

Spis treści

Wstęp	3
VJ czyli kto?	5
Archeologia interaktywnych projekcji.....	8
Część 1: Przedfilmowa starożytność.....	8
1. Fantasmagorie.....	9
2. Latarnie Magiczne	12
3. Duch Peppera.....	15
4. Organy Kolorów	17
Część 2: Pionierzy Synestezji	20
5. Walter Ruttmann	21
6. Hans Richter	23
7. Viking Eggeling.....	26
8. Len Lye.....	28
9. Oskar Fischinger.....	30
10. Fantazja Walta Disneya – pierwowzór teledysku.....	35
Część 3: „Love is analog”	37
11. Lightshows, Wet-shows i Liquid.....	38
12. Projekcje slajdowe	40
13. Już projekcyoniści, jeszcze nie VJe.....	42
14. Popkulturowy kolaż - Andy Warhol i Exploding Plastic Invetible	48
Część 4: Epoka Hybrydy: Video Nasty	50
15. Video for the people	51
16. Technologiczny galop.....	53
17. Trylogia -Qatsi.....	58
18. Narodziny MTV	60
19. Live Video Performance.....	62
Część 5: Era digitalna.....	64
20. Nowa muzyka	65
21. Video mashup	67
22. Live Cinema	73

DOSSIER.....	77
23. Wywiad: Graham Daniels // Addictive TV	78
24. Wywiad: Olivier Sorrentino // VJ Anyone	84
25. Wywiad: Gary Oldknow // VJ DeepVisual	90
26. Wywiad: Clement Cordier // VJ Pikilipita	97
27. Wywiad: Stuart Warren Hill / Hexstatic	101
28. Wywiad: Emilia Gumańska // VJ Emiko	106
29. Wywiad: New Opera Hero	109
Podsumowanie	115
Bibliografia	117
Źródła online.....	117
Załączniki.....	118
Spis Ilustracji	118

Wstęp

Chłonąc różne wytwory ludzkiej kultury można dojść do wniosku, że najbardziej istotne pytania, na które musi odpowiedzieć sobie każdy człowiek pozostają takie same praktycznie od czasów starożytności. Na przestrzeni dziejów tematy fabuły wiekopomnych dzieł coraz mniej się różnią, opisane ludzkie zachowania i postawy pozostają niezmiennie, tak jak niezmienna jest natura ludzka. To, co natomiast zmienia się w obrębie czasu w tych wytworach kultury to ich forma, która oddziałuje coraz szybciej i mocniej na zmysły, wywołuje coraz głębsze i mocniejsze emocje, jest coraz bardziej poruszająca. Proces ten jest poniekąd wymuszony poprzez stałe podnoszenie progu odporności na bodźce, coraz głośniejszy szum informacyjny docierający z każdej strony do ludzkiego mózgu.

W obecnym świecie jesteśmy cały czas odbiorcami jakichś przekazów, praktycznie nie ma chwili żebyśmy byli od nich wolni, więc siłą rzeczy musimy dokonywać jakiegoś rodzaju selekcji. Często jest to proces nieświadomy. Forma jest coraz doskonalsza, jednak w opozycji do niej coraz bardziej tłumiona jest ludzka percepcja. Proces ten ciągle się toczy, jesteśmy jego naocznymi świadkami. Aby udowodnić tą tezę, nie trzeba się zbytnio starać - wystarczy pokazać dzisiejszemu odbiorcy „Wjazd pociągu na stację w Ciotat” i obserwować jego reakcję. Diametralnie różniła będzie się ona od tej najsłynniejszej, z paryskiej Grand Café. Nikt nie wybiegnie z kina z krzykiem, niewielka część wzruszy ramionami, większość przejdzie obojętnie, paru koneserów ewentualnie wpadnie w nostalgię. I to wszystko.

Jednak tak jak wszystkie inne muzy, również ta dziesiąta nie pozostaje obojętna na rozwój formalny. Perfekcjonizm realizacyjny jest bardzo daleko posunięty, zapierający dech w piersiach, aż do momentu, w którym oglądając kolejny kinowy majstersztyk, świadomy widz z czasem zada sobie pytanie: „Czy to nie jest już kres możliwości?” Co można zrobić poza jeszcze doskonalszym montażem, jeszcze piękniejszymi zdjęciami, jeszcze bardziej zapierającymi dech w piersiach efektami? Co będzie następnym punktem zwrotnym? Granice zostały przesunięte już tak daleko, że niewiele tak właściwie już może potencjalnego odbiorcę zadziwić.

Nie twierdzę jednak, iż następuje kres możliwości, wręcz przeciwnie - uważam, że swoista rewolucja dopiero nadejdzie. W dobie przesytu informacji, kiedy coraz trudniej kogokolwiek zaskoczyć, bo przecież wszystkie historie zostały już opowiedziane, żeby trafić do odbiorcy trzeba go „bić po oczach” coraz mocniej i mocniej. Prowadzi to do swoistej tabloidazycji kultury, gdzie nacisk położony jest na bezpośredni, mocny i krótki bodziec.

Jednak zamiast stosować „taktykę szoku”, możliwa jest inna droga. Zamiast po oczach, można uderzyć w „oczy” i „uszy” jednocześnie, można pozwolić mu na „dotyk”, poczuć „zapach” czy nawet „smak”, aż do osiągnięcia stanu całkowitej synestezji, jedności zmysłów. Można też, niczym w nowoczesnym teatrze pozwolić widzowi wpłynąć na akcję i zmienić przy każdym pokazie fabułę dostosowując realia do miejsca pokazu. Można ją utkać z fragmentów klasycznych filmów dobrze znanych każdemu średnio-ambitnemu koneserowi kina. Brzmi to jak mrzonka, jednak czy aby na pewno?

W dniu dzisiejszym istnieje pojęcie „Live Cinema”, czyli „kino na żywo”, w którym wizualna forma, warstwa dźwiękowa, a również czasem fabuła różni się dość istotnie pomiędzy różnymi seansami. W „Live Cinema” mamy do czynienia z montażem na żywo, podobnym do transmisji sportowych, jednak zamiast wydarzenia sportowego „transmitujemy” tworzywo filmowe. W oficjalnym nurcie reprezentowane jest głównie przez projekt Petera Greenawaya „Tulse Luper Suitcases”, który zostanie bliżej przedstawiony w dalszej części pracy. Sądzę, że interaktywność

obrazu, odpowiednie aranżowanie go w zastanej, dobrze znanej widzowi przestrzeni będzie miało bardzo duży wpływ na dalszy formalny rozwój sztuki filmowej.

Ludzie, którzy obecnie zajmują się „Live Cinema” mają swoje korzenie w świecie klubowych imprez, na których za pomocą dwóch gramofonów, miksera i torby pełnej płyt z muzyką Disc Jockey miksuje muzykę w taki sposób, żeby moment przejścia pomiędzy poszczególnymi piosenkami nie był odczuwalny. Z czasem, gdy technologia zaczęła to umożliwiać, obok odpowiedzialnego za muzykę DJa, pojawił się VJ, który odpowiadał za projekcję obrazów. Analogicznie, do DJa, który w czasie rzeczywistym dokonuje montażu ścieżek dźwiękowych z dwóch (lub więcej) kanałów, VJ montuje ścieżki z obrazem, tak, żeby pasowały one rytmiką i kolorystyką do podkładu muzycznego.

W tej pracy skupię się, więc głównie na VJach, jako na specjalistach od interaktywnych projekcji. Ponieważ zajmuję się tą tematyką hobbystycznie (a kiedyś zawodowo) od dłuższego czasu pokusiłem się o przeprowadzenie dogłębnych badania jak ewoluowało zjawisko synestezji i interaktywności, jakie są korzenie i ewentualne przyszłe skutki zjawiska.

Dużym problemem tej pracy jest brak źródeł dotyczący tej dziedziny, jako stosunkowo nowej, pomijanej w różnorodnych opracowaniach, gdyż kojarzonych głównie z kulturą klubową. Z tego też powodu większość przytoczonych faktów opartych jest na własnych doświadczeniach oraz w oparciu głównie o źródła internetowe, których zbiorczą listę można znaleźć na końcu pracy.

VJ czyli kto?

Na samym początku rozważań należałoby zdefiniować, czym Vjing jest, a czym nie jest. Występuje tutaj swego rodzaju problem taksonomiczny, ponieważ wraz z rozwojem technologicznym jak również kontekstualnym, zakres tego, co wpisuje się w nurt VJingu staje się coraz bardziej szeroki. W związku z tym przedstawię parę definicji z różnych źródeł, które opisują zjawisko:

“VJ manipuluje obrazami w taki sam sposób jak DJ mixuje płyty winylowe. Techniki i sprzęt są diametralnie różne, lecz główna idea pozostaje ta sama, (czyli np. selekcja, przenikanie, scratching, cięcie i samlowanie do rytmu). Niektórzy VJe koncentrują się tylko i wyłącznie na manipulowaniu różnymi źródłami obrazów, żeby uzyskać ciekawe projekcje (np. grupa The Light Surgeons z Londynu) - jest to obecnie dość powszechne w klubach muzycznych. Inni VJe używają obrazów oraz dźwięków, mixując je naraz żeby stworzyć swoiste kolaże – tzw. sety audiowizualne. Dobrym przykładem tych drugich są tacy artyści jak np. Coldcut, Addictive TV czy Hexstatic.”¹

“VJe stali się istotną częścią imprez klubowych. Zapewniają projekcje obrazów w przestrzeni klubowej, która akompaniuje DJowi, miksując i skrecając video w podobny sposób jak robią to DJe. Większość istotnych klubów ma obecnie kogoś, kto zapewnia wizuale zsynchronizowane do muzyką”²

“Czym jest VJing? Najprościej mówiąc improwizację obrazami, szczególnie tymi, które powstają poprzez projekcję światła. Skrót oryginalnie oznaczał Video Jockey (jako pochodna DJ – Disc Jockey), ale trafniejsze jest Visual Jockey – oddaje bardziej specyfikę w pełni analogowych przejawów takich jak manipulacje wyświetlanymi slajdami”³

Ostatnia definicja moim zdaniem jest najbardziej trafna, gdyż najmniej zawęża zjawisko i pozwala uwzględnić osoby, które nie używają narzędzi cyfrowych do projekcji. Najbardziej istotną kwestią żeby zakwalifikować coś jako VJing jest więc pytanie: „Czy został dokonany akt manipulacji obrazem w mojej obecności?”.

Jeżeli odpowiedź brzmi „tak”, to wtedy jest to VJing.

Jednak coś, co jest równie istotne, oprócz aspektu „tu i teraz” to fakt, że VJing posiada odrębny język, jest to inna forma wizualnej komunikacji niż film. Język wizualny żywych pokazów diametralnie różni się od tego, do którego jesteśmy przyzwyczajeni dzięki telewizji i tradycyjnemu filmowi.

Dobrze opisuje to VJ Zambari w jednym ze swoich spostrzeżeń na branżowym forum:

„W przeciwieństwie do filmu, wizualizacje nie zajmują się przedstawianiem, opowiadaniem świata, który w zamyśle autora istnieje, w jakiejś umownej przestrzeni, tylko raczej budowaniem nowego świata ze znanych elementów. Zajmują się dekonstrukcją (cięcie) i konstrukcją (sklejanie) znaczeń, przy użyciu symboli, które pochodzą z różnych kontekstów kulturowych. W tym sensie są one niczym robot kuchenny (albo wprost i brutalnie - mikser), do którego

¹<http://www.vjs.net/about.html> - VJs.net LTD: About

²<http://www.bbc.co.uk/radio1/onemusic/vjing/introp01.shtml> - BBC OneMusic - VJ: Starting Out

³The VJ Book: Inspirations and Practical Advice for Live Visual Performance, Paul Spinrad, Feral House, U.S.,

wrzucamy próbki rozmaitego pochodzenia, robimy z nich papkę, którą następnie możemy uformować w coś nowego - jogurt, ciasto, ewentualnie figurki św. Mikołaja, czy stado sztucznych marchewek.

W przeciwieństwie do filmu, wizualizacje nie przywiązują tak dużej wagi do tradycyjnej narracji, z początkiem, punktem zwrotnym, środkiem, drugim punktem zwrotnym, i zakończeniem. Poniekąd ze względów praktycznych - w zasadzie nikt, poza VJ (a i to nie zawsze) nie ogląda wizualek przez całą imprezę. Nie należy, więc doprowadzać do sytuacji, w której nie zwrócenie uwagi na konkretny element uniemożliwiałoby zrozumienie reszty przekazu. Innymi słowy, wizualizacje na imprezach klubowych ogląda się fragmentarycznie, rzucając okiem od czasu do czasu, tu minuta, tam pięć sekund, w końcu ludzie przychodzą tam w raczej innych celach niż obcowanie z trudną w odbiorze sztuką video.

Wizualowe narracje opierają się na zapętleniu? sekwencja obrazów, powtarzana niczym mantra, zmienia się w zaklęcie, jej pierwotne, opatrzone kontekstem znaczenie zaciera się z każdym powtórzeniem. To, co widzą nasze oczy zostaje to samo, ale to, co widzi nasz mózg, zmienia się z każdym uderzeniem serca.

