně narušil strukturu prokládaného obrazu. Konečná podoba klipu koncepčně úzce souvisí i s dalšími propagačními materiály, plakáty nebo obalem desky. Celé album provází prvek nepopsatelného a negativně působícího rozpuštění či zborcení, jak vidíme např. na obalu desky [49].



Obr. 49: *obal desky With Teeth*

K albu byla na internet i do médií vypuštěna řada propagačních videí (tzv. teaserů), kde byla použita kombinace rozpíjející se počítačové grafiky s digitálně rozbitým a pruhovitým obrazem [50]. Rozpadající se digitální obraz měl pomoci vybudovat atmosféru ke všem písním .



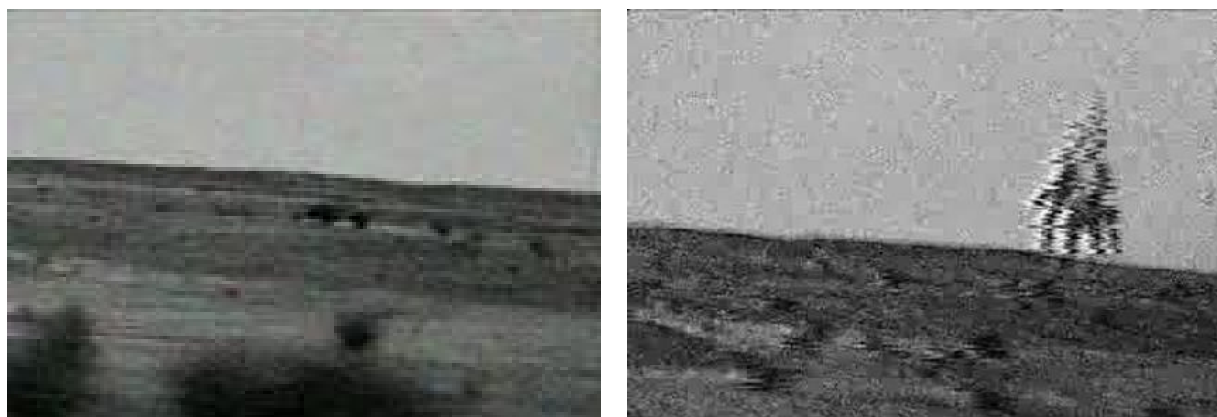
Obr. 50: *teasery pro album With Teeth*

With Teeth, byl vlastně prvním předstupněm pro další, daleko propracovanější, album *Year Zero*, z kterého dvojice Reznor a Sheridan udělala velkolepý producentský projekt.⁶³ Ten je seskládán do mozaiky vzájemně spolu komunikujících médií (videoklipy, fotografie, internet, hudba, fiktivní zprávy, falešná homevidea), která mají dohromady působit jako fiktivní virtuální realita.

Projekt, Reznor označil za soundtrack k fiktivnímu postapokalyptickému filmu. Námět vychází z reality pouze ze začátku, následně se však dostává do roviny blízké budoucnosti. Texty písní se kriticky pouštějí do americké vlády i armády a napadá je za celkovou erozi demokracie, za časté válečné intervence nebo zvýšení rizika světových nepokojů. Svět se podle vize *Year Zero* hroutí a nastává světový chaos.

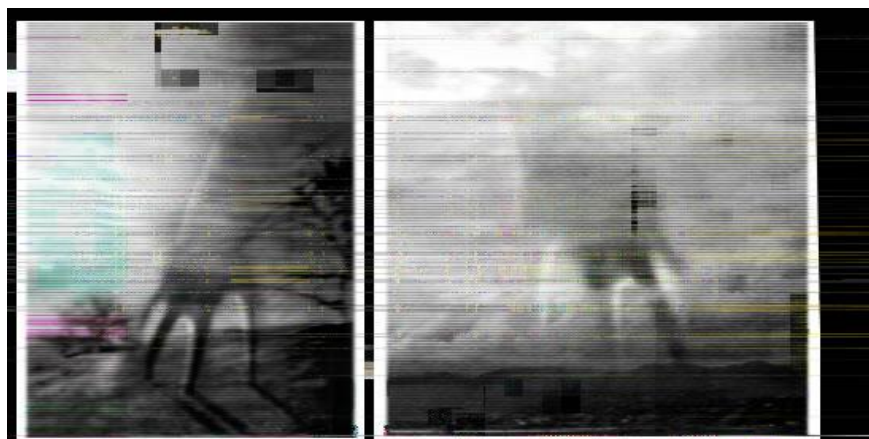
Tato „alternativní reality hra“ zachycuje skutečné události (jako je 11. září 2001, válka v Iráku, aj.) přes které se dostává do fikční roviny světových bojů (boje s biologickými zbraněmi, nukleárními válkami, terorismu a také eliminace lidských práv a svobod). Svět zůstává ve všeobecném strachu. Jednotlivá, po internetu kolující, videa s home-made vizuálem a náměty bombových útoků, mají podpořit autenticitu celosvětových nepokojů. Natáčejí je různí lidé svou amatérsky roztřesenou kamerou na nejrůznějších místech po světě.

Dominantním motivem celého projektu je z nebe sestupující ruka, která symbolizuje nové hrozby nebo začátek apokalypsy [51]. Rob Sheridan opět hojně využívá digitální noise se silným degradačním účinkem. Tyto homemade záběry podporují uvěřitelnost Reznorem sestrojené virtuální reality.

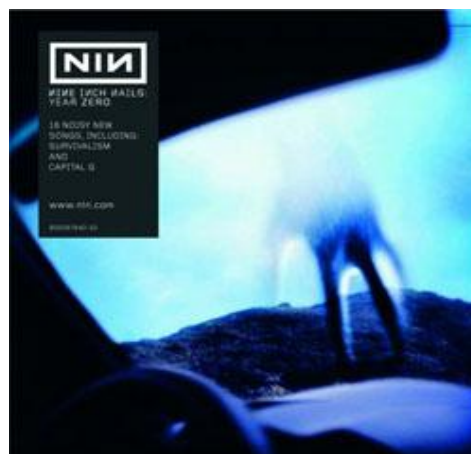
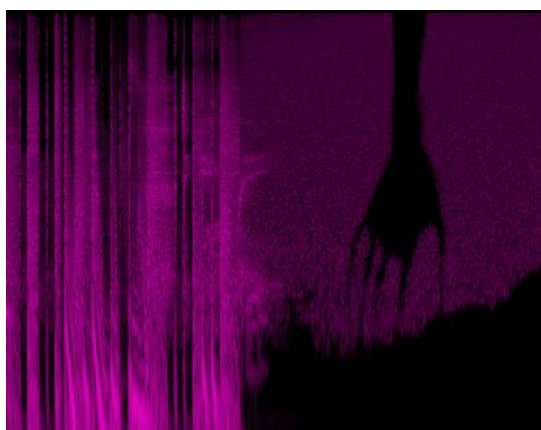


Obr. 51: teaser projektu *Year Zero*, vpravo úder ruky z nebes

63 více informací naleznete na stránkách skupiny: <http://yearzero.nin.com/>



Obr. 52: ostatní materiály k desce



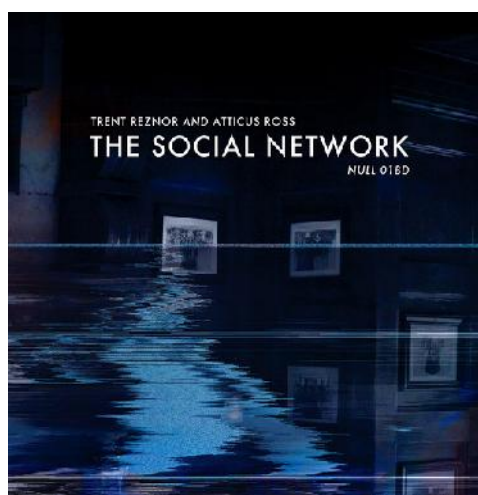
Obr. 53: vizualizace z koncertů, obal desky Year Zero

V první klipu alba *Year Zero* s názvem *Survivalism* z roku 2007 pracuje Sharidon s šumy, které vznikají na průmyslových kamerách [54]. Minipříběh se odehrává ve velkém domě. Kamera švenkuje po monitorech policejního sledovacího zařízení a každá obrazovka zastupuje jeden pokoj v něm. V klipu jich je ukázáno celkem 8 a v posledním pokoji hraje samotná kapela Nine Inch Nails. Do domu najednou vniká jednotka SWAT s úkolem zlikvidovat všechny obyvatele domu. Na monitorech postupně nabíhá televizní zrnění, protože jednotka SWAT za sebou zamazává stopy a kamery odtrhává od spojení. SWAT jsou zde použiti jako symbol policejního teroru a vládní kontroly nad svobodou lidí.



Obr. 54: *Survivalism*, 2007

Nejaktuálnější práce z dílny Roba Sheridona jsou opět založeny na principu manipulace s digitální obrazovou chybou, destrukcí a degradací. V roce 2010 vytvořil obaly se sadou digitálně rozbitých fotografií pro soundtrack k filmu *Social Network*, který složil Trent Reznor [55].⁶⁴ Chybné posunutí linek v obrazu, barevný posun, saturace a nakonec i celkový rozpad celku do elementárních pixelů, i takto by se dal charakterizovat glitch ve fotografiích Roba Sheridona. Stylizace snímků s použitím digitální distorze napomáhá k vnímání facebooku (o kterém film *Social Network* je), jako o hrozbě, která může rozkládat naše reálné životy.



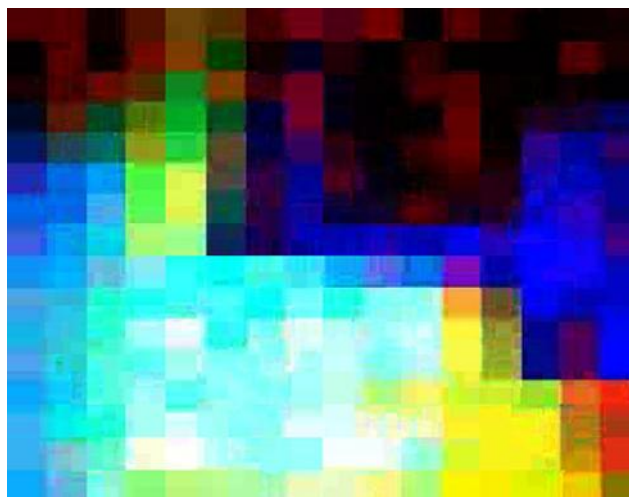
64 <http://rob-sheridan.com/main.php#/IMAGES/PHOTOGRAPHY/1/> (vyhledáno 28.8.2011))



Obr. 55: *Obal a fotografije od Roba Sheridona ze soundtracku k filmu Social Network*

Guy Van Belle

Belgický audiovizuální umělec Guye Van Belle pracuje s počítačovými manipulacemi již od počátku 80. let. V drtivé většině svých videí a instalací se pohybuje na pomezí experimentu, který pracuje s real-time generovanými obrázky, abstrakcí a algoritmy. K pracem s degradací a rozpadem obrazu bych zařadil jeho video s názvem *Transmutations* z roku 2006, kde díky generovacímu softwaru přetavuje atmosférické procesy, zvuk a obrazy přírody do podoby destruované abstraktní pixelovité koláže [56]. Obdobně pracuje i na projektu *Noise Cylypsos* z roku 2008, kde spolupracuje s českým video umělcem Michalem Kindernayem.⁶⁵



Obr. 56: *Transmutations*. 2006

AAVV

Na současné hudební světové scéně figuruje řada projektů, které jsou více audiovizuálního ražení, než jen pouhou hudební skupinou. Zvuk i vizualita nabývají v tvorbě těchto projektů rovnocenné postavení. V obou složkách se často uplatňují apropriační a re-editové tvůrčí strategie. Svými videi a projekcemi tito umělci často citují

⁶⁵ více informací na jeho stránkách: <http://www.bamart.be/persons/detail/en/342>

videoklipy a filmy s estetikou 80. a zejména 90. let. Je jim velice blízká lo-fi technika, degradace nebo rozpad obrazu. To vše je často prokombinováno s grafickými nebo typografickými prvky. Zmíněné tvůrčí metody využívají např. umělci působící pod Římským audiovizuálním labelem s názvem AAVV, který zaštituje umělce jako je Cosmotropia De XAM, Cadeo, Harappian Night Recordings nebo třeba Luke Wyatt.⁶⁶ Ti reprezentují směs hudebních stylů od psychedelické hudby přes noise až po tzv. whichhouse. Poslední zmiňovaný styl se rozpíná napříč nově vzniklými žánry, jako hip-hop, doom, post punk, italo disco, shoegaze, dubstep, drone, industrial nebo goth.