Film jest dziełem bardzo syntetycznym, do tego w tej syntezie bardzo metodycznym. Od pierwszego obrazu, który zobaczy autor pomysłu, do ukończenia scenariusza mija minimum kilka miesięcy, potem lata szukania producenta, rok zdjęć, pół roku montażu, i tak po trzech, czterech latach dostajemy w efekcie zamknięty w puszcze krążek taśmy, który zawiera w sobie efekt tego wysiłku. Efekt ten może być następnie podziwiany przez wielokrotnie większą grupę odbiorców na całym świecie.

Wizualizacje dzieją się tu i teraz - oddają stan emocjonalny człowieka, który jest razem z Tobą, współuczestnikiem danej imprezy, w jednym pomieszczeniu (lub pod jednym niebem), oddychacie tym samym powietrzem (dymem?), słyszycie tą samą muzykę. Efekty takich improwizacji wizualnych bardzo trudno byłoby powtórzyć w sterylnym studio.

Film tworzony jest do oglądania w wyciemnionej, wygłuszonej sali, w której jesteśmy troszeczkę jak bohater „mechanicznej pomarańczy” przymuszeni do wnikania w przedstawianą nam opowieść. Wizualizacje mają charakter nieco bardziej dekoracyjny, w końcu zupełnie formalnie rzecz ujmując, to tylko zmiany jasności i kolorów jakiegoś fragmentu ściany w klubie, jedna z wielu atrakcji, jakim może oddać się uczestnik imprezy, obok równie, a być może nawet nieco bardziej kuszących, typu koleżanki czy bar. To powoduje, że wizualizacje są nieco bardziej zdystansowane do siebie samych, często podchodzą do siebie wręcz humorystycznie, z autoironią, na co większości filmów bardzo trudno się zdobyć.

Film trwa średnio koło dwóch godzin. Wizualizacje zazwyczaj nie mają początku i końca, VJ tylko odsłania kolejne i kolejne warianty, dopóki starczy mu wyobraźni. Wizuale trwają od pierwszego do ostatniego dźwięku, chyba, że przeszkodzi nam wschodzące słońce (...)

Środkami wyrazu w filmie mogą być słowa, gesty, mimika aktorów, kolejność ujęć. Podstawowymi środkami wyrazu wizualek są przeróżne pomysłowe filtry, które poprzez zmianę kolorów, deformacje geometryczne, multiplikacje, i ogólnie przekształcanie ściników obrazu pozwalają tworzyć z nich kolaże, nowe, posiadające zupełnie odrębny charakter kompozycje.

Gdy kino wykształcało środki takie jak zbliżenie, cięcie, kadr, zmiana miejsca akcji, z początku ludzie nie rozumieli? Czemu głowa aktora nagle robi się wielka, albo pokój gwałtownie przemienia się w ulicę? Dziś takie metody są zbyt trywialne by o nich wspominać. Kto jednak z teraźniejszych klubowiczów jest w stanie odczytać emocję, którą zawiera w sobie odwrócenie kolorów, czy spowolnienie ruchu?

Film zawiera w jednej chwili jeden tylko obraz. Góra dwa, gdy bohaterka przegląda się w lustrze, albo szpieg patrzy za siebie przy użyciu srebrnej łyżeczki. Przy wizualizacjach nikogo nie dziwią trzy, cztery warstwy obrazu, łączone ze sobą za pomocą kluczowania, lub różnych trybów nakładania. Ale gdy warstw jest pięć czy sześć, większość ludzi nie potrafi już zobaczyć niczego. A przecież w ten sposób można, za pomocą miksowanego obrazu, opowiadać kilka historii naraz.

Np.: misja edukacyjna. Pod spodem - zbliżenie wody falującej spokojnie w szklance, na tym wyświetlamy matematyczne podstawy ruchu harmonicznego (sinusy, cosinusy, te sprawy) w postaci wzorów i wykresów, na tym od czasu do czasu wahadło zegara, lub piłeczka skacząca ze schodów, a na każde uderzenie basu wszystko jest (pięknym płynem turbulentnym) splukiwane do klopa. Ile w ten sposób wiedzy o świecie można przekazać!

Albo inny obrazek: postać dziewczyny zapatrzonej w okno wyraża tęsknotę za ukochanym, obraz za oknem podmieniony jest przez ujęcia zielonej polany (inverse luma key), na której tańczyli bez troski zanim musiał odjechać, w cieniach (lighten) przeblyskują zbliżenia kropli rosy na czerwonej róży, którą dał jej odjeżdżając na wojnę- a na pierwszym planie jeździ po tym wszystkim pluton czołgów. Prawda, że porywający obraz? W kinie - niemożliwe, a w wizualach tak.

Nie mówiąc już o bardzo prostych w odbiorze, a przy tym dających dużo radości manewrach typu pokazywanie na zmianę, w odstępach kilku klatek głowy Andrzeja Leppera i dowolnego innego obrazu (typu: pole ziemniaków, stara wrotka, kosiarka do trawy, ale tak naprawdę obraz może być dowolny, spróbujcie, naprawdę fajne).’’⁴

Ostatnią, również bardzo istotną do odnotowania kwestią jest fakt, że VJing jest formą występu i sam występujący (tzw. performer) oraz jego wybory ma największy wpływ na to jak jego występ będzie odebrany. Sposób, w jaki się zachowuje, z czego korzysta do tworzenia projekcji, jak się ubiera, czy uzurpuje sobie miejsce na scenie, czy też woli siedzieć niewidoczny w kącie – u świadomych odbiorców, to ma duży wpływ na odbiór całości. W tradycyjnym filmie, chłoniemy gotowe dzieło, ale jego stwórcy są przy tym fakcie nieobecni, dopóki nie zadamy sobie trudu przeczytania napisów końcowych możemy nie mieć pojęcia, że zrobił go nasz sąsiad. Podczas występu VJa, widzimy tego twórcę przy pracy, nierzadko możemy nawet podpatrzeć sposób, w jaki to robi. Innym problemem z aspektem „występu” jest to, że może się okazać, że ktoś, kogo uważa się za czołową postać nagle traci sygnał wideo i gasną mu wszystkie projektory przez problem sprzętowy. Jest to nierzadka sytuacja i doświadczeni VJe wiedzą jak sobie z tym radzić, żeby publika nie skupiła na tym fakcie uwagi.

⁴ <http://tripzone.pl/forum/viewtopic.php?t=197> – “W przeciwieństwie do filmu”

Archeologia interaktywnych projekcji

W tej części pracy postaram się opisać chronologicznie najbardziej istotne zjawiska, które doprowadziły interaktywne projekcje do stanu dzisiejszego. Jest to swoista próba poszukiwania historycznych źródeł zjawiska i analizy pod różny kątem oraz ukazani między nimi związków. Analizuję osobno kwestie związane z rozwojem technologicznym, a osobno kwestie związane z rozwojem formalnym. Nie ma tutaj przedstawionych wszystkich znanych mi faktów i postaci, a jedynie te subiektywnie najistotniejsze. Ta swoista „archeologia mediów” jest konieczna do zrozumienia szerokiego spektrum omawianego zagadnienia.

Część 1: Przedfilmowa starożytność

Mimo iż nie znano taśmy filmowej, to już na długo przed epoką Edisona pojawiły się urządzenia, które służyły ówczesnym „performerom” w podobnych celach, jakie przyświecają dzisiejszym artystom żywego obrazu. Rola ich jednak dość znacznie różniła się od dzisiejszych zastosowań.

U źródeł interaktywnych projekcji związanych z symboliką stała nie tyle chęć odzwierciedlenia obrazem dźwięku, ale swoista ludyczna religijność. Pierwsze projekcje upowszechniły się podczas przedstawień wyrosłych z tradycji „Danse Macabre” – średniowiecznego tańca trupów, przypominającego, że każdy jest równy wobec śmierci. To swoiste „Memento Mori”, trafiło do bardzo szerokiego grona odbiorców, szczególnie w epoce romantyzmu, na którą przypada większość istotnych wynalazków związanych z projekcjami.

Próby odzwierciedlenia dźwięku były podejmowane głównie poprzez konstruowanie wizualnych instrumentów, na których można było grać kolorami. Ówczesny sposób konsumpcji i słuchania muzyki był bardzo różny od naszego dzisiejszego – muzyki słuchało się głównie w filharmoniach, zapisywało się ją tylko nutami. Film, jako medium nie jeszcze nie istniał w powszechnej świadomości. Dlatego też odzwierciedlanie dźwięków ruchomymi kształtami, było czymś, co nie mieściło się w ówczesnym aparacie pojęciowym.

1. Fantasmagorie

Zanim ludzkość odkryła kamerę i towarzyszącą jej antytezę – projektor filmowy, coś co obecnie określane jest jako „magia kina” było już znane. Mówi się o „magii kina” i faktycznie, wszystko zaczęło się od Magii. Przed epoką taśmy filmowej, podobną rolę do kinowej rozrywki spełniały spektakle zwane „Fantasmagoriami”. To właśnie na nich wśród dymu i ognia, straszliwych wyładowań łuków elektrycznych pomiędzy występem zonglera, pokazem magnetyzmu zwierzęcego pojawiał się iluzjonista i przywoływał duchy, szkielety, diabły. Działanie sił nadprzyrodzonych wzbudzał prawdziwy popłoch wśród widzów. Kontakt z mocami nadprzyrodzonymi i motywy religijne był główną tematyką spektakli, podobnie jak „Danse Macabre”. W praktyce żaden kontakt z mocą nadprzyrodzoną nie miał miejsca, wszystko to było ułudą i zręczną iluzją optyczną, opartą głównie na dwóch optycznych wynalazkach – Latarni magicznej i duchu Peppera, których zasada działania przedstawiona jest bardziej szczegółowo w następnych rozdziałach.



Jedną z pierwszych osób zajmujących się tego typu seansami był mason, okultysta i iluzjonista Johann Georg Schröpfer. Znany głównie jako właściciel kawiarni w Lipsku, zamieniał jej pokój bilardowy na pokój, w którym urządzał „widzenia ze zmarłymi”. Jego pierwsze spektakle były kierowane głównie do braci masońskich, dopiero później około 1760 roku urządzenie pokazów stało się jego zawodem. W jego przedstawieniach dużą rolę odgrywali aktorzy wcielający się w różnorakie role, wśród których była jego żona. Mnogość technik, których używał Johan oraz niepowtarzalność jego spektakli, spowodowały, że nawet doczekały się swojej nazwy - "Schröpferesque Geisterscheinings" (Schröpfererskie widzenia duchów). Tworzone przez niego złudzenia przypominały żywe postacie, toteż gdy tylko zrozumiano zasadę działania jego aparatury, w całej Europie pojawili się naśladowcy, którzy wyłudzały pieniądze od łatwowiernych, wywołując rzekome duchy nieżyjących krewnych. W 1774 Schröpfer zastrzelił się po tym jak obiecał publiczności, że sam wstanie z martwych. Najprawdopodobniej jego własne iluzje doprowadziły go do szaleństwa.

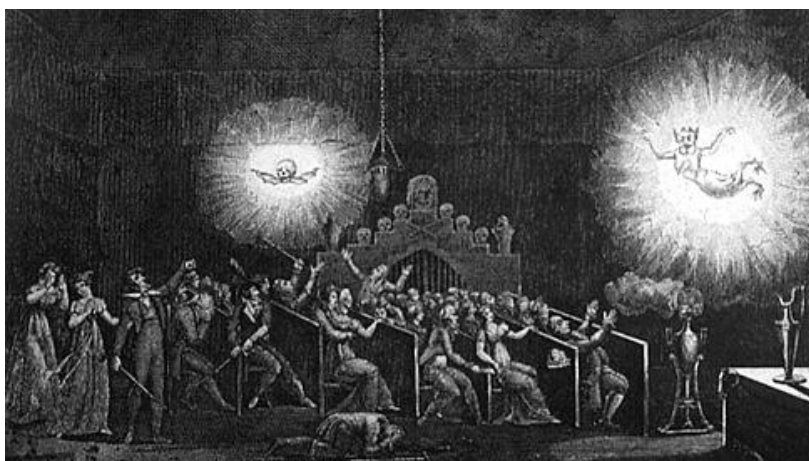
Jednym z najpopularniejszych spektakli były występy Étienne-Gasparda "Robertsona" Roberta, belgijskiego optyka i fizyka. Robertson stał się sławny po tym jak „przywołał” duchy Voltaire, Jean-Paul Marata i Jean-Jacquesa Rousseau. Zawdzięczał to głównie swojemu nadprzeciętnemu talentowi malarskiemu, tylnej projekcji, lustram, dymowi, brzuchomówstwu i własnemu patentowi na latarnię magiczną na kółkach nazwaną Fantoskopem.

„Tylko wtedy jestem zadowolony, gdy moi widzowie, trzęsąc się i dygocząc podnoszą ręce zasłaniając oczy ze strachu przed duchami i diablami rzucającymi się na nich”

Jego kariera zaczęła się w styczniu 1798, gdy w Pavillon de l'Echiquier pokazał swój pierwszy show. Jego charyzma i pionierska oprawa wizualna spowodowała, że ludzie naprawdę uwierzyli, że widzą prawdziwe duchy. Niedługo potem jego show został zamknięty przez władze, bo paryżanie uwierzyli, że mógłby on wskrzesić Luisa XVI i zainteresowała się nim policja. Przeniósł więc on swój show z Paryża do Bordeaux, w którym doświadczył lotu balonem, co stało się jego drugą pasją.

Po powrocie do Paryża, popadł on w konflikt ze swoimi byłymi asystentami, którzy sami zaczęli organizować fantasmagoryczne spektakle używając jego technik, podczas jego nieobecności. Skończyło się procesem sądowym, po którym w 1799 Robertson musiał zdradzić wszystkie swoje sekrety, co doprowadziło do powstania rzeszy jego naśladowców.

Nie przeszkodziło mu to w dalszej działalności, Robertson ulepszył spektakl znajdując dla niego stałą lokację w opuszczonej krypcie klasztoru kapucynów, niedaleko Placu Vendome. Show zaczynał się iluzjami trompe-l'oeil⁵ podczas przejścia do głównego pomieszczenia, w którym zasiadała publika. Oświetlenie świecami, symulowane efekty wiatru i piorunów oraz niepokojąca muzyka szklanej harmoniki dawały dobry podkład pod jego monolog o śmierci i życiu pozagrobowym. Po tym jak znikał w oparach dymu, stworzonego z mieszaniny kwasu siarkowego i azotowego zaczynał projekcje istot z życia pozagrobowego.



1 Rycina dokumentująca pokaz Robertsona

⁵ Malarstwo iluzjonistyczne - sposób malowania wywołujący złudzenie, iż ukazane na dwuwymiarowej powierzchni przedstawienie jest trójwymiarowe;

Robertson używał głównie obrazów otoczonych czernią, żeby stworzyć iluzję latających duchów. Używał też paru latarń magicznych, żeby dobrze osadzić obrazy w rzeczywistym otoczeniu. Jeden z jego pierwszych spektakli pokazywał niebo wypełnione piorunami, z którego duchy i szkielety schodziły w stronę publiczności. Robertson przy pomocy asystentów, używając techniki brzuchomówstwa dbał również o to, żeby duchy przemawiały.

Te spektakle trwały około czterech lat, podczas których Robertson jeździł również ze spektaklem po świecie, potem poświęcił jednak większość swojego czasu balonom, które w pionierskich czasach awiacji były również traktowane jak Magia.

Ostatnim wartym uwagi Wielkim Magikiem Fantasmagorii był Paul Philidor. Wykorzystując doświadczenia i pomysły swoich poprzedników występował on ze swoim pokazem jako Paul de Philipsthal. W 1901 roku stworzył on stałą wystawę w istniejącym do dziś Lyceum Theatre w Londynie. Różniła się ona jednak zdecydowanie, od reszty gdyż miała za celu głównie pokazanie, że przywołanie duchów jest niemożliwe i jest to iluzja. Nie próbował on oszukać publiki, wręcz przeciwnie pokazywał zasady działania wszystkich magicznych tricków. Oprócz tego, pokazywał różne urządzenia mechaniczne i ruchomych automatów, prototypów robotów.

Niedługo później sprzymierzył się z Marie Tussaud, której pozwolił wystawiać jej rzeźby na jego wystawach w zamian za połowę jej zysków. Po długim tournée, znaleźli oni wspólne miejsce na swoją stałą ekspozycję w Londynie. Założone w 1835 przy Baker Street, przeniesione w 1884 na Marylborne Road muzeum Madame Tussaud istnieje do teraz, jako międzynarodowa franszyza.

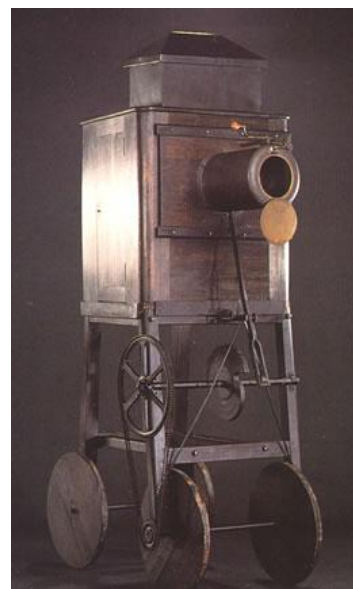
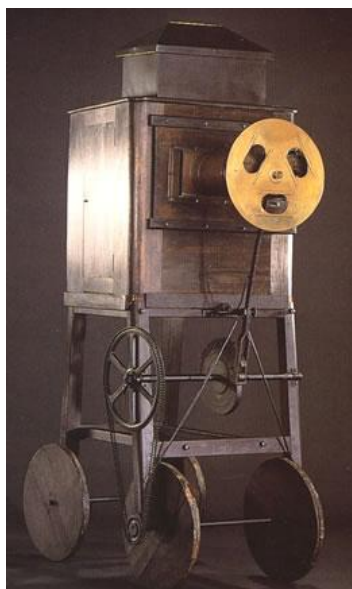
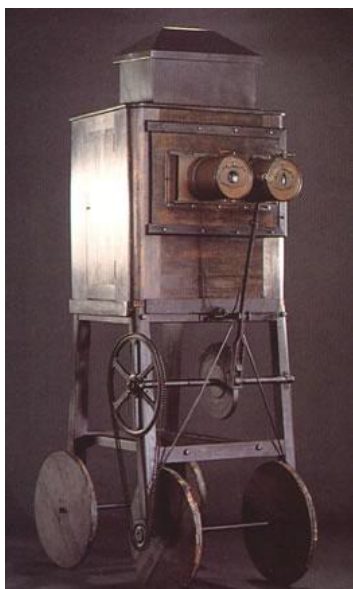
O Philipie nie ma nawet wzmianki w materiałach prasowych muzeum.

2. Latarnie Magiczne

Najczęściej używanym urządzeniem przy „Fantasmagoriach” były latarnie magiczne, czyli prototyp dzisiejszego (a właściwie wczorajszego) rzutnika do slajdów. Znalezione są ludzkości od około XVII wieku.

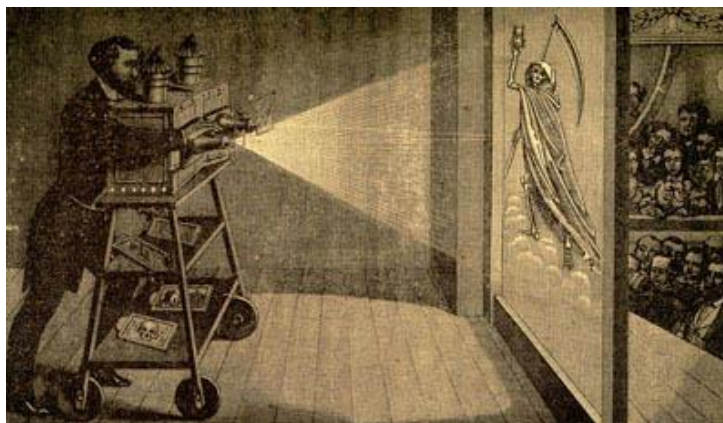


Jak wyglądały te urządzenia w najbardziej zaawansowanej wersji wiemy dokładnie dzięki wydarzeniom z roku 1991, kiedy to Thomas Weynants⁶ z trzema współpracownikami odnalazł skarb w zamku Château de Moisse, niedaleko wioski Bétête 340 km na południe od Paryża. Weynants znalazł Fantaskop w doskonałej kondycji, z trzema wymiennymi obiektywami oraz kompletem ręcznie malowanych na szkle slajdów pochodzący z czasów rewolucji francuskiej. Fantaskop był rodzajem drewnianej skrzynki na drewnianych nogach zakończonych kółkami. W środku skrzynki było miejsce na lampę olejową oraz rama na slajdy. Co ciekawe jeden z obiektywów znaleziony wtedy posiadał swoisty autofocus – kółka aparatu były sprzęgnięte „paskiem klinowym” z obiektywem. Umożliwiało to powiększanie slajdów, bez straty ostrości – wykorzystywane to było do wywoływania wrażenia, że obraz zbliża się do widza - często przywoływanym przykładem takiego działania był atakujący widzów diabeł. Znalezione przez Weynantsa slajdy przedstawiały historyczne postacie takie jak Napoleon Bonaparte, Robespierre, Danton, Marat, postacie z mitologii greckiej, oraz motywy religijne.



⁶ Thomas Weynants jest autorem strony: <http://www.visual-media.be/> z której pochodzi większość fotografii w tym rozdziale

Pokazy „latarni magicznych” były pra-pra-przodkiem żywych technik manipulacji obrazem, gdyż niezbędna była obecność operatora, który musiał ręcznie „animować” wyświetlane obrazy, często również troszcząc się o inne elementy pokazy jak odgłosy. Poza tym największą różnicą jest to, że pokazy „latarni magicznych” ściśle wykorzystywały walory przestrzeni w jakiej miały miejsce, musiały z nią współgrać, co mocno odróżnia je od konwencjonalnego kina – często praktyką było wykorzystywanie ekranów dymnych, które pomagały ukryć aparat i wzmacniały nastroj.



2 Typowe ustawienie latarni magicznej podczas pokazu fantasmagorii

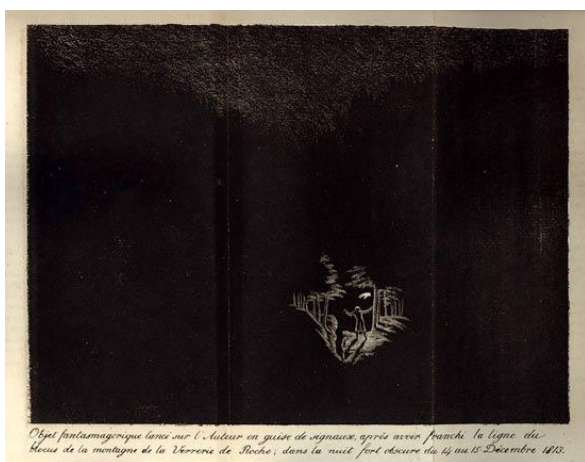
Źródłem światła na samym początku były świece, lub lampy olejowe. Przełomem były lampy „kinkietowe”, pojawiające się około roku 1760, które dużo bardziej skupiały one światło. Wraz z rosnącą wiedzą stopniowo zmieniano je na materiały spalające się jaśniej, dochodząc do światła pochodzącego z łuku elektrycznego około roku 1860. dochodząc finalnie do lamp elektrycznych.

Pierwsze slajdy do latarni magicznych były ręcznie malowane na szkłe, nierzadko malując różne klatki obrazu na jednym kawałku żeby umożliwić animację, poprzez mechaniczne przesunięcie szkła na kolejną pozę postaci. Animacji dokonywało się również poprzez poruszanie całej latarni znajdującej się na kółkach, żeby uzyskać efekt powiększenia / pomniejszenia i/lub rozmycia. Pojawiały się również konstrukcje, które miały skomplikowane mechanizmy poruszane korbką. Czasem zamiast malować obraz na szkłe używało się prawdziwych obiektów, w ekstremalnych przypadkach dochodząc nawet do użycia żywych owadów.

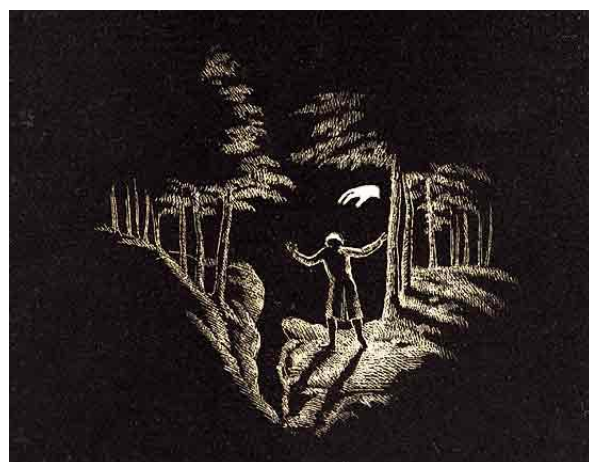
Istotny jest fakt, że latarnie magiczne były właściwie pierwowzorem projektora kinowego, bo jako pierwsze umożliwiały animację i pokazy publiczne. Były one bardzo istotnym etapem w rozwoju kinematografii i pierwowzorem Zoopraxiskopu Edwarda Muybridge’a, którego idea położyły podwaliny pod 24 klatki w kinematografii.

Jednym z najbardziej nieprawdopodobnych pokazów „magicznych latarni” jest ten, który opisuje J.A. Boymaux d' Utrecht w jego wspomnieniach „Strażnika honoru” z epoki rewolucji francuskiej.⁷ W rozdziale dotyczącym ucieczki autora zamieszczona rycina, na której większość obszaru jest zacerniona, co jest ewenementem na ówczesne czasy. Tylko mała część litografii przedstawia diabelską świecącą dłoń wisząca w powietrzu, pośród konturów drzew, oraz poniżej postać w pozie przerażenia. Pod zamieszczoną ryciną zamieszczony jest opis, iż: „Diabelska ręka, unosząca się w powietrzu wodziła za Boymauxem palcami, po czym głowa meduzy i inne straszne postacie ukazały mi się w ciemnym lesie. Co chwilę inne kształty pojawiały się naprzeciwko Boymeuxa”. W późniejszym fragmencie książki przeczytać można, iż: „policja Napoleona używała fantasmagorycznych projekcji, żeby stwarzać nocą postacie mające przerazić zbiegów i siać terror”.