Veronika Mayerová v článku pro Radiowave Český rozhlas trefně vystihuje charakter which house music takto: *„Jednotící je temná estetika, užívání okultistických symbolů a silná tíživá atmosféra. Díky často zkresleným, zpomaleným a zreverbovaným samplům současné i devadesátkové taneční hudby, hip hopu a r'n'b zní hudba označovaná jako witch house, nebo také drag, jako by zvracela popkulturu posledních dvaceti let.“*⁶⁷

V tomto článku zaznívají i hesla jako je: *Absolutní rituál zmaru, pompézní mše poklesu a chorály nezvratného rozkladu, zvrácenost popkultury.*⁶⁸ Text se dále věnuje charakteristice jedné z nejtypičtějších kapel tohoto proudu, Salem. Text nám také pomůže poodhalit reeditové postupy těchto tvůrců nejenom v hudbě, ale i obraze.

*„... jejich mixtapy brutálně strhujícím způsobem obrací pokleslé hitparádové taneční hity naruby a mění je z jásavých karikatur štěstí a lásky v děsivé milníky úpadku a zmaru.....V kombinaci s těžkými zpomalenými hiphopovými beaty, rapy a pompézními chorály vzniká hustá, temná a tíživá hudba, která evokuje soundtrack k apokalypse popkultury posledních dvaceti let.“*⁶⁹

Obecně retardační postupy v hudbě opět inspirují i přístupy k vizualitě. Důkazem citací 90. let je např. výše zmiňované audio-video seskupení Cadeo. Ti si půjčují staré VHS nahrávky (tzv. foundfootage) a transformují je do nových podob. Ve výsledném obraze vždy dochází ke značnému posunutí barvy v horizontálním směru (tzv. již zmiňovaný nebo-li chroma shift).⁷⁰ Použití polovičního šířky pásma pro přenos barvy (u starých VHS kazet)

66 Label AAVV: <http://www.aavv-videos.com/>

67 http://www.rozhlas.cz/radiowave/musiccheck/_zprava/witch-house-drag-a-popkulturni-zvratky--820766

68 ibidem.

69I bitem.

70 oba pojmy viz. Kapitola 1.4. Technické definice ostaních druhů obrazových chyb

způsobuje další distorzi - moaré efekt a color cross (posun obrazu),⁷¹ jak to vidíme v klipu s názvem *Modern Christmas Carol* z roku 2010 [57]. Barevné manipulace degradují obraz pouze decentnějším způsobem, oproti později zmíněným příkladům.



Obr. 57: *Color bleeding a chroma shift (obrazové chyby) v klipu Modern Christmas Carol, 2010*

Podobně zacházejí s re-editem videa i Theawayteam Ve svém pětidílném klipo-filmu *Relax&Sleep* pro skupinu Polysick vycházejí ze starého propagačního spotu.⁷² V pěti vzájemně propojených videích, můžeme sledovat stupňující se efekt rozpadu materiálu. Ve videu bylo totiž použito pět rozdílných intenzit čistící hlavy videa. Obraz tak získává rozmlížený charakter a postavy se v jednotlivých dílech klipů postupně ztrácejí v oparu [58].



Obr. 58: *Relax&Sleep, 2011*

71 oba pojmy viz. Kapitola 1.4. Technické definice ostaních druhů obrazových chyb

72 <http://vimeo.com/20141872>

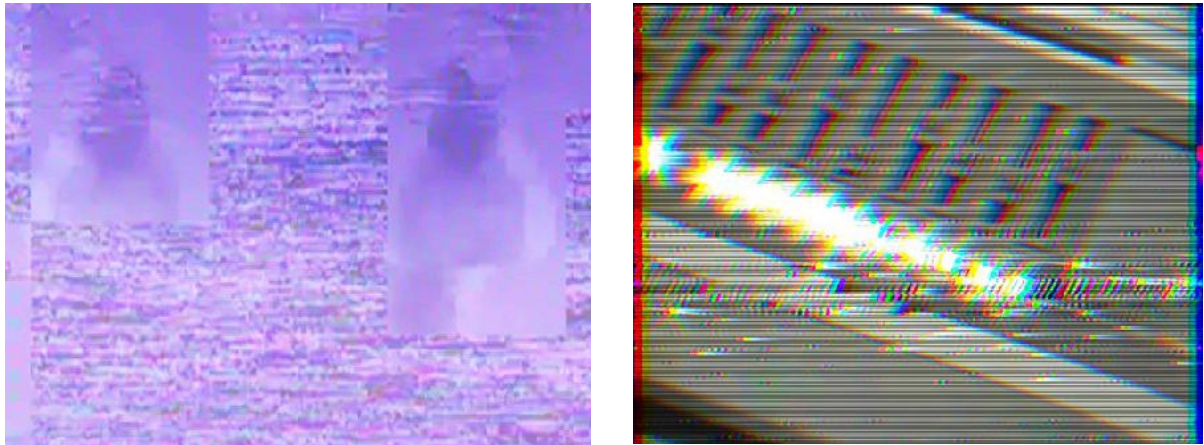
Používáním vrstvení rozbitých videoobrazů se současní tvůrci očividně hlásí k odkazu raných videoartistů (viz. např. videa N.J. Paika z Multi-Level-Keyeru). Manipulace s fragmenty obrazů, koláže a různé stupně rozpadu obrazu v různých vrstvách jsou patrné v klipech např. od Luke Wyatta, *Stellar om Source* a *Story of Isaac* [59]. Mozaiky vrstvicích se chyb způsobují nepřehlednost a chaos, což do jisté míry odráží i charakter současné společnosti. Noisovou koláž uplatnil Luke Wyatt také v klipu k písni *Sad Stonewash* z roku 2011. Re-editová a distortivní metoda, která je zde použita, je zároveň i nejvíce divokou noisovou manipulací v rámci audiovizuálních děl AAVV.



Obr. 59: Luke Wyatt , *Sad Stonewash*, 2011

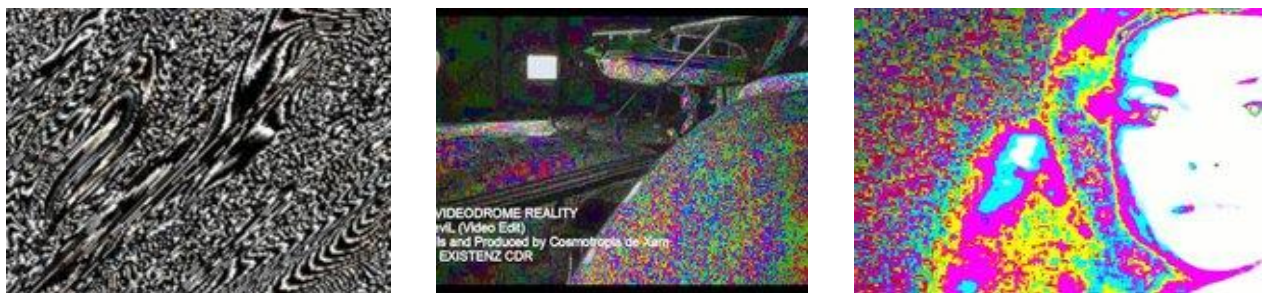
Pro hudební uskupení Com Truise je charakteristické používání degradování foundfootage materiálu v čistějších plochách. Jsou to nejčastěji kompilace již zmiňovaných „devadesátkových“ filmů nebo klipů. Ty jsou posléze przněny chybami, nánosy televizního šumění a dalších druhů chyb. Výsledek vyznívá mimo jiné i jako kritika soudobé estetiky. Stylizace noisu je však daleko umírněnější např. oproti přístupům v klipech Luka Wyatta. Foto-ukázky z klipu *Iwywaw* z roku 2011 představují retardaci obrazu v úvodní části [60].⁷³ Následně se klip vyvíjí v noisově poklidnější formě. Kompilace filmových žánrů, jenž byly použity pro přestříhání, odkrývají a zároveň kritizují vizuální patos pop kultury 90.let.

73 k vidění na: <http://vimeo.com/12730648>



Obr. 60: *Com Truise, lwywaw , 2011*

Halucinogenní klipy, které se odkazují nejen na drogovou kulturu 60. a 70. let ale i na tu současnou, vytváří audiovizuální tvůrce Cosmotropia De XAM z AAVV studia. Práce s „nalezeným materiálem“, který je barevně rozpitváván a znehodnocován, můžeme vidět na ukázce *Videodrome reality* z roku 2010 [61]. Zde autor používá vysoký stupeň degradovanosti, jenž má evokovat snové krajiny nebo jinou realitu.⁷⁴



Obr. 61: *Videodrome reality*, klip od Cosmotropia De XAM, 2010

Chessmess

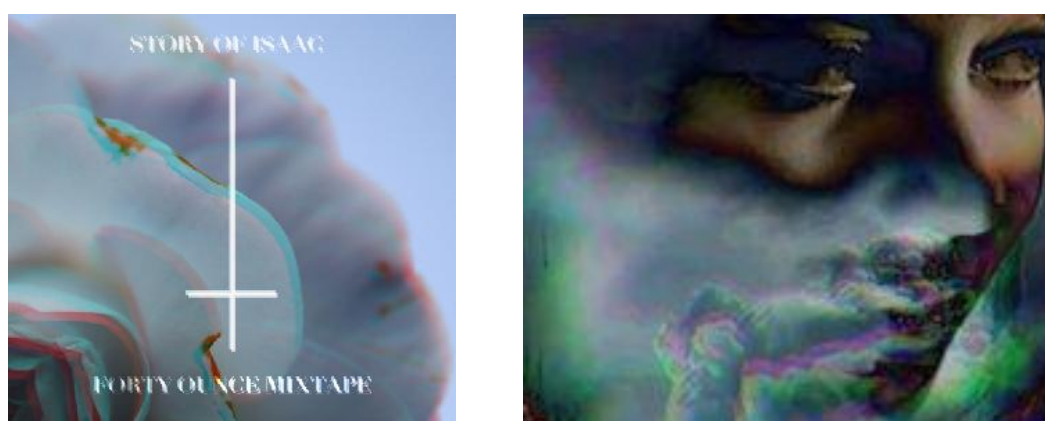
⁷⁴ k vidění i ostatní videa na: <http://vimeo.com/search/videos/search:Cosmotropia%20De%20XAM/st/f4e3e8e8>

Ódy na estetiku degradovanosti obrazu pění také which house projekt *Story of Isaac*, který nově vnáší do svých vizuálních děl grafické a typografické prvky často symbolicky spojené s okultní tematikou (viz. obrázek vlevo).⁷⁵ Dalším tvůrčím prvkem jsou barevné posuny a jejich manipulace. Často dochází k inverznímu barevnému použití a výsledkem je křiklavá zelenofialová barevnost, která nepříjemně bije do očí. Hlavním členem skupiny, který tyto vizuální prezentace, projekce a klipy vytváří je autor s přezdívkou *Chessmess*.⁷⁶ Mírnější barevný posun neboli tzv. *chroma shift*, používá Chessmess např. v klipu pro kapelu Mascara s názvem *Clochi* z roku 2011 [63]. Zde uplatňuje kombinaci analogu i digitálu. Obdobu barevného posunu lze najít např. i na plakátu pro skupinu Story of Isaac [62.]



Obr.62: skupina *Story of Isaac*, song *New Flesh*, 2011

grafický prvek kříže v klipu, na druhém obrázku je plakát s křiklavým barevným posunem



Obr. 63: efekt *chroma shift* - plakát skupiny *Story of Isaac*, vpravo klip *Mascara-Clochi*

75 již nepatří do AAVV produkce

76 Chessmess a jeho audiovizuální tvorba: <http://vimeo.com/su1c1de>

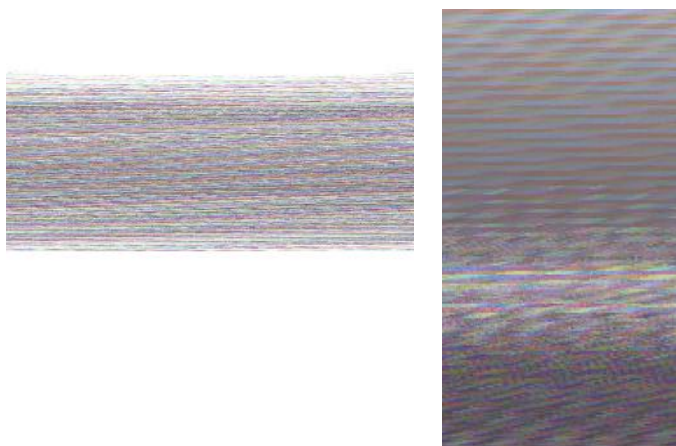
Sterling Crispin

Daleko filozofičtější témata ve své tvorbě otevírá mladý Havajský umělec Sterling Crispin. Zajímá se především o teorie existence i zániku, i o buddhistické filozofie. Sunyata, o které se zmiňuje na svých www stránkách znamená jakousi konečnost, dualitu nebo také rozpoznání sebe sama.⁷⁷ Obecně ji lze chápat jako prázdnotu. Jeho snová vidění se dají interpretovat jako samotné ponory do prázdnoty. Prostřednictvím obrazů, instalací i videí rozvíjí Crispin podobnou barevnou estetiku jako předešlý umělec Chessmess.

Jak vidíme na jeho ranné tvorbě, pracuje s barevnými posuny a tvary buddhistických mandal, které symbolizují věčné nekonečné elementy [64]. Přes obrazově snové vize, kde využívá princip symetrického zrcadlení, se dostává i k čistým noisovým prvkům a poruše [65].



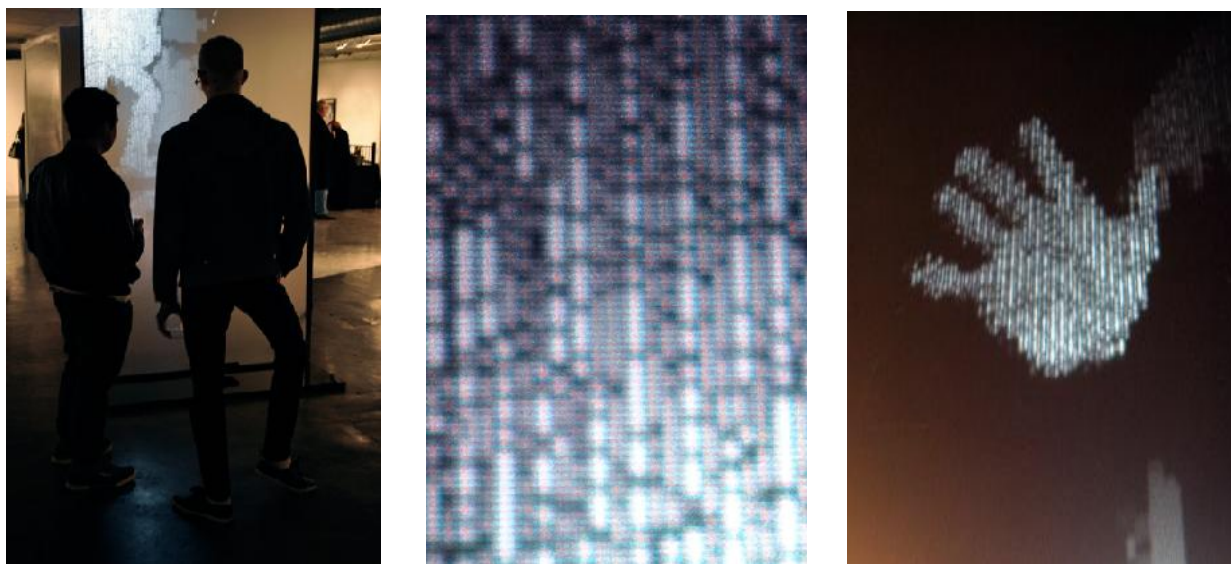
Obr. 64: *Transhuman - the singularity is near – beta,*



Obr.65: *Root, Wave*

77 <http://www.sterlingcrispin.com/work.php>

Sterling v rámci svých vizuálních děl kombinuje analogové i digitální techniky a dostává se i na pole live projekcí. V díle *Planks lens* z roku 2011 využívá dataprojektor, snímací kamerku a speciální software, který přetváří nasnímanou realitu do zrnících fragmentů [66]. Sám autor, který se v tomto díle odkazuje na kvantového fyzika Maxe Plancka, nám noisové postupy charakterizuje takto: „V některých teoriích nebo formulacích kvantové gravitace, to je vzdálenost, v které se struktura dimenze stává dominantnější díky kvantovým efektům, které jí dávají nespojitou pěnovitou strukturu. To udává zrnitost vesmíru a uděluje měřitelnost neměřitelnému.“⁷⁸



Obr. 66: *Planks lens* z roku 2011

Charley Petersenová

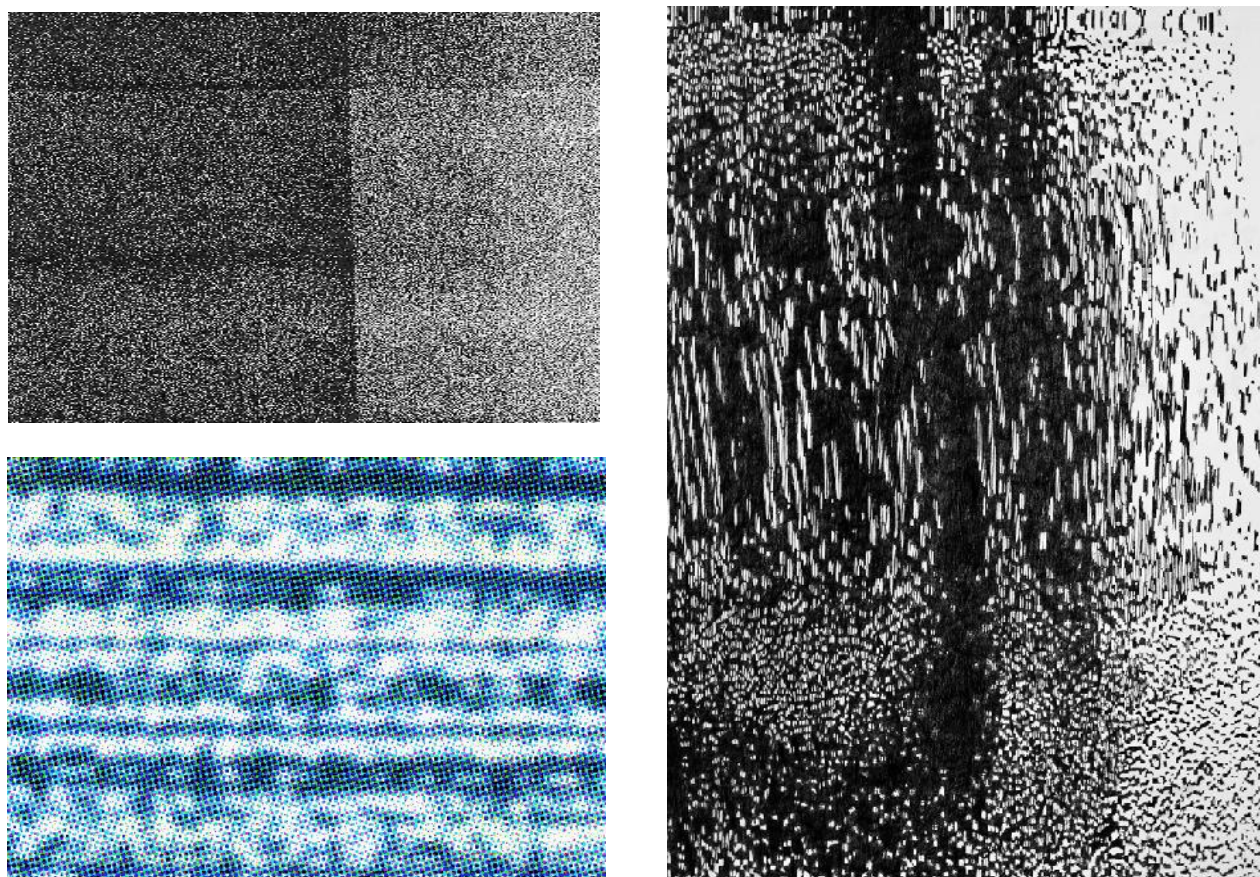
Analogie „filozofických“ prací Sterlinga Crispina můžeme najít i u Londýnské umělkyně Charley Petersenové, která přesahuje audiovizuální rámec a odkrývá nám noisové postupy

⁷⁸ „In some theories or forms of quantum gravity, it is the length scale at which the structure of space-time becomes dominated by quantum effects, giving it a discrete or foamy structure. It describes the 'graininess' of space time and gives a measurement to the immeasurable.“ (viz. http://www.sterlingcrispin.com/planckslens.php#img/detail_planckslens_1.jpg)

i ve fotografii a kresbě. Její tvorba se dá obecně charakterizovat, jak uvádí List *The Guardian* jako:

*„... ponor do neuchopitelného prostoru mezi poznáním a abstrakcí. Vytváří práce, které jsou vysoce sensuální a také je v nich cosi nadpozemského.“*⁷⁹

Hlavní doménou autorky je práce s linií. Zajímá ji úzký vztah mezi klasickou mechanickou reprodukcí (malba) a reprodukcí softwarovou, vygenerovanou (fotografie) [67]. Celkově však upozorňuje na křehkost obrazu v současném přetechnizovaném světě. Její kresebné postupy lze vidět např. v dílech *Viral 1* (2010) a *Signal to White Noise Ratio* (2011), které jsou obě nakresleny uhlím na papír. Názvem *Signal to White Noise Ratio* (signál k white noise stupni) jednoznačně podkřívá svou formální inspiraci. Druhým, digitálním způsobem je noise a rozpad obrazu zachycen v díle *Ghosts* (2011).⁸⁰



Obr. 67: nahoře - *Signal to White Noise Ratio*, 2011 – kresba

79 „The work of Charley Peters delves into the uncertain space in between recognition and abstraction. She produces works that are ‘exquisitely sensual, although somewhat otherworldly’“ (Robert Clark, *The Guardian*, 2006)
<http://charleypeters.com/#1573177/Biography> (vyhledáno 27.8.2011)