⁷ „Le Garde d' Honneur ou Episode du Règne de Napoléon Buonaparte” autorstwa J. A. Boymaux d' Utrecht



*Objet fantasmagorique lancé sur l'auteur en guise de signal, après avoir franchi la ligne du
Bleus de la montagne de la Vierge de Roche; dans la nuit fort obscure du 15 ou 16 Décembre 1843.*



Londyńskie towarzystwo Magicznych Latarni działa po dziś dzień zrzeszając pasjonatów, którzy posiadają magiczne latarnie, slajdy, organizują pokazy. Spotykają się cztery razy do roku, głównie w Magic Circle Theatre w Londynie – teatrze, którego właścicielem jest największe stowarzyszenie magików na świecie. Podczas tych spotkań pokazywane są nietypowe slajdy oraz prowadzona jest giełda części i slajdów. Miałem przyjemność być na takim spotkaniu i muszę przyznać, że pokaz latarni magicznej zrobił na mnie duże wrażenie.⁸

⁸ Przykładowa rekonstrukcja pokazu latarni magicznej znajduje się na płycie dołączonej płycie DVD

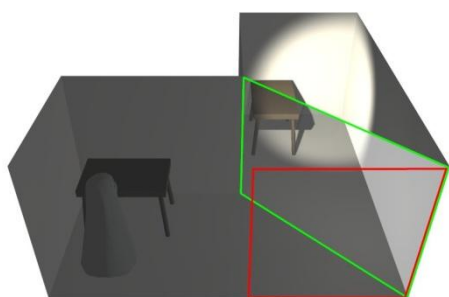
3. Duch Peppera

Inną techniką projekcji znaną od bardzo dawna jest „Duch Peppera”. Różni się ona dość istotnie od latarni magicznej, gdyż do projekcji nie wykorzystuje się strumienia światła lecz (pół)przezroczyste lustro. Właściwie nie do końca jest to metoda projekcji, a bardziej zmyślna iluzja optyczna.

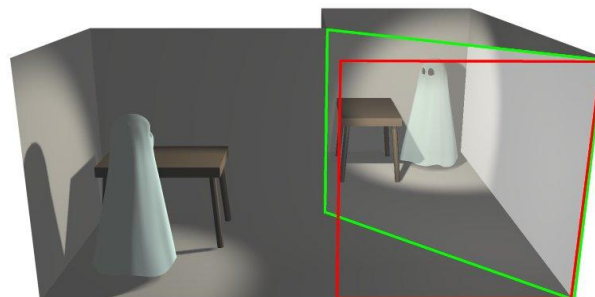
Giambattista della Porta, włoski wynalazca min. *camery obscury* opisał tą metodę już w XVI wieku. W swojej księdze wyjaśniającej prawa fizyki z 1584 roku „*Magia Naturalna*” (*Magia Naturalis*) zawarł opis iluzji zatytułowanej „Jak możemy zobaczyć w komnacie rzeczy, których tam nie ma”, która jest pierwszym znanym opisem jak uzyskać tą iluzję.

Jego idee wcielił w czyn Henry Dircks, tworząc swoją wersję *Fantasmagorii* nazwaną jego imieniem, w której duchy pojawiały się w sposób jaki nigdy nie był widziany wcześniej. Ponieważ strumień światła z Latarni Magicznej nie był widoczny, było to złudzenie o wiele bardziej silne.

Dircks potrzebował jednak do tego ukrytego pokoju, dużego kawałka szkła i sprytnej manipulacji światłem. Schemat iluzji pokazany jest poniżej, gdzie zielony prostokąt to szklana szyba odbijająca światła a czerwony prostokąt to obraz widziany przez oglądającego:



3 Ukryty pokój jest zaciemniony, duch nie jest widoczny



4 Ukryty pokój jest oświetlony, duch jest widoczny

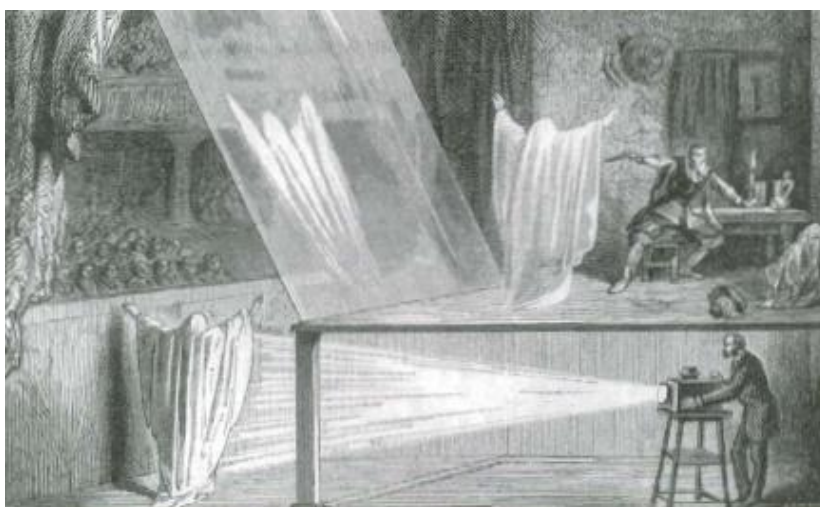
Żeby iluzja zadziałała oglądający musi mieć możliwość patrzenia przez czerwony kwadrat, ale nie może mieć możliwości zajrzenia do ukrytego pokoju. Szklana szyba musi być dobrze wypolerowana, a jej krawędzie powinny być w jakiś sposób ukryte w podłodze. Ukryty pokój musi być kompletnie zaciemniony. Najlepiej, jeżeli wystrój ukrytego pokoju odzwierciedla dokładnie główną scenę, żeby krawędzie przedmiotów się pokrywały. Wtedy bardzo łatwo sprawić żeby przedmioty pojawiały się, znikwały, bądź wchodziły w interakcję.

Dircks pokazał swój wynalazek Brytyjskiemu towarzystwu nauki w 1858 i próbował go sprzedać do teatrów. Niestety nie zdobył on popularności, bo Dircks sugerował żeby dostosować do niego przestrzeń ówczesnych teatrów trzeba je przebudować.

John Henry Pepper, brytyjski chemik, wykładowca i profesor Królewskiej Politechniki w Londynie został dyrektorem stałej ekspozycji poświęconej nauce na tejże Politechnice. Na tej ekspozycji Dircks wykupił stoisko, żeby pokazać swój wynalazek. John Pepper udoskonalił jego

wynalazek i znalazł sposób, żeby użyć go w teatrze. W 1862 na Boże Narodzenie wystawił „Opowieść wigilijną” Charlesa Dickensa, której głównym bohaterem jest duch. Publiczność była zachwycona sposobem w jaki aktorzy wchodzili w interakcje z iluzją i właściwie od tego czasu iluzję tą nazywa się „duchem Peppera”, mimo iż Pepper próbował oddać należny respekt prawowitemu wynalazcy. Ich relacja została podsumowana w artykule z 1863 w brytyjskim magazynie The Spectator:

"Ten godny podziwu duch jest potomkiem dwóch rodziców – Henrego Dircksa, członka towarzystwa Inżynierii Lądowej oraz profesora Peppera, z Politechniki. Do Pana Dircksa należy honor wynalezienia go, bądź jak powiedziałby to Hegel, wyewoluowania go ze swojej własnej świadomości. A do profesora Peppera należy zasługa znacznego ulepszenia go, pokazania go ludzkości, a nawet nauczania go sceny"



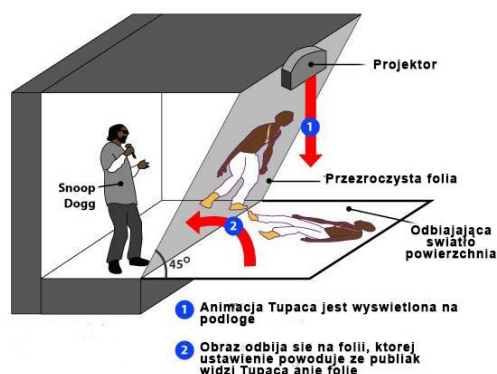
5 Wykorzystujący „ducha Peppera” układ projekcji podczas spektaklu Fantasmagorii

Technika ta, po znaczącym ulepszeniu stosowana jest do dziś. Jedną z najbardziej znanych firm, która zamiast niewidocznego pokoju i szklanej tafli używa obrazu z projektora rzuconego na podłogę / sufit i przezroczystej folii jest znajdujący się w Londynie Musion, który będzie wspomniany jeszcze parę razy w dalszej części pracy.

Musion nie nazywa wprost swojej technologii „duchem Peppera”, tylko „Ekranem holograficznym Musion”, co jest stanowczym nadużyciem, ponieważ nie ma on nic wspólnego z holografia. Ekran Musion był odpowiedzialny za min. za realizację głośnego występu Madonny i wirtualnego bandu Gorillaz na rozdaniu nagród Grammy w 2006, oraz niedawnego wspólnego występu powstałego z grobu 2Paca razem ze Snoop Doggiem na Coachelli.



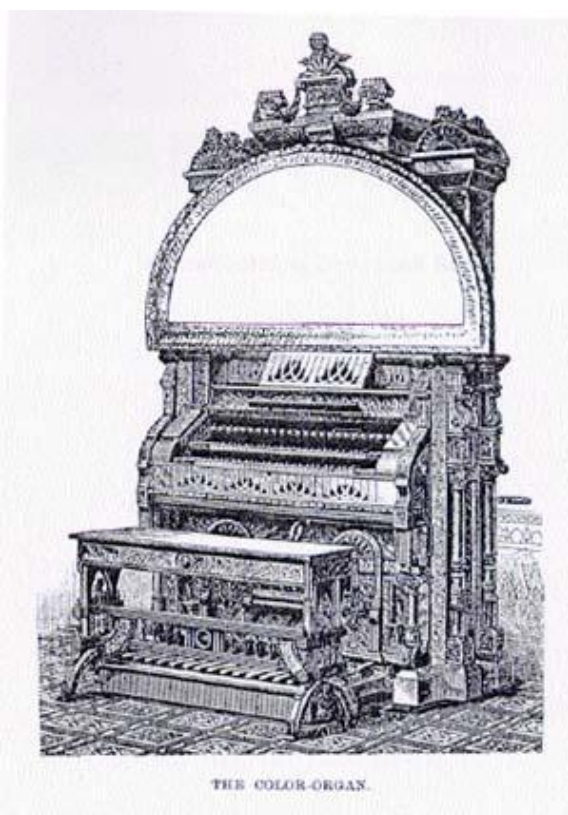
6 Madonna stojąca za wirtualnym gitarzystą Gorillaz



4. Organy Kolorów

„Czy różne rodzaje promieni nie wykonują drgań różnej wielkości i nie wzbudzają przez to uczucia różnych barw, podobnie do tego jak drgania powietrza stosownie do swej wielkości wzbudzają wrażenie rozmaitych dźwięków? I czy szczególnie najbardziej łamliwe promienie nie wzbudzają drgań najkrótszych wywołujących wrażenie barwy ciemnofioletowej, najmniej łamliwe promienie – drgań największych, dających wrażenie głębokiej czerwieni, a różne promienie pośrednie – drgań pośredniej wielkości powodujących wrażenie różnych barw pośrednich?..”.

Ten cytat z „największej księgi nauki w ludzkiej historii” - „Optyki” Isaaca Newtona. Jak więc widać, ta księga jako pierwsza zauważyła relację zachodzącą obrazem, a dźwiękiem, gdyż obraz nie jest niczym innym niż zbiorem różnych plam koloru. Newton przewidywał, że tak dźwięk jak i kolor mają taką samą naturę, że są falami o bardzo podobnych właściwościach.



7 Organy świetlne 1893, Bainbridge Bishop



8 Organy świetlne 1912, Alexander Rimington

Był rok około 1730, kiedy to francuski jezuita Louis Bertrand Castel - znany matematyk i fizyk - przeczytał „Optykę” Newtona i bardzo do niego trafiły przedstawione tam idee. Castel przyporządkował więc kolory dźwiękom i około 1730 zbudował „optyczny klawesyn”⁹ Od zwyczajnego klawesynu różnił się on tym, że nad klawiaturą posiadał on skrzynię w której znajdowało się 60 małych okienek, z których każde miało zasłonkę rozsuwającą się po naciśnięciu odpowiadającego klawisza. Za każdą zasłonką znajdowała się tafla pokolorowanego szkła, której kolor był dobrany wedle wcześniejszych przemyśleń.

⁹ W oryginale: clavecin oculaire

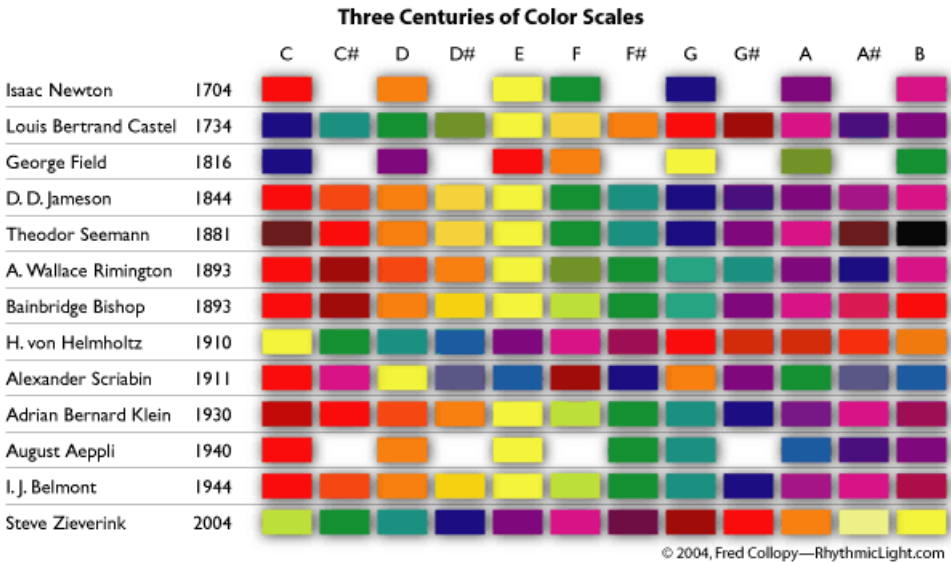
Pokazy „optycznego klawesynu” przyciągały do jego paryskiego studia różne osobistości ówczesnej epoki, był między nimi niemiecki kompozytor Georg Philipp Telemann, który napisał parę utworów na ten instrument, po czym napisał niemiecko-języczną książkę na jego temat. W roku 1754 Castel zbudował udoskonaloną wersję swojego instrumentu, wykorzystującą 500 świec oraz lustra odbijające ich światło, żeby pokazy instrumentu były możliwe również dla większej publiczności. Jak to często jednak bywa, nastąpił rozdzźwięk między teorią, a praktyką - strasznie uciążliwe było dbanie o ciągłe spalanie 500 świec, problemy wystąpiły także z płataniem się sznurków, które łączyły zasłonki z klawiszami. Wynalazca przewidywał, że pewnego dnia każdy dom w Paryżu będzie posiadał jego instrument w celach rekreacyjnych i marzył o fabryce, która zrobi ich 800 000. Niestety nieporęczna technologia nie przeżyła swego twórcy – do czasów dzisiejszych nie zachował się żaden instrument.