80 <http://charleypeters.com/> (vyhledáno 27.8.2011)

dole - *Ghosts*, 2011 – tisk

vpravo - *Viral 1*, 2010 – kresba

Filip Cenek / CZ

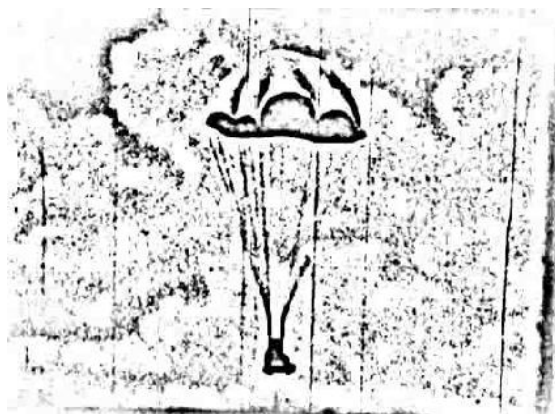
České prostředí uvádím postavou audiovizuálního multifunkčního umělce Filipa Censka, který vystudoval a dodnes učí na brněnské Fakultě výtvarných umění. Animaci a živému obrazu se věnuje od roku 1998. Cenek se zabývá především videem a doménou jeho experimentů jsou prvky neostrosti, nečitelnosti a absence, spolu s nimi využívá i re-edity nalezených fotografií a zvuků. Byl jedním ze zakládajících členů kolektivu Fiume, které volně sdružuje studenty a absolventy FaVU, pod jehož značkou připravili desítku kurátorských pásem videí a výstav, živých hudebně-obrazových performancí pro české a slovenské festivaly.⁸¹

Práce s neostrotí i nečitelností se objevují už ve videu *Devět vtěřin ticha* z roku 2000 [68]. Video je pojato jako animační sekvence, kde se objevuje televizní šumění, představující vesmír, a z něho se vynořuje padající družice. Autor se odkazuje ke klasickým reprografickým postupům (filmový negativ a jeho kopie), protože ve zmíněném videu přehrává sekvence ve dvou vůči sobě negativních verzích.

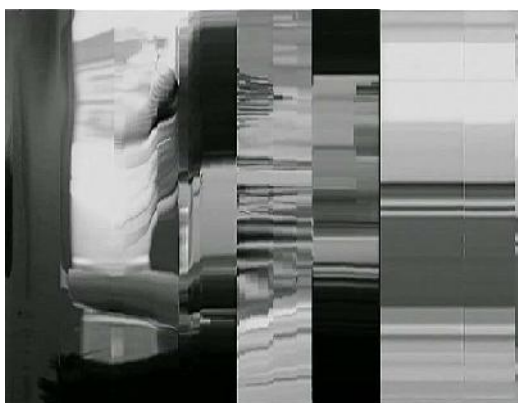
V celé řadě degradačních videí Cenek spolupracuje s hudebníkem Ivanem Palackým jako je tomu např. v experimentu *Shanghai* z roku 2003. Jedná se o manipulaci jednoho krátkého záběru s akvarijní rybkou před oknem. V samotném záběru se ukrývá více obrazových plánů (svět vnější – město, svět vnitřní – interiér, mikrosvět - samotné akvárium). Video je následně degradováno do obrazových pásů [69] syntetizátory Rutt-Etra,⁸² jehož použitím se Cenek zároveň odkazuje na videoartisty Vasulku a Paika., a efektem Slit scan.⁸³ Do videa se posléze vkládá samotná plocha obrazu a stává se tak součástí prostorové kompozice s rybkami.

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

82 Rutt Etra - Scan Processor, nástroj umožňující modifikaci videoobrazů vychylováním elektromagnetického řádkování. Dříve ji hojně využíval Woody Vasulka.
<http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vidsynth/ruttetra/ruttetra.htm>



Obr. 68: *Devět vtěřin ticha*, 2000



Obr. 69: *Shanghai*, 2003

Společná improvizace *Veverka* vede oba tvůrce (Cenka i Palackého) k záměrné mystifikaci pozorujícího diváka. Jednoduchý záběr zimní krajiny s objevujícím se člověkem Cenek přetváří a manipuluje [70]. Pomocí proměn v textuře videa a efektu morfinu vytváří dojem prostorových chyb. Absence částí obrazu, které jsou okolním prostorem zdánlivě maskovány a jsou posléze opětovně doplňovány.

Audiovizuální improvizace *Yesno* z roku 2004 v reálném čase zaznamenává fragmenty, záblesky a náhodné obrazy. Tato směs nahodilých (i degradovaných) vizuálních vjemů formálně připomíná problesky dějící se v paměti. Během 14 minutového videa se vystřídají fragmenty textury, barev, tvarů a jiná abstrakce. Spojujícím elementem je opět obrazová chyba.

83 Slit scan – technika, která funguje na principu postupného snímání statického obrazu. Když se v obraze vyskytuje něco pohyblivého, dochází následně k chybám (deformacím) v zachycení tohoto pohybu.

viz.: <http://people.rit.edu/andpph/text-slit-scan.html>

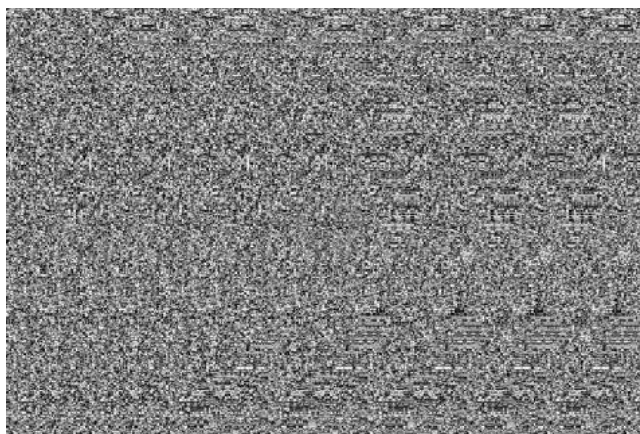


Obr. 70: Veverka (zcela vlevo), Yesno 2004

..

PAVEL RYŠKA / CZ

V pracích všestranného umělce pocházejícího rovněž z prostředí Fakulty výtvarného umění VUT v Brně se obecně odrážejí vlivy a inspirace klasickou animací, komiksem, ale i počítačovou grafikou. Za její použití ve svém magisterské projektu *Ursonáta* (2004) dostal cenu StartPoint, určenou absolventům vysokých uměleckých škol. V dalších projektech se zabýval sociálními podmínkami vidění a prostupností dominantních rámců, v nichž pozorujeme a interpretujeme vizuální obrazy. V tomto duchu postupuje ve svém noisovém animovaném stereogramu *Invisible stereotype* z roku 2004, kde ho láká ošálení lidského zraku a mysli [71]. Sám toto mystifikační video interpretuje jako: „*dívání, vidění, nedorozumění.*“ Dokonalou smyslovou blamáž analogového televizního šumění v *Invisible stereotype* důvtipně podporuje tím, že vše přehrává na klasickém CRT monitoru. Ve skutečnosti se ale jedná o „pouhou“ animaci připomínající analogový televizní šum, která je navíc vypálena na DVD a přehrávána přes DVD-recorder. Zvuková stopa jen a jen dokládá koncept snažící se o smyslové obalamucení diváka, protože ve skutečnosti je použit záznam padající vody, nikoliv zvuk televizního šumění.



Obr. 71: *Invisible stereotype* z roku 2004

Teoretik umění Jiří Ptáček ve svém textu *Čínský čaj si dáváme o páté*, výstižně popisuje Ryškovy experimenty takto:

„Diagnóza zdravého zraku neexistuje pouze kvůli tomu, abychom nespadli do prvního rygolu u silnice, nýbrž také proto, abychom mohli rozšiřovat například kvalitativní ideu čisté pleti bez pórů. Dokonce jsme zašli tak daleko, že vyvíjíme adekvátní mechanické protézy (brýle, kontaktní čočky). Pavel Ryška natáhl do televize pohyblivý stereogram - technický obraz, který odpovídá konsensu zdravého vidění, ale zato nejde odhalit žádnou z dostupných protéz, nýbrž úmyslným šilháním. Jenže přiznejme si: Vzhledem k silnému impulzu (televizor bez signálu) nás asi nenapadne na obrazovku šilhat. (...) s velkou pravděpodobností si před takovým televizorem pomyslíme, že někdo něco nezvládl technicky ošetřit. (...) Přitom je televizor naladěn dokonale.“⁸⁴

Hana Železná/ CZ

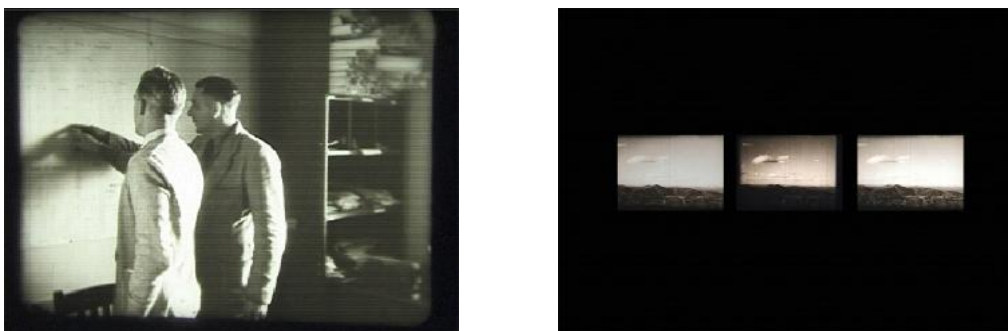
Česká tvůrkyně Hana Železná pracuje na pomezí filmu, videa, hudby, performance a divadla. Vystudovala výtvarné umění na *Fakultě výtvarných umění v Brně* v ateliéru video u Petera Rónaie a Keiko Sei (2000-2002). Posléze se vydala filmovou cestou a absolvovala katedru dokumentární tvorby FAMU (2002-2009) v různých tvůrčích dílnách (Růžičková, Janek, Třeštíková, Vachek). Obzvláště v dnešní době digitálních technologií je pozoruhodný její návrat k filmové surovině, která se stává její doménou. V její tvorbě se

84 Jiří Ptáček: *Čínský čaj si dáváme o páté*, katalog k výstavě *Záhada čínského pokoje*, MG Brno 2004.

odráží principy hledání různých výtvarných vlastností nosičů, jejich povrchů a intermedialita obecně.

*Její práce má charakter mediálního výzkumu, obsahuje prvky narušování povrchu, rozpadu nosičů a ztrátu obrazu překopírováním. Na druhou stranu její díla vedou spíše k intimnímu prožívání. Používá degradující mediální povrchy spíše jako součást širšího dramaturgického rámce, v němž se mísí osobní odkazy, formální postupy a specifické vlastnosti média. V některých pracích používá texty a textové koláže.*⁸⁵

Svou foundfootage prací *Extasy of home life* z roku 2005 autorka koketuje s prvkem chyby, chvění a deformace obrazu [72]. Dramatická filmová konstrukce je promítána jako triptych ze tří projektorů najednou. Autorka v něm záměrně vytváří efekt deformace povrchu tak, jako by šlo o chyby projektoru. Obraz se chvěje, posouvá a opakuje v mikrosmyčkách i delších časových úsecích. Principy distorze v celém díle mají vyvolávat především intenzivní prožitek z nalezeného materiálu a jeho formálních i emotivních kvalit.