W latach późniejszych „Organy świetlne” były udoskonalane przez różne światłe persona ówczesnych lat, którym pomagał fakt wynalezienia lamp gazowych, a później elektryczności. Wynalazcy stosowali różne układy relacji kolorów do dźwięków, tym niemniej forma samych instrumentów, była dość podobna. Jedyną ideą, która diametralnie różniła się od reszty był wynalazek Sir Davida Brewstera. W roku 1816 wynalazł on kalejdoskop na początku jako urządzenie naukowe pomagające mu w eksperymentach z polaryzacją światła. Gdy zdał sobie sprawę jak hipnotyczne obrazy można uzyskać za pomocą układu luster i tuby szukał sposobu, żeby przekuć ten aspekt jego odkrycia w dobra materialne. Zaproponował więc swój wynalazek jako formę odzwierciedlania muzyki. Jednak błędy w we wniosku patentowym spowodowały, że jego wynalazek szybko został skopiowany. Poskutkowało to tym, że sprzedawany był jako zwykła zabawka, bez żadnych konotacji z jego wzniosłymi ideami.

Alexander Nikołajewicz Scriabin, rosyjski pianista i kompozytor, wynalazca nowego języka muzycznego i główny przedstawiciel tzw. rosyjskiego symbolizmu w muzyce napisał w 1910 „Prometeusza: poemat ognia” - symfonię na pianino, orkiestrę, śpiew i „organy świetlne”¹⁰. „Organy świetlne” były rodzajem fortepianu, który zamiast dźwięków, wydawał refleksy świetlne. Ideą Scriabina było również to, żeby podczas wykonania cała publiczność była ubrana na białe, żeby kolory odbijały się od ich postaci i zawładnęły całą przestrzenią. Niestety w całokształcie symfonia prezentowana było rzadko, głównie ze względu na gabaryty i problemy logistyczne towarzyszące występom z „Chromolą”. Tym niemniej znamy obecnie z przekazów brawurowe wykonie w Nowym Jorku w 1915. Maszyna, którą zbudował dla Scriabina Preston S. Miller, dyrektor Illuminating Engineering Society w Nowym Jorku, nie była pierwszą tego typu w historii, tym niemniej jej wykorzystanie było punktem przełomowym. Uznany kompozytor, zapisany wielkimi nutami w historii muzyki napisał symfonię, która oprócz tradycyjnego instrumentarium posiada osobny zapis nutowy dla kolorów.

¹⁰ W oryginale y Clavier à lumières, zwaną czasem nieładnie „chromolą”

Najbardziej istotnym spadkiem epoki klawesynów światła, są próby przyporządkowania wysokości dźwięku do barwy. Różni konstruktorzy mieli różne pomysły, ich zestawienie można zobaczyć poniżej:



Część 2: Pionierzy Synestezji

Po uporaniu się z technicznymi problemami projekcji ruchomego obrazu, po wynalezieniu metody zapisu obrazu na taśmie filmowej za pomocą kamery, możliwości jego kopiowania oraz projekcji za pomocą projektora przyszedł czas na kolejny etap rozwoju, którym było wynalezienie języka kina.

Pierwsze filmy dokumentalne, pierwsze komedie, pierwsze filmy efektowe Meliesa zgłębiały jednak materię filmu opartą na naturalizmie – na przekazywaniu pewnych emocji opartych na szeroko pojętych znaczeniach. Język kina zaczął się od krótkich sfilmowanych scen w stylu nadeptnięcia na wąż ogrodowy, żeby oblać polewającego. Bardzo trudno jednak było takimi figuratywnymi scenami odzwierciedlić bogactwo muzyki, która „wyszła do ludzi” – oprócz klasycznych koncertów w filharmonii, słuchano jej w kawiarniach, grana na żywo była podkładem pod pierwsze filmy nieme. Trwały pierwsze eksperymenty z zapisywaniem jej na stałym nośniku i użytkowaniem domowym.

Najistotniejsi więc dla wykształcenia języka wizualizacji byli ludzie, którzy eksplorowali możliwości taśmy filmowej jako obszaru, który można zapełnić w dowolny sposób, a nie tylko „ruchomymi fotografiami” (kino naturalistyczne), „sztuczkami optycznymi” (kino trickowe Meliesa) czy też „ruchomymi obrazkami dla dzieci” (filmy animowane).

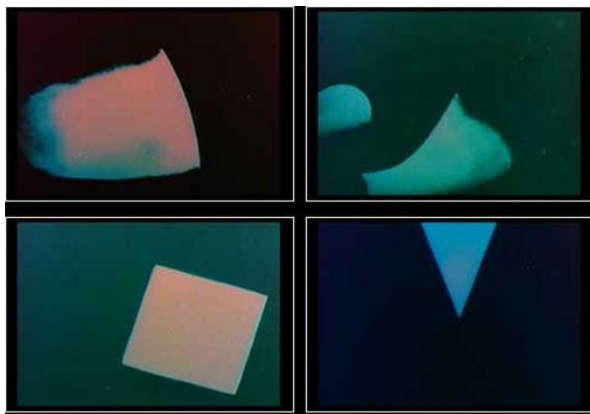
Ludzie Ci często wywodzili się z kręgów malarstwa abstrakcyjnego – ówczesne nurty takie jak dadaizm, kubizm, suprematyzm zmieniały spojrzenie na całą sztukę i pozwoliły oderwać treść od formy.

Utwór muzyczny nieposiadający słów, zilustrowany za pomocą obrazów naturalistycznych nabiera warstwy znaczeniowej. Może mieć to czasami bardzo dobry skutek, lecz w momencie gdy intencje twórcy muzyki oraz twórcy obrazu nie do końca się zgadzają, następuje konflikt. Wizualizacje zawsze były niejako sztuką podległą muzyce, więc ten konflikt jest niepożądany. Bezpieczniej jest więc skoncentrować się na zabawie formą graficzną, pozbawionej znaczeń, ale za to dobrze odzwierciedlającej rytm muzyki zmianami montażu oraz jej nastrój, za pomocą kolorów.

Poniżej znajdują się więc sylwetki najbardziej inspirujących twórców ówczesnego okresu, który nazywa się również „kinem czystym”, prawdziwych pionierów synestezji.

5. Walter Ruttmann

Niemiecki reżyser filmowy, który całkowicie zmienił podejście do jako-tako rozwiniętej już wtedy sztuki X muzy to Walter Ruttmann (1887-1941). Ruttmann ukończył architekturę w Zurychu oraz malarstwo w Monachium. Wybuch pierwszej wojny światowej w 1914 obrócił o 180 stopni życie wielu ludzi, wojenna zawierucha nie ominęła także Waltera. Podczas wojny służył on na froncie jako porucznik armii niemieckiej. Po przegranej wojnie w 1918 wśród całego narodu niemieckiego zapanowała depresja, której bezpośrednim efektem parę lat później jest nurt filmowy „niemieckiego ekspresjonizmu”. Jednak w przypadku Ruttmanna objawiła się ona tym, że przestał wierzyć w malarstwo jako sztukę, głównie ze względu na jego statyczny charakter. Malarz mógł uchwycić moment ruchu w swoim obrazie, jednak nigdy nie poruszy on obrazu z miejsca. Przekazy mówią, że Ruttmann krótko po wojnie powiedział, że nie widzi sensu w malarstwie, dopóki nie zostanie wprowadzone one w ruch.



9 Kadry z filmu "Opus IV"



10 Kadry z "Symfonii wielkiego miasta"

We Frankfurcie, w 1921 premierę miał jego pierwszy film abstrakcyjny „Lichtspiel Opus I”. Ruttmann przekuł swoją frustrację w kreatywne działanie i zaprezentował stricte abstrakcyjne, nie-przedstawiające dzieło, pierwsze tego typu, jakie zapisało się w dziejach kinematografii. Film został stworzony jako niemy, ręcznie kolorowany bezpośrednio na taśmie filmowej. Rok później muzykę specjalnie na potrzeby filmu stworzył przyjaciel Ruttmanna Max Butting. Ponieważ film w swojej formie jest bardzo rytmiczny – przedstawia głównie poruszające się kształty przypominające strumienie światła - synchronizacja między obrazem i dźwiękiem jest bardzo dokładna, można zaryzykować stwierdzenie, iż Ruttmannowi zamysł ożywienia malarstwa powiódł się w 100%. Świadczy o tym również sukces jaki wówczas odniósł film, włączając ówczesną krytykę filmową w popularnych gazetach¹¹ „Opus I” stał się inspiracją dla późniejszych twórców awangardy takich jak min. Oskar Fischinger.

¹¹ O filmie w pozytywnych słowach wypowiadał się min. Bernhard Diebold, legendarny krytyk filmowy piszący do Frankfurter Zeitung. Recenzję filmu w gazecie zaczął nagłówkiem: „Nowy rodzaj sztuki, Wizje muzyki w kinie”

Biograf Fischingera, William Moritz przytacza, że Fischinger był zachwycony filmem gdyż „nie był tylko pierwszym filmem abstrakcyjnym pokazanym publiczności, był także ręcznie namalowany subtelnymi kolorami, które doskonale uzupełniał skomponowany dźwięk. Wcześniejsze idee malarstwa dźwiękowego, organów świetlnych dokonały żywota. Treść i charakter utworu muzycznego została przedstawiona poprzez poruszające się kształty i zmieniające się kolory zapisane na taśmie filmowej”. Seria “Opus” składa się z czterech części, które formalnie są bardzo podobne do siebie. Każda z części realizowana była w odstępie roku od poprzedniej.



11 Plakat do filmu: „Berlin Symfonia Wielkiego miasta”

W roku 1925 Ruttmann porzucił filmową abstrakcję kierując swoją energię w stronę filmu przedstawiającego. Z tego też okresu pochodzi jego najslawniejszy film „Berlin. Die Sinfonie der Großstadt.” (1927), paradokumentalny, niemy obraz, który zainicjował nurt filmowych "symfonii miasta"¹². Film nie posiada narracji w klasycznym tego słowa znaczeniu – sceny są pomontowane razem na podstawie podobieństwa obrazów, ruchu, punktu widzenia lub tematu. Film przedstawia w kalejdoskopowym świetle zdarzeń jeden dzień z życia wielkiej międzywojennej metropolii, Berlina. Materiał zdjęciowy wykorzystany został nakręcony w ciągu jednego roku przy użyciu specjalnej „hiper sensorywnej” taśmy filmowej do zdjęć nocnych, gdyż autor chciał uniknąć sztucznego oświetlania. Wykorzystujący estetykę ekspresjonizmu film Ruttmanna podzielony jest niczym symfonia na 5 części, które oddzielone są między sobą slajdami z napisem. Lejtmotywy film, który znajduje się w każdym akcie i łączy je razem są sceny tematycznie związane z pociągami i samochodami – generalnie transportem

miejskim, który często pojawia się w różnorodnych ujęciach. W warstwie wizualnej film kontynuuje jego wcześniejsze poszukiwania artystyczne, wydobywając niemal abstrakcyjne obrazy z odpowiednio fotografowanej rzeczywistości. Wpływ, jaki miał ten film na późniejsze pokolenia filmowców najlepiej podsumował John Grierson: "Żaden inny film w historii nie był tak przełomowy, tyle razy naśladowany".¹³

Ruttmann współpracował również przy arcydziełach niemieckiego ekspresjonizmu – współpracował z Fritzem Langiem, jako operator przy „Nibelungach” oraz legendarnym „Metropolis”. W latach późniejszych Ruttmann realizował propagandowe dokumenty dla nazistowskich Niemiec, był scenarzystą przy słynnym „Triumfie woli” Leni Riefenstahl. Zmarł w Berlinie, 15 lipca 1941 po komplikacjach związanych z operacją rany odniesionej na froncie podczas kręcenia zdjęć do propagandowej kroniki filmowej.

¹² Do których zaliczyć można min. „Człowiek z kamerą” Dżigi Weritowa z 1929

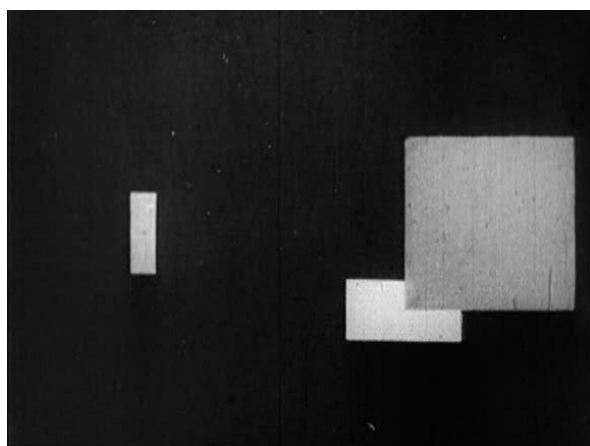
¹³ John Grierson to filmowiec uznawany za ojca brytyjskiego i kanadyjskiego filmu dokumentalnego. W późniejszej części pracy zajmę się trylogią „Quatsi”, której idea jest bezpośrednim zapożyczeniem z filmu Ruttmanna

6. Hans Richter

Urodzony w Berlinie, w bogatej rodzinie Hans Richter (1888-1976) zaczął od malarstwa. W 1912 nawiązał kontakty z legendarną grupą kubistów „Blaue Reiter”. W 1916 miał pierwszą wystawę w Monachium. Jego karierę artystyczną przerwało powołanie do wojska. Na wojnie został ranny i zdemobilizowany, przeniósł się do Zurychu i dołączył do ruchu Dadaistów. Pisał później w swojej książce:

„Akceptacja przypadku miała jednakże jeszcze inny ukryty cel. Chodziło mianowicie o to, by przywrócić dziełu sztuki charakter magiczny i odnaleźć ową dawną bezpośredniość zagubioną po drodze na etapie klasyki Lessinga, Winckelmanna i Goethego. Odwołując się bezpośrednio do wyrażającej się poprzez przypadek nieświadomości próbowaliśmy oddać dzieło sztuki na powrót we władanie numenu, którego wyrazem sztuka była od niepamiętnych czasów, obdarzyć je siłą zaklęcia, do której dziś, w czasach powszechnej niewiary, tęsknimy bardziej niż kiedykolwiek.”¹⁴

W Zurychu poznał Vikinga Eggeliga, z prowadzili wspólnie eksperymenty związane z poszukiwaniem języka graficznego, który trafiłby do każdego bez względu na stan świadomości. Podczas ich poszukiwań odkryli, że odpowiednie zestawienie linii oraz płaszczyzn wywołuje u widza konkretne wrażenia. Dzięki uniwersalnym zasadom ludzkiego postrzegania i kojarzenia powinny one być jednoznacznie rozpoznawalne dla każdego człowieka, w domyśle widza. W 1920 wspólnie opublikowali tekst „*Universelle Sprache*” (*Uniwersalny język*), w którym przedstawili ten pogląd. Prace z tamtych czasów - tworzone na przesuwanych rolach papieru nazywali "orkiestracjami". Rysowane obok siebie, przekształcające się formy, były niczym stop-klatki z filmu. Mimo iż w „orkiestracjach” nic się jeszcze nie poruszało, zmuszony był do tego widz. Musiał iść wzdłuż roli z „orkiestracjami” i niejako dopowiadać sobie brakujące "klatki" między kolejnymi elementami.



12 Kadr z filmu Rhythmus 21



13 Hans Richter na tle swoich obrazów, 1950

¹⁴ Cytat z Richter, "Dada: Art and Anti-Art"

Po tych doświadczeniach Richter zwrócił się w stronę filmu. Zrozumiał, że podstawowym elementem nie powinna być forma, tylko czas. Zaczął pracę nad swoim pierwszym filmem - *Rhythmus 21* (1921). Film ten jest transformacją jego rysunków w świat ruchu. Kadr filmowy jest w nim niczym płótno, na którym przemieszczają się białe i czarne płaszczyzny, przenikając się nawzajem. Film jest bardzo minimalistyczny w estetyce i praktycznie nie pojawiają się w nim żadne zaburzenia.

Richter rozwija tę estetykę, przez dwa następne filmy – „Rhythmus 23” (1923), pokazanym pierwszy raz na ostatnim wielkim pokazie Dada w Paryżu oraz „Rhythmus 25” (1925), którego jedyną kopię artysta własnoręcznie pomalował, ale niestety uległa ona zniszczeniu.

W 1927 roku odwiedza go Kazimierz Malewicz, twórca wywrotowego „Czarnego Kwadratu na Białym Tle”. Malewicz był zafascynowany filmami artysty i zaproponował wspólne zrealizowanie filmu przedstawiającego ewolucję form graficznych - od impresjonizmu poprzez kubizm aż do konstruktywizmu i suprematyzmu. Współpraca nie doszła do skutku, dlatego, że tak jak wcześniej Richter porzucił Dadaizm, to po swoim „Rhythmus 25” zwrócił się w kierunku filmu przedstawiającego.

W swoim filmie „*Inflation*” wprowadza elementy dokumentalne wykorzystując przy tym dynamiczny montaż i wielokrotne ekspozycje. Galopująca inflacja jest pokazana przy pomocy zdjęć tracących z sekundy na sekundę wartość pieniędzy przeplatanych z obrazem ich załamanego właściciela. Jednak Richter dalej eksperymentował i rozwijał swój własny styl, obficie czerpiąc ze swoich wcześniejszych flirtów z różnymi nurtami – jednym z jego najbardziej znanych dzieł jest „*Vormittagspuk*” (*Duchy przed śniadaniem*). Film przedstawia historię przedmiotów codziennego użytku, które buntują się przeciw swojej egzystencji i zaczynają beztroską zabawę. Ludzie zajęci są bezsensownymi, mechanicznymi czynnościami, podczas gdy kapelusze uciekają sfruwając na ziemię, zegary buntują się, rewolwery nie chcą strzelać. Film stworzony jest przy pomocy olbrzymiej ilości różnorodnych efektów - animacji trikowych, negatywu, odtwarzania taśmy od tyłu oraz ekspozycji wielokrotnej



14 Kadr z filmu "Inflation"



15 Kadr z filmu "Vormittagspuk"

Na Kongresie Kina Niezależnego w szwajcarskim La Sarraz nakręcił wraz z Eisensteinem i innymi artystami film, obecnie zaginiony, który miał pokazać jak powinno wyglądać prawdziwe kino (film ma wiele tytułów, jeden z nich to *The Battle of Independent against Commercial Film*).

Jego poglądy stawały się coraz bardziej lewicowe, czemu dawał wyraz w kolejnych filmach (Everyday, The Storming of La Sarraz, Welcome Everybody), działalności publicystycznej oraz bliskich związkach z artystami radzieckimi. Po tym jak zaangażował się w kręcenie filmu „Metall” o krwawo stłumionym robotniczym strajku w Hennigsdorf jego produkcja została przerwana. Po tym jak Hitler doszedł do władzy, Richter zaczął być postrzegany jako artysta zdegenerowany. Zdecydował wyjechać z Niemiec, powodem tego były nie tylko lewicowe przekonania, ale także otwarta krytyka nazistów, żydowskie pochodzenia i tworzenie „sztuki abstrakcyjnej”.

Tułał się po różnych krajach Europy, aby w 1941 wyemigrować na stałe do Stanów Zjednoczonych. Richter zamieszkał na stałe w Nowym Jorku, gdzie dostał posadę wykładowcy w New York City College. Prowadził działalność publicystyczną, ale udało mu się stworzyć kilka dłuższych filmów. Najbardziej istotnym z nich jest kolorowy, pełnometrażowy film „*Dreams That Money Can Buy* (A film in seven segments)” nakręcony wraz z Marcelem Duchampem, Ferdinandem Légerem i innymi starymi przyjaciółmi z Europy.

Opublikowana w roku 1964 książka „*Dadaizm - sztuka i anty-sztuka*” jest klasyczną pozycją o historii ruchu napisaną przez uczestnika tych wydarzeń. Jego działalność publicystyczna wpłynęła na całe pokolenie młodych filmowców amerykańskich. Postulował w niej powrót do czystej formy filmowej, którą według niego jest tylko niezależny film dokumentalny oraz film eksperymentalny.



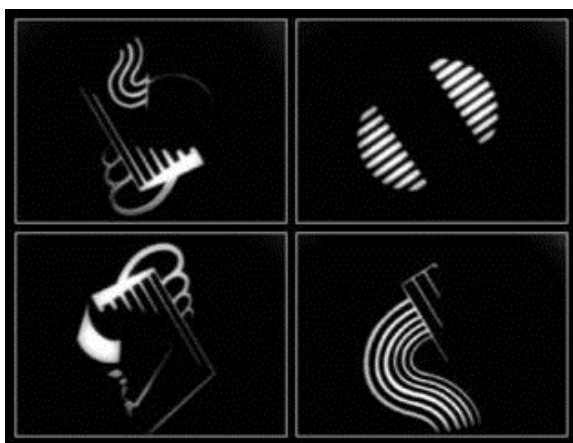
16 Kadr z "Dreams That Money Can Buy"



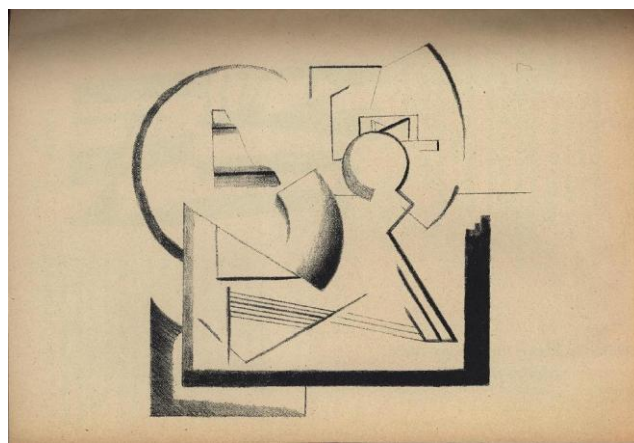
17 Kadr z "Dreams That Money Can Buy"

7. Viking Eggeling

Viking Eggeling (1880 – 1925) w wieku 17 lat wyjechał ze Szwecji do Niemiec, gdzie studiował historię sztuki oraz malarstwo. W latach 1911 – 1915 mieszkał w Paryżu, po czym po wybuchu pierwszej wojny światowej wyjechał do Szwajcarii. W Zurychu poznał liderów ruchu Dada, jakkolwiek jego idee wydawały mu się zbyt radykalne, zaprzyjaźnił się z wieloma z nich.



18 Kadry z filmu "Diagonal - vertical Symphonie"



19 "Extension" Dadaistyczna litografia Vikinga Eggelunga

W 1918 Tristan Tzara¹⁵ poznał go z Hansem Richterem. Richter opisał to potem:

*„Kontrast między nami był jak między metodyką a spontanicznością, tylko wzmacniał to jak przyciągaliśmy się wzajemnie (...) trzy lata maszerowaliśmy obok siebie, aczkolwiek walczyliśmy na różnych frontach”*¹⁶

Po zakończeniu wojny przeprowadził się do Berlina, zamieszkał z Hansem Richterem, z którym współpracował przy tworzeniu tzw. scroll-paintings – obrazach malowanych na długich przesuwanych rolach papieru oraz eksperymentował z filmem.

W 1922 Eggeling kupił kamerę filmową i zaczął tworzyć bez Richtera, zgodnie z własnymi ideami stworzenia nowego rodzaju kina. Axel Olson, młody szwedzki malarz pisał w 1922 do rodziców Eggelunga, że ich syn rozwija kubistyczny - muzyczny styl filmowy, kompletnie oderwany od naturalistycznego kina. W 1923 Eggeling pokazał swój pierwszy 10 minutowy film zatytułowany „Horyzontalno-Wertykalna orkiestra”¹⁷. Był on oparty głównie na jego eksperymentach ze scroll-painting, niestety film nie dotrwał do naszych czasów.

W 1923 Eggeling zaczął pracę nad „Symfonią Diagonalną”. Papierowe wycinanki, oraz małe foliowe figury były fotografowane klatka po klatce na taśmie filmowej. Skończony w 1924 roku niemy i czarno-biały film przedstawiał kilka prostych, białych, dwuwymiarowych

¹⁵ Jeden z założycieli i głównych ideologów ruchu Dada

¹⁶ Cytat z Richter, "Dada: Art and Anti-Art"

¹⁷ W oryginale: „Diagonal - vertical Symphonie”

geometrycznych form, które pojawiają się i znikają na jednolitym czarnym tle. W czasie trwania filmu formy przeciwstawiane są sobie na różne sposoby, tworząc odpowiednie napięcia graficzne. Film był wpierw pokazany na prywatnym pokazie dla przyjaciół twórcy. Eggeling wierzył, że odnalazł idealny język przekazywania swoich emocji i wizji odbiorcom, wywodzący się bezpośrednio z idei scroll-painting. 3 maja 1925 film został pierwszy raz publicznie pokazany w Niemczech, artysta zmarł 16 dni później na atak serca.