Obr. 72: *Extasy of home*, 2005

Hana Železná ve svém dalším výtvarném počínu *Fluent moments* rovněž z roku 2005, otevírá téma mechanických zásahů do filmového materiálu [73]. Tímto formálním postupem se odkazuje i na experimenty s filmovou surovinou z počátku 20. století (např. na Normana McLarena). Autorka ponořuje film do chemického roztoku a způsobuje tím rozpuštění barvocitlivých vrstev. Obraz se postupně vytrácí a rozpadá. Původně nalezený film zbavuje obsahu a touto očištěnou se dostává k čisté filmové materii. Samotný rozkladový proces a drama destrukce filmového diapozitivu v chemické lázni předvádí v

85 Ibidem.

díle *657vteřin* z roku 2008 [74]. Tento film zároveň navazuje i na experimentální instalace, v nichž Železná v dlouhých časových úsecích řízeně rozleptávala filmové fragmenty přímo v diaprojektorech. Na obou pracích je dobře patrná pozvolná proměna konkrétních obrazů, které procházející destrukčním a chybovým procesem a dospívají až do zcela abstraktního stádia.



Obr. 73: *Fluent moments*, 2005



Obr. 74: *657vteřin*, 2008

Jiří Rouš / CZ

K nejmladší české generaci umělců, v jejichž tvorbě by se daly najít prvky degradace, cíleného opotřebení a obrazové chyby, patří i student pražské CAS Jiří Rouš. Charakteristickým rysem jeho prací je nedokonalost struktury, zájem o rozpad, hluková hudba (noise). Ve svém díle *RRR* z roku 2010 se pokusil o video-deníkovou formu a tento autentický a časosběrný materiál nahrává na jednu jedinou kazetu . (vše natáčí na kameru typu video-8). Tato cesta vede k vytvoření obrazu s čím dál výraznější „ohrátou“ patinou [75]. Metodou tzv. *Palimpsestu* neustále přepisuje původní materiál, který posléze

zнову promítá a znovu nahrává na kameru.⁸⁶ Toto několikanásobné recyklování zvýrazňuje obrazové chyby a video tím získává rozmlžený a barevně rozpitý charakter.



Obr. 75: RRR, 2010

..

2.8. Vjing a post-digitální éra

Post – digitální doba⁸⁷ zbourala takřka všechny hranice vizuální prezentace. Dochází k ještě užšímu propojení soudobé hudební scény s vizuálním vyjadřováním. Mimo videoklip se objevují i nové vizuální formy, kde dochází k prolnutí hudby a obrazu. Jde především o tzv. Vjing a videomapping. Může se jednat o digitální projekce kombinované s instalovaným objektem, projekce na plátna, stěny domů.atp. Vjing je poměrně mladá umělecká forma, která vznikla v devadesátých letech. Její vývoj však začal již v šedesátých letech v souvislosti s video artem. Avšak k opravdovému rozmachu Vjingu došlo až s příchodem digitálních technologií a jejich lepší cenovou dostupností.

„Až do začátku devadesátých let Vjing nebyl zdaleka tím, čím je dnes – elektronickou manipulací a projekcí obrazů doprovázejících hudbu – teprve tehdy začal nabývat tvaru.

86 Palimpsest -je rukopis psaný na pergameni a staré písmo z něj bylo odstraněno. To bylo velice časté ve středověku, protože pergamen byl vždy velice vzácný materiál. Písmo psané inkoustem je však detekovatelné, protože se při psaní vpíjí do hloubky pergameni.

87 Cacone, Kim, Computer music Journal, 24:4, The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music, 2000, s.12.

*Vzestup VJingu byl způsobem součiněním dvou faktorů. Videoprojektory a multimediální počítače byly stále cenově dostupnější a zároveň vyspělejší. Zároveň se vznikem elektronické hudby a vzestupem DJingu bylo úlohou VJingu vyplnit mezeru vzniklou tím, že na pódiu najednou stál jediný člověk věnující se gramofonovým deskám na rozdíl od vizuálně dynamičtější rockové kapely.*⁸⁸

V bakalářské práci s názvem *VJing v kontextu nových médií* se Monika Nevrlá o původu slova VJ vyjadřuje takto: „Vznik slova VJ je spojen s počátky existence hudební stanice MTV. Takzvané video jockeys zde ve svých pořadech pouštěli nejnovější videoklipy populární hudby, komentovali je a hodnotili; tyto pořady se brzy staly velmi oblíbenými. Díky MTV termín VJ získal kulturní status a brzy byl zapsán do *American Heritage Dictionary*.”⁸⁹

V současnosti VJové představují svá díla nejen v prostředí klubů a koncertů, ale dokonce i v galeriích a muzeích. Technologie jsou pro ně podnětem a prostředkem ke zkoumání možností pohyblivého obrazu a synchronního zvuku, ale i noisu a destrukce obrazu.

Vedle Vjingu jsou tu i jiné audiovizuální formáty pracující s prvky noisu a destrukcí obrazu jako je: glitch, microwave, DSP, sincore, a mikroskopická hudba, Pure Data, processing a další.

*„Glitch, microwave, DSP, sincore, a mikroskopická hudba. Tyto formy se vyvinuly v kolekci audio-vizuálních dekonstruktivních technik, které umožnily umělcům pracovat pod nepropustnou rouškou digitálního média.”*⁹⁰

88 Momus 2009: 2. *„But it wasn't until the early 1990s that VJing as we know it today – the electronic manipulation and projection of images to accompany music – began to take shape. The rise of VJing was due to the confluence of two factors. Video projectors and multimedia computers became increasingly affordable even as they became more capable. Simultaneously, with the emergence of electronic music and the rise of the Djs, visuals were increasingly needed to fill the gap created as a single figure bent over a turntable replaced the more visually dynamic rock band.”*

89 Monika Nevrlá, *VJing v kontextu nových médií*, bakalářská práce MU Brno, 2010, s.37.

tento termín poprvé použil Kim Cascone ve svém revolučním textu *The Aesthetics of Failure: post-digital tendencies in contemporary computer music* z roku 2000

90 glitch, microwave, DSP, sincore, and microscopic music. These names evolved through a collection of decon-structive audio and visual techniques that allow artists to work beneath the previously impenetrable veil of digital media. (pozn. Cascone, Kim, *Computer music Journal*, 24:4, *The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music*, 2000, s.12.

Pure data a processing je spíše programovací jazyk než-li metoda. Tento jazyk pracuje s tokem dat v reálném čase a používá se především pro generování a zpracování zvuku, případně videa nebo obrazu, komunikování po internetu i interakci s fyzickým světem. Často se ve spojitosti s tímto přístupem mluví o tzv. kódování a kódu, protože samotný kód je základním pokynem a systémem tvorby pro všechny matematické algoritmy. Kód je vlastně předem naprogramovaná technická forma scénáře, která udává způsob jakým se bude s daty nakládat.

V rozhovoru s Danielem Balitem odkrývá svůj pracovní postup německý vizuální umělec Alva Noto: „*Naprogramuji vzorce vizualizace, které mohou velmi specificky reagovat na vlnovou frekvenci, Většinou se vizualizace odvíjí na základě vyhodnocení kmitočtu. Znamená to, že neexistuje žádný předpřipravený obraz, žádné quicktime movie nebo cokoli dopředu připraveného. Všechno se děje v reálném čase, v závislosti na zvuku, který vytvářím.(...)počítače generují pokaždé jiný obraz, takže vždycky vypadá jinak, žádná dvě vystoupení nejsou stejná.*“⁹¹



Obr. 76: Alva Noto

Alva Noto

Pod přezdívkou Alva Noto se skrývá německý vizuální umělec Karsten Nikolai, který nejčastěji pracuje s vizualizacemi metodou „pure data“. Jeho přístupy k vizualizaci a

91 www.tate.org.co.uk/intermediaart/macro-micro-minimalism.shm (vyhledáno 28.8. 2011)

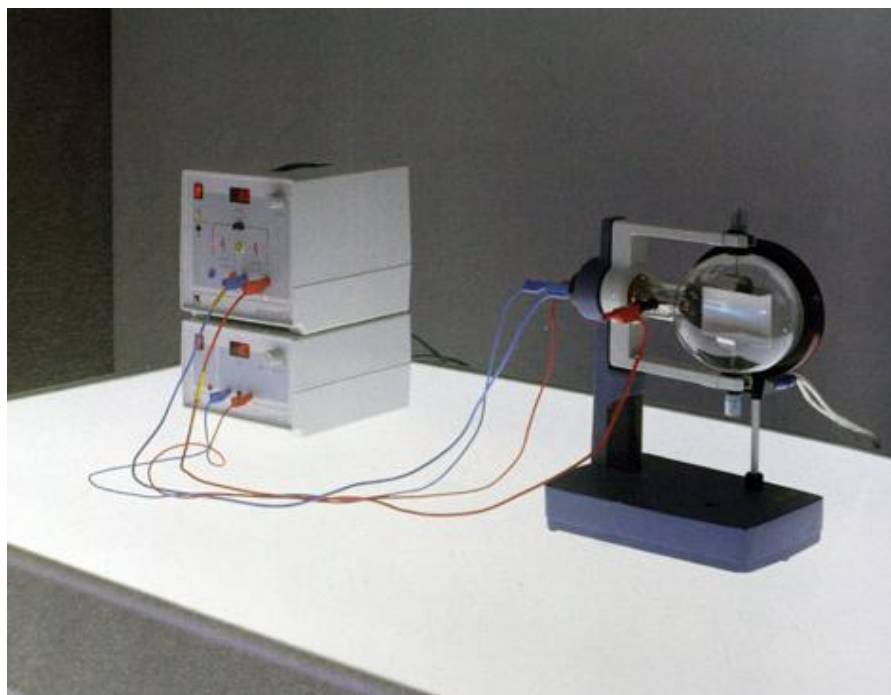
kódování mají silně konceptuální, až skoro vědecký charakter. To dokazuje např. i vprojektu *Unitxt* z roku 2008, který se zabývá převody datových informací (např. z Wordu, Excelu) do rytmických a kinetických vizualizací [77]. Touto „řečí wordu“ chce Noto poukázat na syrovost civilizačních informací, která se díky jeho přístrojům přeměňují na digitální noisevé signály.