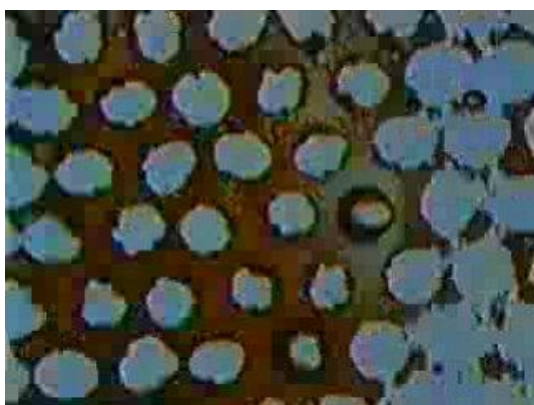
8. Len Lye

Od dzieciństwa fascynowały go dwie rzeczy – ruch i sztuka. Urodzony w Christchurch w Nowej Zelandii, w robotniczej rodzinie Len Lye (1901-1980) od dość wczesnych lat tworzył rzeźby kinetyczne i marzył o zrobieniu filmu. Dość szybko zakończył edukację i zaczął podróżować po otaczających Nową Zelandię dziewiczych wyspach południowego Pacyfiku. Zafascynowany „prymitywną” kulturą spędzał mnóstwo czasu z tubylcami, za co został wyrzucony z Nowej Zelandii. Mieszkał dość długo w Australii i Samoa, aby przenieść się w 1926 do Londynu. Przez 9 tygodni podróży parowcem, pracował na nim jako węglarz.

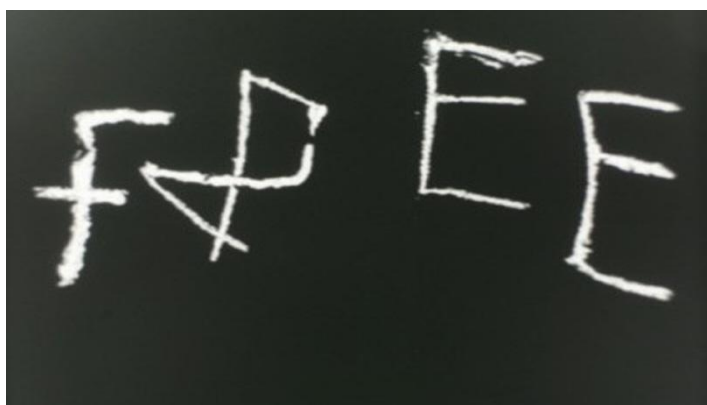
W Londynie dość szybko został członkiem grupy artystycznej „Seven and Five Society” (od siedmiu malarzy i pięciu rzeźbiarzy), gdyż w unikatowy sposób łączył w swoich obrazach zdobycze modernizmu z organiczną estetyką sztuki Oceanii.

Razem z pomocą londyńskich przyjaciół zrealizował swój pierwszy film, „Tusalava”. Niedługo potem młodego, utalentowanego Nowozelandczyka zauważyła firma produkująca filmy reklamowe i dokumentalne *G.P.O. Film Unit*.

Poprzez GPO Lye zrealizował w 1935 reklamówkę dla Poczty, która była pierwszym filmem stworzonym bez użycia kamery dla szerokiej publiczności. „The Color Box” to ręcznie rysowane bezpośrednio na taśmie filmowej wibrujące, abstrakcyjne kształty zsynchronizowane z popularnym wtedy utworem tanecznym grany przez Dona Baretto i jego Kubańską Orkiestrę.



20 Kadr z "The Color Box"

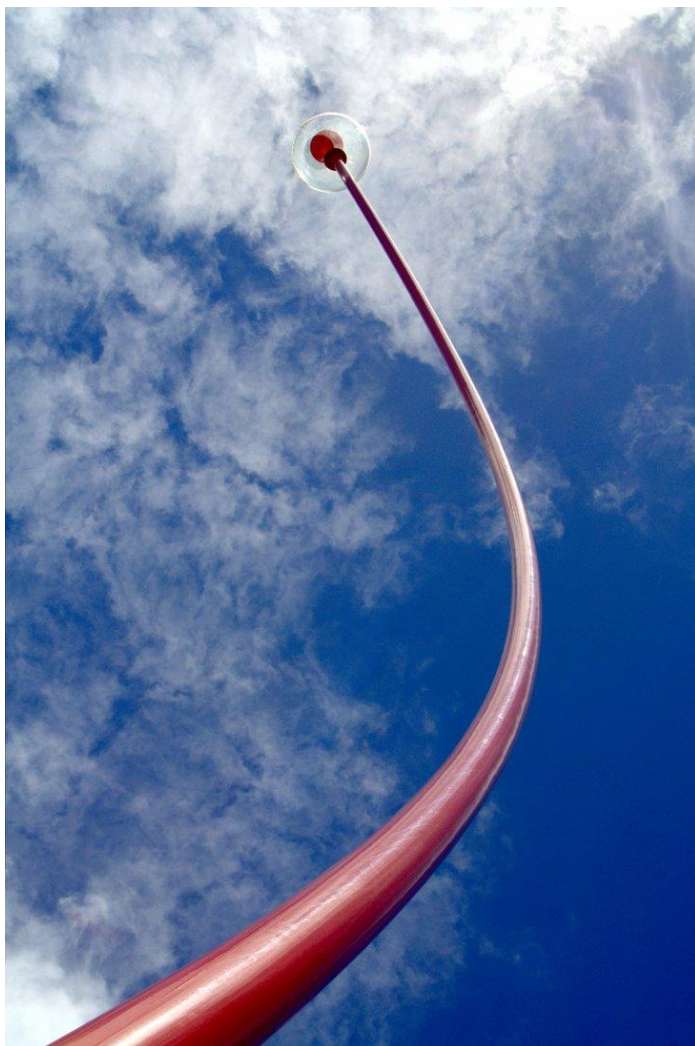


21 Kadr z "Free Radicals"

Panel ekspertów animacji, zebranych w 2005 z okazji Międzynarodowego festiwalu Animacji w Annecy umieścili ten film w 50 najważniejszych dokonaniach animacji, wraz z późniejszym filmem Lena „Free Radicals”.

W kolejnych filmach dla GPO Lye eksperymentował z montażem oraz różnymi formami animacji, mieszając je często w zaskakujący sposób w poszczególnych filmach. Obok filmów w całości ręcznie malowanych Lye wykorzystywał animację lalkową i kolorowany ręcznie klasyczny film przedstawiający. Jako ścieżkę dźwiękową wykorzystywał często motywy jazzowe, współgrające z uwolnioną, improwizowaną formą swoich filmów.

Po wojnie Lye dostał ofertę pracy w Stanach Zjednoczonych, od spółki-córki GPO zajmującej się dokumentami. Za oceanem Len powrócił do rzeźby kinetycznej - innej formie łączącej sztukę i ruch. Najbardziej znanym jej przykładem jest znajdująca się obecnie w New Plymouth „Wind Wand”. Rzeźba ta jest 45 metrowym elastycznym masztem zwieńczonym czerwoną kulą, który świeci po zmroku. Rzeźba potrafi wychylić się 20 metrów na wietrze. W 1958 Lye zaczyna tworzyć film, który kończy dopiero w 1979, na rok przed swoją śmiercią. To opus magnum artysty, wspomniany wcześniej film „Free Radicals” wyskrobany przez artystę igłą na czystej taśmie filmowej i przynosi w akompaniamencie afrykańskich bębnow obrazu wypełnione najprostszą, najczystsza postacią ruchu.



22 "Wind Wand", ikoniczna rzeźba w północnej części Nowej Zelandii

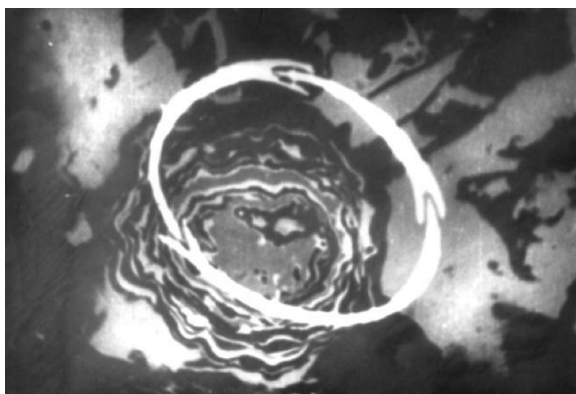
Len Lye był postacią niezwykłą – zagadkową, zabawną i ekscentryczną. Animowane eksperymenty filmowe tworzone w latach 30-tych można porównywać jedynie z równoległymi dokonaniem Oskara Fischingera. Porównywać można również wpływ jaki miały jego pomysły na kolejne pokolenia animatorów, bo widoczny jest do dziś.

9. Oskar Fischinger

Oskar Fischinger (1900-1967) to jedna z najważniejszych pionierskich postaci dla tradycyjnej animacji jak i również interaktywnych projekcji. Geniusz animacji, wyprzedzający o dekady swoje czasy. Innowacje, jakie wprowadził do filmu animowanego filmu jest porównywalna jedynie z dokonaniem Orsona Welles'a dla filmu fabularnego. Fischinger pozostaje symbolem niezłomnego artysty - filmowca, który kreuje swoje wizje wbrew komercyjnym tendencjom. Jest jedną z najbardziej istotnych postaci dla rozwoju animacji i wśród ludzi z branży jego postać obrosła w wręcz kultem, gdyż jego filmy zapowiadają wiele późniejszych rozwiązań w sztuce animacji, kina awangardowego, a nawet współczesnego teledysku.

Przyszedł na świat w Gelnhausen w Niemczech. Pochodził z mającej rodziny. Od wczesnych lat interesował się malarstwem pod wpływem malarzy pejzażystów przyjeżdżających aby uchwycić scenerię jego miasteczka. Był również zainteresowany muzyką – rodzice posłali go na lekcje skrzypiec, miał praktykę w firmie budującej organy kościelne. Pracował tam dopóki właściciele nie zostali powołani do wojska, potem dostał pracę jako kreślarz w biurze architektonicznym, w którym pracował dopóki sam nie został powołany. Został odrzucony ze względów zdrowotnych, po czym cała jego rodzina przeniosła się do Frankfurtu.

We Frankfurcie, poprzez znajomego krytyka teatralnego poznał pracę i osobę Waltera Ruttmanna, którego filmy bardzo go zafascynowały. Sam zaczął pracować z kolorowymi płynami i różnymi materiałami rzeźbiarskimi jak wosk czy glina. Wymyślił specjalną maszynę do cięcia warstw wosku, której dźwięk był zsynchronizowany z migawką kamery. Umożliwiała to po klatkowe fotografowanie procesu ścinania kolejnych warstw wosku lub gliny. Fischinger napisał do Ruttmanna o swoim wynalazku, a on wyraził zainteresowanie. Po przeniesieniu się do Monachium sprzedał prototypową maszynę Ruttmannowi i zaczął pracować nad modelem do jej seryjnej produkcji. Ruttmann jednak nie był zadowolony ze sposobu w jaki ona funkcjonowała, bo wymagała żeby światła były bardzo blisko wosku, co bardzo często kończyło się jego stopieniem i uniemożliwiało rzeźbienie konsekwentnych kształtów. Oboje się poddali, aczkolwiek z tego okresu pochodzą jego pierwsze filmy, później skompilowane w całość i znane dzisiaj jako „Wax experiments” (1927).



23 Kadr z "Wax Experiments"



24 Maszyna do cięcia wosku

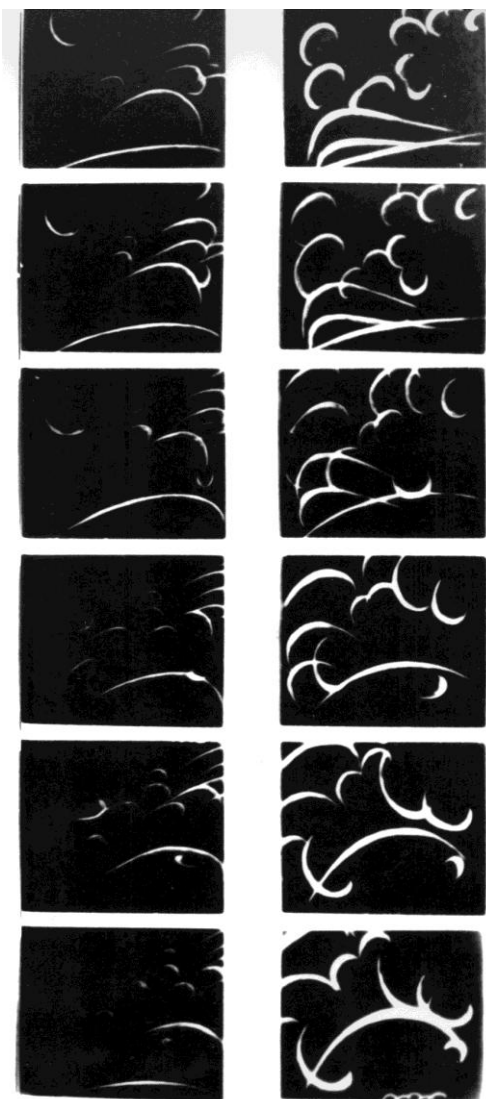
Komercyjną pracę artysta zaczął w 1922 roku, w jednym z monachijskich studiów filmowych. Podczas następnych kilku lat doskonalił warsztat. Pracował przy sekwencjach animowanych do filmów i reklamach. W 1926 Fischinger zorganizował występ, podczas którego pokazał swoje filmy używając paru projektorów, którego integralną częścią był podkład muzyczny. „Fieber” był pierwszy z cyklu, potem był „Vakuum”, „Macht” aż do najbardziej rozwiniętego „R-1 ein Formspiel”. Obecnie rekreacja tego ostatniego jest do obejrzenia jako wystawa w Whitney Museum w Nowym Jorku i Tate Modern w Londynie. Była to jedna z pierwszych akcji para-wjskich, na jaką udało mi się trafić w moich poszukiwaniach.