Obr. 77: *Alva Noto, Unitxt, 2008*

Alva Noto je i autorem několika vlastních vizualizačních přístrojů. Např. přístroj *Model for Visualization* z roku 2001 slouží pro převod hudby do vizuální podoby. Nástroj pracuje na principu katodové televizní trubice s cívkou, která zachycuje zvukové frekvence a převádí je do magnetického pole. Tento efekt způsobuje, že svazky elektronů jsou viditelné jako modré paprsky. Princip fungování modelu je inspirován utopickými teoriemi o synestézii.⁹²

92 Synestézie [synesthesia] je vnímání jednoho smyslu druhým (např. slyšení barev, barevné vidění zvuku)



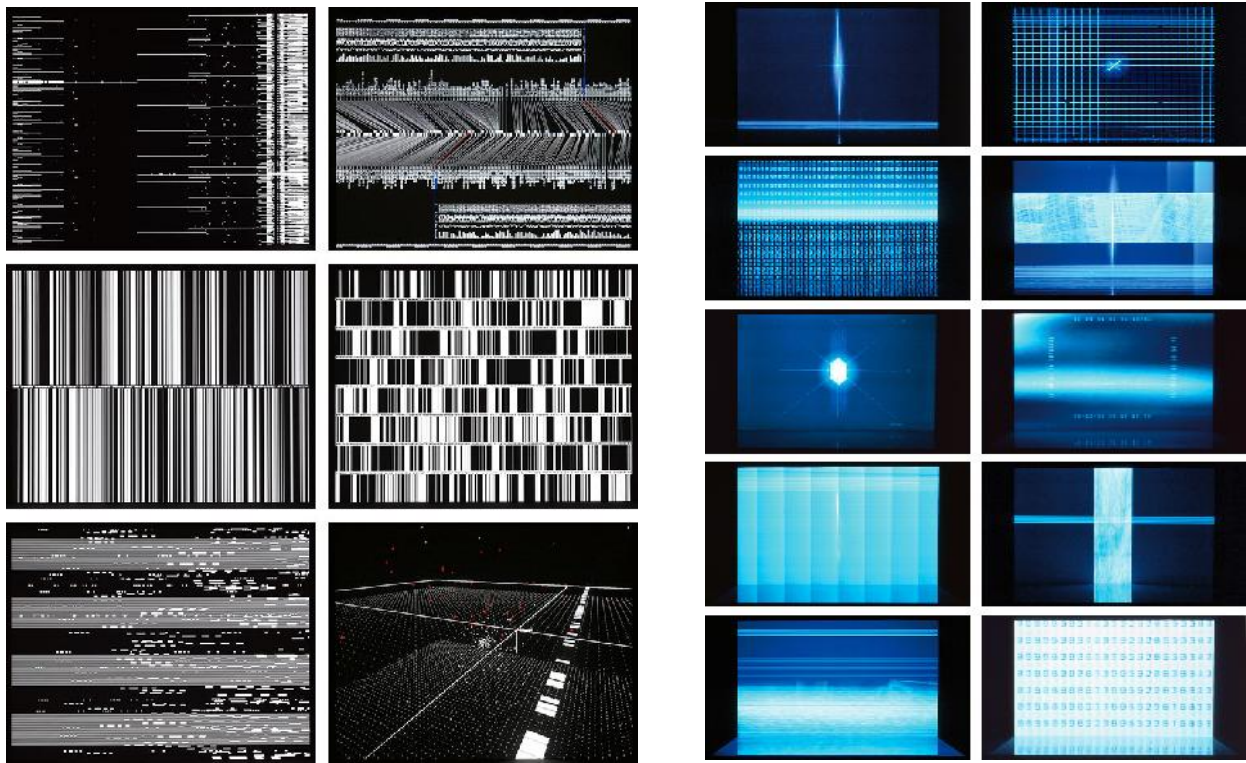
Obr. 78: *Model for Vizualization, 2001*

Ryoji Ikeda

Podobný, striktně matematický, vědecký způsob uplatňuje ve své vizualizované hudbě i japonský tvůrce Ryoji Ikeda. V projektu *Datamatics* z roku 2006 využívá „pure data“ jako zdroj pro hudbu a vizualizaci v reálném čase. Prezentuje materiál, čas i prostor do podoby abstraktních obrazců vygenerovaných vlastním programem *datamatics [ver 2.0]*. I v něm využívá Ikeda obrazové chyby a noisů, které vznikají během generování podle nastaveného kódu. Sám autor charakterizuje projekt *Dramatics* takto:

„Z 2D sekvencí nejrůznějších vzorů získaných z chyb a errorů počítačového disku a studii softwerového kódu, se obrazy přetavují do podob dramaticky rotujících 3D pohledů na vesmír.“⁹³

93 <http://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/> (vyhledáno 28.8. 2011)



Obr. 79: *Datamatics*, 2006 (vlevo), *Formula 2004/5*

Perfektní synchronizaci mezi zvukovými frekvencemi a obrazem předvádí Ikeda i ve starším projektu *Formula* z roku 2004/5. Svými kreacemi uvádí diváky do binární geometrie vycházející z fotek, hudby a jiných dat a vytváří mozaikovitou koláž s prvky digitálních noisových obrazců.

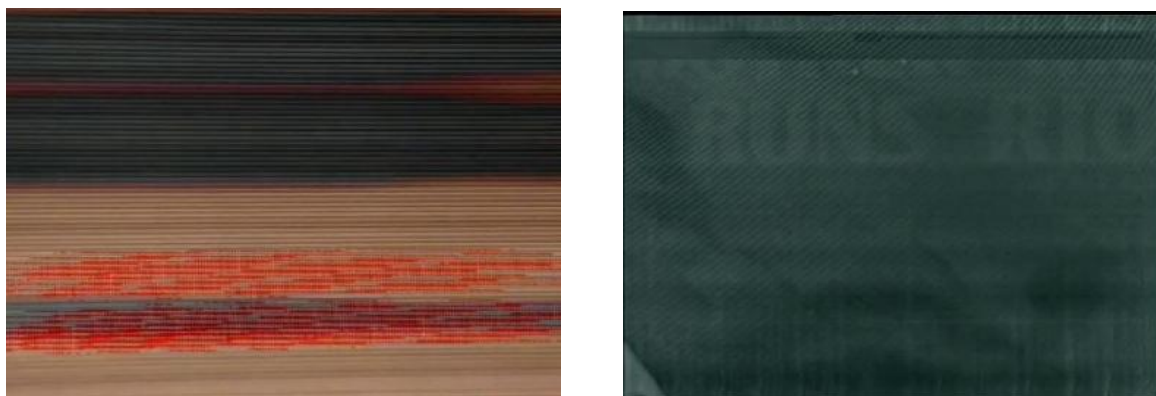
..

Oliver Stotz

Rakouský videoartist a vizuální umělec Oliver Stotz dlouhodobě spolupracuje se skupinou Pender, kteří vytvářejí nejen videoklipy ale i projekce. V klipech využívá nejčastěji metody přestřihávání (re-editu) foundfootage materiálů. Ty následně digitalizuje a barevně posouvá nebo deformuje. Ke svým experimentům využívá monitory, video mixážní pulty, vlastnoručně vyrobené videosyntetizátory, e-bassy a stoly pro generování zvuku a videa.

Noisové video *Not The Same Color* z roku 2011 využívá přístroje, které vytvářejí neustálé fyzikální interakce mezi optickými a akustickými impulsy. V práci *Not Still* z roku 2007 přivádí k životu staré vinylové a filmové nahrávky a vizualizuje je přes elektromagnetické

vlny do noisových skrumáží. I přes silné deformace nahrávek jsou úryvky písní nakonec stejně rozpoznatelné.

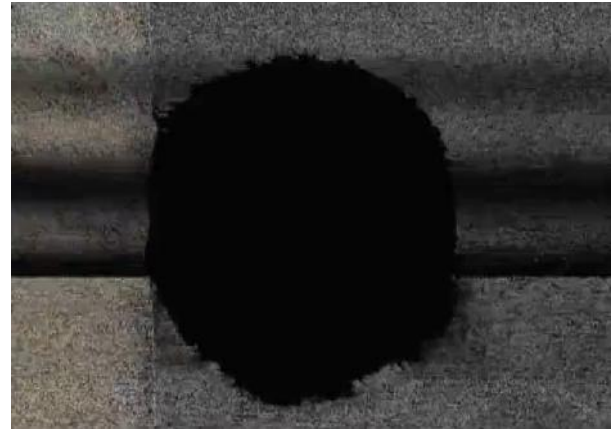
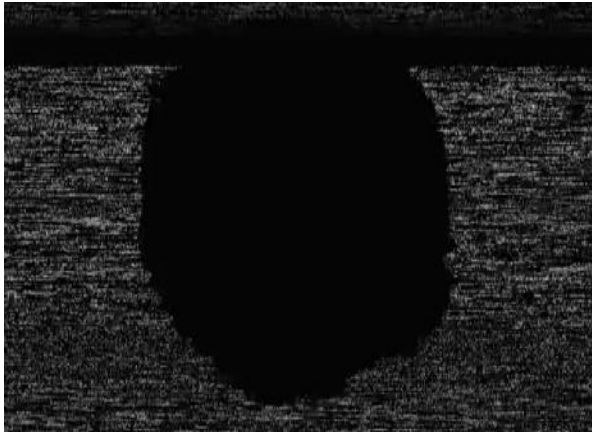


Obr. 80: *Not the same color*, 2011, *Not Still* 2007 (vpravo)

Opuka / CZ

Z českého prostředí bych do kategorie VJing a projekce pracující s noisem zařadil určitě zlínské seskupení Opuka, jehož členy jsou hudebníci Radek Herold a Petr Stašek, básník Jiří Mareček, malíř Filip Lang a videotvůrce Dušan Urbanec. Vznik této audiovizuální skupiny se datuje do roku 2001, kdy členové začínají experimentovat se zvukem kvůli zjištění jeho hranic i přesahů. V hudební složce lze slyšet click'n'cutové postupy nebo kombinace elektroniky s akustickými nástroji. Od roku 2005 se experimenty rozšířily na hledání vztahů mezi obrazem a zvukem. Těžiště jejich tvorby spočívá v procesu hledání, proměny a změny pohledu.

Vizuálně se Opuka častokrát odkazuje opět k videoartu, což potvrzuje např. vizualizace z akce *Kruhotaže* z roku 2006 (viz. obr.), která nápadně připomíná noisové obrazce „kruhového universa“ Woodyho Vasulky v jeho práci *Noisefields* z roku 1974 [81].



Obr. 81: Ukázky z projekce *Opuky*, akce *Kruhotaje 2006*, vycházející z práce Woodyho Vasulky, *Noisefileds*, 1974.

Filip Pešek a Michal Cáb / CZ

Filip Pešek a Michal Cáb patří ke skupině českých umělců, kteří pracující v softwarovém prostředí pomocí metod *pure data* a *processing*. Oba jsou autory videí, objektů, instalací i živých představení, které vznikly jako produkt předem nastavených počítačových algoritmů. Těžiště jejich zájmu tkví v samotném procesu vzniku vizualizací, kdy velkou roli hraje do jisté míry náhoda a nepředvídatelnost. Jejich dalším novým tvůrčím prvkem je tzv. *glitch*. Ve slovnících se charakterizuje jako krátkodobý výpadek systému.

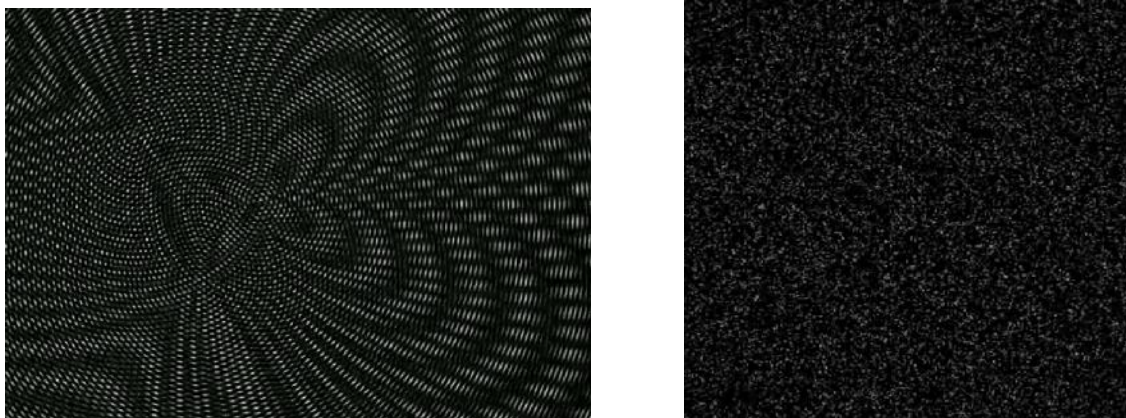
Martin Blažíček detailněji popisuje tento termín takto: „*V digi videu se projevuje jako náhlý rozpad obrazu do zkreslení, po němž se rychle vrací zpět do normálu. Na rozdíl od analogového média (VHS kazeta), kde skutečně vidíme v obraze průběh chyby tak, jak je na pásku zaznamenaná. V digitální prostoru jde o chybu dekodéru, který dokáže samý signál díky poškození interpretovat. Zatímco analogová média mohou degradovat a ukazovat chyby různé míry, např. výpadky televizních řádků, digitální média existují v neporušeném stavu do okamžiku, kdy míra jejich poškození znemožní strojovou interpretaci záznamu. Pak nastává krátkodobý, avšak většinou kompletní rozpad.*“⁹⁴

⁹⁴ Blažíček, Martin: Rozhovor Martina Blažíčka s Michalem Cábem a Kryštofem Peškem *Cinepur* 73, 2011, s. 74.

Oba tvůrci pracují i s prvky noise, noisových filtrů a jiných počítačem vygenerovaných destrukcí obrazu. „V zatím poslední práci s názvem *Filter noise* je to v podstatě náhoda. Uplatňuji náhodně sestavené sekvence různých výpočetních procesů na náhodně generovaný obrazový šum a stále mě překvapuje jaká tím vzniká pozoruhodná kvalita.“: říká Martin Cáb v rozhovoru pro časopis Cinepur.⁹⁵

„Ve výsledku jejich díla mohou působit jako návaznost na filmový strukturalismus nebo tradiční videoart, díky své algoritmické povaze mají však stejně blízko k počítačovému obrazu obdařenému „umělou inteligencí“.⁹⁶

Pro názornost uvedu příklady z tvorby Filipa Peška, kterého zajímají autonomní a interaktivní procesy uvnitř obrazu. Zkoumá také klasické analogové chyby jako je moaré efekt (na op artově vypadajícím videu *Moiré Pattern*, 2010), TV noise a glitch [82]. Televizní zrnění ve vizualizaci *Once upon a time* (2010) nepůsobí podle ukázkové fotografie nijak zvláště, avšak samotný pozvolný průběh videa ukazuje do sebe se ponořující animaci noise, která symbolizuje plynoucí vesmír a universálno [82].. V experimentu *Try* (2010) Pešek doslova bombarduje fotografii ve formátu Jpeg velkou dávkou bitů a způsobuje tím „glitchování“ nebo-li neustálé rozpadání či rozsypaní obrazu a jeho následné seskládání do původní podoby [83]..



Obr. 82: *Moiré Pattern*, 2010 , *Once upon a time*, 2010

95 ibidem.s.73.

96 bitem.



Obr. 83: *Try*, 2010, *Glitch efekt*

II. Praktická část

PROJEKT ALICE

3. praktická část – projekt ALICE

Projekt s pracovním názvem **ALICE** je primárně pojat jako hudebně-vizuální dílo. Výstupem projektu je koncepčně pojaté hudební album *Never Together* od Petera Chmely, studenta grafického designu na UTB, který je zároveň autorem písni i grafické podoby alba (plakáty, booklet, ostatní tiskoviny) Tři skladby jsou pak doprovázeny vzájemně propojenými klipy, které fungují samostatně ale zároveň i jako celek a vzniká jakýsi příběh na pokračování.

Ve všech 3 klipech se objevuje panenka Alice (hračka), která dabluje postavu dívky. Název Alice funguje také v symbolické rovině jako aluze na Alenku v říši divů neboť celý příběh se odehrává ve snové krajině, ve vnitřním vesmíru hlavního hrdiny. Panenka se v klipu pohybuje ve své vlastní temné rovině, v níž jsou zachyceny jen negativní vlastnosti. Dívka přetvořená v panenku je tak nositelkou jen „černé stránky věci“. Představuje zoufalství, beznaděj, narušení, poškození, sebedestrukci a hněv (viz. inspirace), jediné vlastnosti, které si do dívky je schopen promítnout přemítající, citově zraněný hrdina. Obrazová a hudební složka vychází tedy z těchto základních témat projektu.

Emblémem hudebně – vizuálního díla je panenka Alice. Její snadno zapamatovatelná, tvarově stylizovaná tvář figuruje na všech prezentačních materiálech, na bookletu alba, na veškerých tiskovinách (případně na tričkách, plackách atp.) a objevuje se tedy i v klipech.



Obr. 84: *panenka Alice*

Inspirace

Hudební výstup vznikl jako osobní výpověď hlavního autora Petera Chmely k události, která se stala před dvěma lety, kdy ztratil jednu osobu, na které mu velmi záleželo. V tom čase se nemohl na nic soustředit, nic ho nebavilo, nemohl spávat a budil se ze spaní nočními můrami. Pocity se snaží přenést do svých skladeb.

Příběh

Příběh námětově vychází z autorovy inspirace a jeho snových nepokojů a nočních můr. Celý se odehrává na pozadí snu, který se mu zdá, kterým sám prochází a který má různé úrovně. Setkává se se svou ideální dívkou. Jejich vztah však zůstal nenaplněný, téměř ani nezačal, přesto se však stal pro hrdinu stěžejní zkušeností. Tento pocit nenaplněnosti, neuchopitelnosti a nemožnosti změnit některé skutečnosti (jako je odmítání) se snažím vyvolat svými videoklipy. Protože sny nemají mnoho hranic, objevují se v klipech nelogičnosti, extrémní reakce zúčastněných i neostrost, kterou pociťuje probouzející se při snaze se rozvzpomenout na noc. V klipech oba společně zažívají každodenní situace, radosti i vztahové krize, které se vlastně nikdy nestaly. Prostředí v klipech je tajemné s prvky snové nereálnosti a většinou zahalené do tmavých barev, které představují noc a noční snění. S přicházejícím rozedněním bude postupně v klipech nabývat i světelnost. Sny jsou přece nejenom hrou světel a stínů, ale zároveň i hrou paměti a vzpomínek na události, které se nestaly.

Zvuková složka

Hudba je ovlivněna rockem, industriálem a současnou elektronickou tvorbou. Skladby mají temný a pomalý charakter. Ve snaze se co nejvíce přiblížit negativním pocitům pomocí hudby využívá Peter zkreslení i deformace zvuku, prostorové efekty a hluboké tóny.

Obrazová složka

S postupem děje a v návaznosti na gradování hudební složky jsem se rozhodl pokračovat v distortivním charakteru klipů i ve vizuálu. Obě složky se navzájem podporují a umocňují tak výsledný dojem celého konceptu. Tíživá, těžká atmosféra je naznačena nejenom

příběhem snu, ale také pomocí rozbití, zkreslení a celkové deformace obrazu. Čistota obrazu v nočním, nepřehledném a narušeném snění je upozaděna.

Hlavním cílem klipové trilogie je dosažení obrazového experimentu s postupnou obrazovou degradací skrz jednotlivé díly klipů. Zároveň tím bude dosaženo obrazového posunu od prvního dílu klipu, ke třetímu. Tato gradace bude samozřejmě reagovat na změnu dějových situací i na změnu hudby.

K získání rozbitého obrazu, většího barevného posunu (color bleeding), šumění a zrna jsem využil vícenásobný přepis VHS nahrávek. Degradovaný obraz jsem manipuloval i během kopírování kazet pomocí pauzování a rychlého převíjení pásky, které se zaznamenalo na jednotlivé generace (1 kopie kazety - 1 generace). Distorze a obrazové chyby se s přibývajícím počtem generací zvýrazňovaly, množily a rozvíjely. Výsledný obraz se rozpadal a způsoboval barevné aury kolem postav, zrnění, a přes obrazovku běžící šumové pásy. Kopírování kazet symbolizuje i jakýsi „ohraný příběh“, zastupující problematiku nejen vztahů a vztahových rozpadů, ale všeobecně i chybování lidstva. Chyby se opakují, a dějí se téměř vždy a všude.



Obr. 85.: *obal alba Alice, Never Together*

Shrnutí

Myslím si, že projekt Alice nakonec zdárně vyústil v myšlenkově sjednocené hudebně-vizuální album, které má ambice být promítáno na hudebních kanálech, rádiích (zde už se hraje od června 2011, poprvé na radiowave) i hudebních soutěžích.

Použití obrazových chyb a vizuální degradace ve videoklipech jsem podložil teoretickým základem, který zazněl v této diplomové práci (viz. výše). Částečně jsem se některými přístupy z historie obrazových degradací nechal i inspirovat (např. přehráváním obrazu z televizní obrazovky, pauzováním). Některé tvůrčí postupy a jejich kombinace tu však v rámci tvorby videoklipů zazněly poprvé (několikanásobné kopírování až do rozpadu obrazu, distorze v návaznosti na gradaci děje v jednotlivých dílech klipů, přímá klipová návaznost a koncepční jednota.)



Obr. 86: plakáty a ostatní propagační produkty



Obr. 87: potisk triček

4. Závěr:

Zabývat se noisem na příkladu hudebních videoklipů mi přišlo vhodné z více důvodů. Hudební videoklip je specifická krátká filmová forma, pro kterou je stěžejní vztah obraz-

zvuk. Tento vztah se v klipu děje ponejvíc ilustrativním způsobem, to jest píseň (hudba) je doplňována příběhem nebo je bez výraznější dějové linky, nicméně zachovává figurativní element. Předměty, situace, krajina atp. navozují u diváka žádoucí asociace a atmosféricky doplňují hudbu. Další variantou, především u elektronické a experimentální hudby jsou spíše abstraktně laděné klipy, které samozřejmě opouštějí srozumitelnost a jasnost klasického filmu a užití noisových efektů je zde nasnadě.

Vizualita a auditivnost jdou ruku v ruce nejen ve videoklipech, ale zvuk a světlo jako takové mají společný fyzikální základ ve vlnění. Tento nejen ilustrativní, ale i fyzikálně analytický přístup k řešení vztahu hudby a obrazu je potom dalším stupněm hudebního, nebo spíše zvukového videa. Kde použití noise získává v 60. letech svůj zásadní význam (viz Vasulkovi). Obrazový Noise je tak jednou z možností vizualizace zvuku, která je navíc divákovi, zdá se, velmi dobře srozumitelná.

Noise, destrukce v obraze, degradace a obrazová chyba v povědomí lidí všeobecně figurují spíše jako negativní prvek, jako něco, co se nepovedlo, či technicky zaostává a není tudíž hodno jakékoliv další pozornosti. Já jsem se naopak svou pozornost rozhodl na tyto vady zaměřit, protože noisové prvky, jak se ukázalo, jsou právoplatným, symbolickým i formálním gestem. Pokusil jsem se na vybraných ukázkách poodkrýt jejich technický původ a zamyslet se nad významem, který jim byl ve videoklipu přikládán. Při hledání a pátrání po počátku a dalších proměnách používání obrazových noisových prvků se téma ukázalo být velice málo probádané ve srovnání s hudebním noisem, který se stal všeobecně uznávaným termínem.

Vybral jsem tedy klipy postupně z různých období rozvoje krátkého hudebního filmu. Snažil jsem se postupovat více méně chronologicky. Nejprve jsem se zamyslel nad vznikem videoklipu a nad propojením hudby a obrazu vůbec a zastavil jsem se u avantgardních umělců první poloviny 20. století. V 60. letech přichází na scénu video a začínají s ním pracovat první umělci. Tito také obrazový noise pojmenovali a umožnili mu stát se tak další důležitou složkou filmového a obrazového jazyka.

Ukázalo se, že noise se objevuje jednak ve službách příběhu a nebo jako součást formální abstrakce. Tvůrci pracují jak ze zobrazením noisu (např. Chris Cunningham v *Come to dady*) nebo kladou noise mezi objekt a diváka (např. *Song for Susan* od Tonyho Ourslera).

Nejčastější výskyt obrazové chyby, deformace a noisu představuje témata tíživosti, nekonečna, prázdnoty, poruchy spojení, strachu, ohrožení, defektu, např. samotný white noise (nebo-li TV noise) se stal i přes negativní konotace (nebo právě pro ně?) symbolem televizní éry a videa všeobecně a začalo se s ním pracovat jako se samostatným znakem.

Současní tvůrci se často ve svých dílech navracejí a odkazují k pracem videoprůkopníkům 60. a 70. let. Posléze jejich odkazy re-editují, transformují, kombinují a posouvají je k novým významům a hranicím. Využívají kombinace starých i nových médií a stejně jako jejich předchůdci si i oni vyrábějí své vlastní audiovizuální nástroje nebo přinejmenším používají nové audiovizuální softwary.

V dnešní post-digitální době dokonalého obrazu, HD technologií a 3D, si „noisový motiv“ a další podoby obrazové distorze, vydobily své místo a staly se poměrně obvyklým tvůrčím výrazovým prvkem právě ve videoklipech a to nejen ve světě ale i na české scéně a předpokládám, že svou roli hrají i v další vizuální tvorbě jako je videoart, klasický film a i klasické výtvarné umění, které je dnes tak ovlivněno technickým obrazem.

Jako poslední důvod pro výběr tématu bych měl uvést také svoji praktickou magisterskou práci, kterou jsem chtěl touto svou sondou do oblasti videoklipu a obrazové destrukce podložit a doplnit. Zabýval jsem se totiž také vytvořením hudebního videa, kde jsem si pohrával právě s výrazovými možnostmi neúplného, nejasného a zastřeného obrazu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY:

Anděl, Jaroslav, *Steina Vasulka – instalace* (katalog výstavy), Praha, 1997, ISBN 80-7035-131-4

Blažiček, Martin: *Rozhovor Martina Blažička s Michalem Cábem a Kryštofem Peškem*, Cinepur 73, 2011.

Caleb, Kelly, *Cracked Media: The Sound of Malfunction* Cambridge, Ma.: MIT Press, 2009.

Cascone, Kim, *Computer music Journal*, 24:4, The Aesthetics of Failure: "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music, 2000

Elwes, Catherine, *Video Art - A Guided Tour*, I.B. Tauris, London, 2005: ISBN: 1-85043-546-4

Gianelli, Ida; Beccaria, Marcella, *The Castello di Rivoli Collection, Video Art*, Rivoli-Torino, 2005, Museo d'Arte Contemporanea, 2005, ISBN-13: 978-88-7624-534-3

Gonzalez, Rafael C.; Woods, Richard E., *Digital Image Processing*, Pearson Prentice Hall, 2007

Hegarty, Paul , *Noise/Music: A History*, London: Continuum International Publishing Group, 2007.

Honskus, Jiří, *Fotografie-Technika snímání* [s.l.] : Pražská fotografická škola, 2004.

Kent H. Lundberg, *Noise Sources in Bulk CMOS*, 2002.

Kolektiv autorů, *Dějiny Umění / 12*, Praha, Euromedia, 2002: ISBN: 80-242-0720-6

Košťál, Emil, *Obrazová a televizní technika II - Televize*, ČVUT Praha, 1999.

McLuhan, Marshall, *1911-1980, Jak rozumět mediím*, Praha : Odeon, 1991, ISBN: 80-207-0296-2

Menšík, Ondřej: *Zdeněk Pešánek KINETIZMUS A SVĚTELNA KINETIKA*, Diplomová práce, Brno, 2006.

Nakamura, Junichi , *Image Sensor and Signal Processing for Digital Still Cameras*, 2005.

Nevrlá, Monika, *VJing v kontextu nových médií* (bakalářská práce), 2010.

Ptáček, Jiří, *Čínský čaj si dáváme o páté, Záhada čínského pokoje* (katalog), MG Brno, 2004.

Rainer, Cosima; Rollin, Stella, *See This Sound, Promises in Sound and Vision*, Linz, 2009.

Říčný, Václav, *Videotechnika*, Brno, 2006, ISBN 80-214-3225-X

Schepelern, Peter, *Lars von Trier a jeho filmy*, Praha, 2004

Smith, Owen, *Fluxus: The History of an Attitude*, San Diego State University Press, 1998.

Stružka, Antonín, *Základy Videotechniky a tvorby videopořadů*, Brno, 1992.

Turimová, Maureen; Nygreen, Scott: *Číst nástroje, psát obraz*, 1996.

Vernalllis, Carol, *Experiencing music video, Aesthetics and cultural context*, 2004.

PRAMENY:

<http://www.aavv-videos.com/>

http://www.audiovisualizers.com/toolshak/vidsynth/eric_s/eric_s.htm

<http://www.bamart.be/persons/detail/en/342>

<http://www.britannica.com>

<http://www.director-file.com/cunningham/>

<http://www.eai.org/index.htm>

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

<http://fyzika.jreichl.com/>

<http://charleypeters.com/>

<http://mediabaze.cz/>

<http://modernwitchmusic.com/>

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

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

http://www.rane.com/par-n.html#noise_color

<http://rob-sheridan.com/>

<http://www.rozhlaz.cz/radiowave/>

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

<http://scopitonearchive.com/>

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

<http://www.see-this-sound.at/en/>

<http://www.sterlingcrispin.com/work.php>

http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/casconetext.html

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

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

<http://vimeo.com/su1c1de>

SEZNAM OBRÁZKŮ:

Obr. 1: *Barevné spektrum*

Obr. 2: *Spektrum bílého šumu*

Obr. 3: *Spektrum modrého šumu*

Obr. 4: *vlevo – šumy při stejném ISO, ale expozici větší než 10s, vpravo - šumy při stejném ISO, a expozici 0,1 s*

Obr. 5: *šumy při zvýšeném ISO*

Obr. 6: *vlevo - originální fotka, uprostřed - Salt-and-pepper noise, vpravo - Gaussian noise*

Obr. 7: *Degaussing*

Obr. 8: *Chroma shift*

Obr. 9: *Color cross*

Obr. 10: *Moaré efekt*

Obr. 11: *Blokování* **Obr. 12:** *Artefakty*

Obr. 13: *TV interference*

Obr. 14: *Glitch*

Obr. 15: *Bainbridge Bishop, Color Organ a jeho stupnice*

- Obr. 16:** *Alexander Wallace Rimington, Color Organ a jeho stupnice*
- Obr. 16:** *Píseň Eileen my own, 1906*
- Obr. 17:** *vlevo - Kinetophone, 1891, vpravo - Butterfly Dance, 1894-1895*
- Obr. 18:** *Oscar Fischinger, Komposition in blau, 1935*
- Obr. 19:** *Norman McLaren, Lignes Horizontales, 1960*
- Obr. 20:** *Fernand Léger, Ballet Mecanique, 1924*
- Obr. 21:** *Panoram, černobílý vizuální jukebox pro tzv. soundies klipy*
- Obr. 23:** *Nam June Paik, Beatles Electronique, 1966-69*
- Obr. 24:** *Nam June Paik, Button Happening, 1965*
- Obr. 27:** *Nam June Paik , 9/23/69: Experiment s Davidem Atwood (1969)*
- Obr. 26:** *Paikovy destruktivní projekce z výstavy Electronic art II* **Obr. 25:** *McLuhan Caged, 1967*
- Obr. 28:** *Nam June Paik , Global Groove, 1973*
- Obr. 29:** *Eric Siegl, EVS (electronic video synthetizer), 1970*
- Obr. 30:** *Eric Siegl , Dual Colorizer, 1971*
- Obr. 31:** *George Brown, Field Flip/Flop Switcher 1971 s nákresem , Multi-level-keyer, 1973 (vpravo)*
- Obr. 32:** *W.Vasulka, Noisefields, 1974*
- Obr. 33:** *W.Vasulka, Reminiscence 1974*
- Obr. 34:** *W.Vasulka, Telč 1974*
- Obr. 35:** *S. Vasulka, Decay, 1970* **Obr. 36:** *Flux, 1977*
- Obr. 37:** *S.Vasulka, Violin power, 1978*
- Obr. 38:** *S.Vasulka, Bad a užití Digital image articulator, 1979*
- Obr. 39:** *T. Oursler, kombinovaný objekt, Autochtonous, 1994.*
- Obr. 40:** *T. Oursler, Tunic, 1990* **Obr. 41:** *Mary-christ, 1990*
- Obr. 42:** *T. Oursler, Mote, 1990*
- Obr. 43:** *T. Oursler, Designer Drug Molecule*

- Obr. 44:** *L. v.on Trier, Médea, 1988*
- Obr. 45:** *F. Wirth, In nuce, 1998*
- Obr.46:** *Second Bad Vibel, 1997*
- Obr. 47:** *Ch. Cunningham, Come to daddy, 1997*
- Obr. 48:** *R. Sharidon , The hand that feed, 2005*
- Obr. 49:** *R. Sharidon, obal desky With Teeth*
- Obr. 50:** *R. Sharidon, teasery pro album With Teeth*
- Obr. 51:** *R. Sharidon, easer projektu Year Zero, vpravo úder ruky z nebes*
- Obr. 52:** *R. Sharidon, ostatní materiály k desce*
- Obr. 53:** *R. Sharidon, vizualizace z koncertů, obal desky Year Zero*
- Obr. 54:** *R. Sharidon, Survivalism, 2007*
- Obr. 55:** *R. Sharidon, Obal a fotografie k filmu Social Network*
- Obr. 56:** *Guy Van Belle , Transmutations. 2006*
- Obr. 57:** *Cadeo , Modern Christmas Carol, 2010*
- Obr. 58:** *Polysick, Relax&Sleep, 2011*
- Obr. 59:** *Luke Wyatt , Sad Stonewash, 2011*
- Obr. 60:** *Com Truise, lwywaw , 2011*
- Obr. 61:** *Videodrome reality, klip od Cosmotropia De XAM, 2010*
- Obr.62:** *Story of Isaac, song New Flesh, 2011*
- Obr. 63:** *efekt chroma shift - plakát skupiny Story of Isaac, vpravo klip Mascara-Clonchi*
- Obr. 64:** *S.Crispin, Transhuman - the singularity is near – beta,*
- Obr.65:** *S.Crispin, Root, Wave*
- Obr. 66:** *S.Crispin, Planks lens z roku 2011*
- Obr. 69:** *Filip Cenek, Shanghai, 2003*
- Obr. 70:** *Filip Cenek, Veverka, Yesno 2004*
- Obr. 71:** *IPavel Ryška,, nvisible stereotype z roku 2004*

Obr. 72: *Hana Železná Extasy of home, 2005*

Obr. 73: *Hana Železná Fluent moments, 2005*

Obr. 74: *Hana Železná 657vteřin, 2008*

Obr. 75: *Jiří Rouš , RRR, 2010*

Obr. 76: *Alva Noto*

Obr. 77: *Alva Noto, Unitxt, 2008*

Obr. 78: *Alva Noto, Model for Vizualization, 2001*

Obr. 79: *Ryoji Ikeda, Datamatics, 2006 (vlevo), Formula 2004/5*

Obr. 80: *Oliver Stotz, Not the same color, 2011, Not Still 2007*

Obr. 81: *Opuka, Ukázky z projekce Opuky, akce Kruhotaže 2006*

Obr. 82: *Filip Pešek, Moiré Pattern, 2010 , Once upon a time, 2010*

Obr. 83: *Filip Pešek, Try, 2010, Glitch efekt*

Obr. 84: *panenka Alice*

Obr. 86: *plakáty a ostatní propagační produkty*

Obr. 87: *potisk triček*