Uwikłany w problemy finansowe, Fishinger pożyczył pieniądze i niedługo potem opuścił Monachium, żeby zmylić komorników. Zabierając tylko najniezbędniejsze rzeczy udał się pieszą do Berlina (około 540 km), po drodze dokumentując obrazy niemieckich prowincji. Z zapisanych obrazów, zrobił potem film nazwany „München-Berlin Wanderung”, czyli w tłumaczeniu „Idąc z Monachium do Berlina”.

Osiadłszy w Berlinie szybko zaczął robić reklamówki i efekty specjalne do filmów min do „Kobiety na księżycu” Fritza Langa. Po tym jak złamał rękę, przykuty na kilka tygodni do szpitalnego łóżka, zaczął tworzyć abstrakcyjne szkice węglem z nudów i wpadł na pomysł realizacji filmów na ich podstawie.

Po wyjściu ze szpitala pożyczył pieniądze od ojca swojej przyszłej żony, gdyż zdecydował się otworzyć własne studio filmowe. Zatrudnił w nim obok swojego brata Hansa i przyszłej żony jeszcze trzy osoby, które zajmowały się wykonywaniem klatek filmowych wedle jego wskazówek. Wtedy właśnie powstał najsłynniejszy jego cykl abstrakcyjnych filmów – „Studie”. Pierwsze z nich powstawały do muzyki wydawanej na płytach gramofonowych przez jedną z pierwszych wytwórni muzycznych – Electrolę¹⁸

„Studie” odtwarzane były na początku fabularnych seansów filmowych z reklamą nagrania, do którego były zsynchronizowane, więc były tak właściwie pierwszymi teledyskami. Filmy te przedstawiały animowane formy, głównie linie, które naprężały się niczym dźwięki, zamieniając się w krzywe. Były bardzo dobrze zsynchronizowane z muzyką, zmieniały się w zależności od natężenia muzyki i rodzaju rozbrzmiewającego instrumentu.



¹⁸ W 1931 Electrola weszła wraz z innymi ówczesnymi w skład Electric & Musical Industries Ltd, popularnie znanego jako EMI, istniejącej do dzisiaj jako jednej z czterech największych wytwórni tzw. Majorsów.

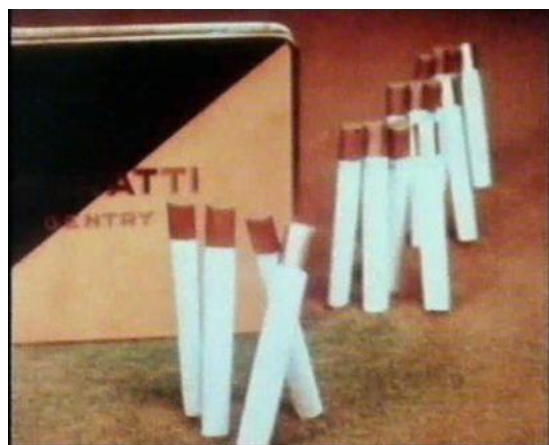
Realizowane regularnie, praktycznie co miesiąc „Studia” odniosły sukces. Przyniosły Fishingerowi dużą popularność na całym świecie. Dobrą passę przerwało Fischingerowi dojście Nazistów do władzy, którzy walczyli ze „sztuką zdegenerowaną”, w którą wliczali abstrakcję. Fischinger nie zaprzestał jednak tworzenia – nazywany już wtedy „Czarodziejem z Friedrichstraße” robił reklamówki na zlecenie, przerzucając odpowiedzialność za treść na kogoś innego. W 1932 Oskar poślubił Elfriede¹⁹ – swoją kuzynkę.

Pierwszym jego filmem barwnym były „Kreise”, czyli „Koła” (1933). Jest to prawdopodobnie jeden z pierwszych filmów w kolorze w ogóle. Powstał na „Gaspacolorze” – pierwszym systemie filmu kolorowego, który Fischinger ulepszył wraz z jego twórcami. Wirujące dynamicznie koła, w różnych soczystych kolorach były wówczas naprawdę wizualną uczcą. Zmontowany w różnych wersjach, film wędrował po całym świecie reklamując za każdym razem inną firmę. Kilkadziesiąt lat później, podobnych efektów używali malarze z ruchu op-artu.

Kolejną zrealizowaną reklamą był film promujący papierosy – „Muratti greift ein” (1934), jeden z jego nielicznych nie-abstrakcyjnych filmów. Zrobił furorę na całym świecie. Doskonała synchronizacja z muzyką, niezwykle pomysły i niemal komputerowo-perfekcyjna animacja 3D – ten - barwny balet papierosów do dziś robi wrażenie.



26 Oryginalne kadry z "Kreise"



27 Kadr z "Muratti greift ein"

Popularność Fischingera za granicą urosła do momentu, w którym dostał on propozycję pracy za Oceanem, dla wytwórni Paramount. Skorzystał z niej, przenosząc się wraz z żoną i dziećmi do Hollywood, bo sytuacja w Niemczech się pogarszała.

Pierwszym amerykańskim filmem był „Radio Dynamics”, kolorowa abstrakcja przypominająca nieco wcześniejsze „Koła”. Oparty na charakterystycznym dla artysty połączeniu obrazu i dźwięku, film był bardzo mocno zsynchronizowany z piosenką Ralpha Raingera pod tym samym tytułem. Miał on być czołówką do trzeciej części komedii „The Big Broadcast”. Okazało się, że wytwórnia zmieniła ze względów budżetowych taśmę na czarno białą oraz wmontowała różne sceny z filmu pomiędzy, więc film przestał być abstrakcyjną całością. Fischinger zbuntował się i zażądał rozwiązania kontraktu i opuścił Paramount. Parę lat

¹⁹ Elfriede po śmierci Oskara powołała fundację ich imienia, która zajmowała się ochroną dorobku Oskara.

później wykupił film od Paramountu, ręcznie pokolorował i nazwał „Allegretto”. Stał się on jednym z jego najbardziej popularnych filmów i najczęściej pokazywanym jako przykład synchronizacji audio-wizualnej.

Cały swój pobyt w Ameryce Fischinger zmagał się z brakiem funduszy i koniecznością pracy przy projektach w których był tylko wyrobnikiem. Nawet swoją pracę przy „Fantazji” Walta Disneya, wspominał jako mękę, w której każdy ambitniejszy pomysł był od razu uśmiercany. Doprowadziło go to do sytuacji w której wrócił do malarstwa i przerwał robienie filmów.

Fischinger wynalazł też Lumigraf, który był rodzajem wspomnianych w poprzedniej części organów świetlnych. Instrument tworzył strumień światła poprzez naciskanie w różnych miejscach półprzezroczystej płyty z gumowej masy, która stawała się przeszkodą dla strumienia światła. Do obsługi były potrzebne dwie osoby – jedna żeby tworzyć kształt, druga żeby zmieniać kolory światła.

Urządzenie nie wydawało dźwięku, jednak występowało się na nim przy akompaniamencie muzycznym. Fischinger dał parę występów w Los Angeles i w San Francisco, wykonując świetlny performance do utworów klasycznych i popularnych. W 1964 Lumigraf został użyty w filmie Science Fiction „The Time Travelers” do kreowania ruchomych świetlnych tła statku ścian kosmicznego.



28 Abstract Landscape, 1959



29 Elfriede i luminograf, bez płyty z gumowej masy

Oryginalny Lumigraf jest w zbiorach „Deutsches Filmmuseum” we Frankfurcie, dwie jego repliki zbudowane przez syna Oskara znajdują się w Kalifornii. Za życia Elfriede czasem grała ona na tym instrumencie, obecnie czasem robi to jej córka.

Fischinger był czymś więcej niż „tylko” wizjonerem animacji – we wszystkich jego filmach znakiem rozpoznawczym jest perfekcyjnie wręcz zgranie z muzyką. Ruch abstrakcyjnych form współgra z dźwiękiem do tego stopnia, że nawet 60 lat później ciężko jest to powtórzyć, mimo posiadania dużo lepszych narzędzi. To oraz jego eksperymenty z projekcją grupową i lumigrafem tworzą go protoplastą wszystkich dzisiejszych VJów.

Fischinger wierzył, że jego abstrakcyjne „czyste kino” jest w stanie dotrzeć do każdego widza i osiągał to poprzez graficzną wizualizację powszechnie znanej muzyki jazzowej i klasycznej. Bezdyskusyjnie odniósł sukces w tym, co robił. Zaczął i jednocześnie wyczerpał styl wizualizacji nie-przedstawiającej, abstrakcyjnej. Mimo iż jego twory były filmami, nie posiadały pierwiastka ingerencji ludzkiej podczas projekcji, to ich graficzna doskonałość i zgranie z muzyką jest porażająca.

Czasy były jednak wtedy całkiem inne – nie istniała telewizja, Internet i pojęcia „przeładowania bodźców”. Zabawa graficzną formą, czasem całkiem przyjemna do oglądania, nie ma możliwości zapaść na dłużej dzisiejszemu widzowi w pamięć. „Zapadnięcie w pamięć” jest kluczowe, żeby stać się rozpoznawalnym.

Mnóstwo dzisiejszych wizualizatorów koncentruje się na zabawie formą. Nie jest to już w żaden sposób odkrywcze, a obecnie dużo mniej wymagające i prostsze do zrobienia - tworzy się to głównie za pomocą wysublimowanych programów graficznych, czy też używając skryptów programistycznych. Nie można nawet tego porównywać z po-klatkowymi wycinankami, rzeźbieniem w wosku i innymi technikami, które stosował Fischinger.

10. Fantazja Walta Disneya – pierwowzór teledysku

Walt Disney praktycznie od samego początku swojej twórczości eksperymentował z odzwierciedlaniem dźwięku na swój sposób. Bohaterami jego „głupawych symfonii” (Silly Symphonies) i różnorodnym innym stworkom działy się czasami straszne rzeczy w rytm muzyki klasycznej.

Jednak dopiero „Fantazja” była dziełem najbardziej skończonym, przyniosła mu zresztą Oscara. Jego studio pokazało ją światu w 1941 roku – był to pierwszy film zrealizowany w wielokanałowym systemie dźwięku. Ten 120 minutowy film animowany nie posiada dialogów – był ilustracją 10 utworów muzyki klasycznej, które zagrała orkiestra pod przewodnictwem Leopolda Stokowskiego. Do każdej z tych części stworzono praktycznie osobną animację, inną w klimacie, tempie i kolorystyce. Oprócz wprowadzenia narratora poszczególne części nie łączyły się jakoś szczególnie ze sobą. Mimo tego każda z nich doskonale odzwierciedlała nastrój muzyczny i posiadała mikro – fabułę, mimo iż czasem tak mizerną jak najsłynniejszy fragment fantazji o myszy Mickey młodym czarodzieju²⁰. Tym niemniej wizualnie było to dzieło wręcz ponadczasowe, które zresztą w roku 2000 doczekało się re-masteringu (głównie dźwiękowego).



30 Poster filmu w latach 60-tych



31 Kadr z Fantazji, 1940

„Fantazja” była czymś, co obecnie można określić mianem „pełnometrażowego koncertu”, mimo iż środki wyrazu użyte przez Disneya były diametralnie inne od tych stosowanych później w podobnych dziełach. Styl Disneya zdefiniowany został jako innowacyjny w animacji, oraz personifikujący zwierzęta – dlatego też często kierowany jest głównie do dzieci. Inaczej było z „Fantazją”, gdyż jego odbiorcami mieli być głównie dorośli.

²⁰ Epizod ten nawiązuje do ballady Johanna Wolfganga Goethego „Uczeń Czarnoksiężnika”. Ciekawym faktem jest, że innym swoim dziele, które Goethe uważał za swoje najważniejsze stara się on dowiedzieć, że kolor jest wynikiem pojedynku który toczą ze sobą światło i ciemność. „Teoria kolorów” opublikowanym w 1810 ma naukową formę, nie literacką i została zaadoptowana przez cały szereg malarzy romantycznych,

Fantazja w pierwotnej wersji stworzona została w systemie dźwięku Fantasound, który nigdy więcej poza paroma specjalnymi projekcjami tego filmu nie został wykorzystany. System ten wykorzystywał w najbardziej zaawansowanej postaci (podczas premiery) wykorzystywał 90 głośników rozmieszczonych w różnych miejscach w kinie. Pokazy „Fantazji” przypominały formą bardziej koncert lub spektakl teatralny niż pokaz filmowy. Miejsca posiadały rezerwacje, wymagane były stroje wieczorowe, rozdawany był program, w którym oprócz szczegółowego opisu były dedykacje Leopolda Stokowskiego i Walta Disneya. Pokaz był podzielony na dwie części, pomiędzy którymi była przerwa. Co ciekawe oryginalna wersja filmu nie posiadała napisów początkowych ani końcowych. Rozpoczynała się rozsunięciem kurtyny, za którą był kinowy ekran, na którym ustawiała się orkiestra (tak zaczyna się film). Tylko podczas przerwy na zasuniętej kurtynie wyświetlany był slajd z napisem:

“Fantasia. Copyright 1940 by Walt Disney Productions (Inc). Color by Technicolor.

MPPDA.. RCA Sound System.”

Disney planował co roku uaktualniać „Fantazję” o nowe utwory animowano-muzyczne, wymieniając pewne części oryginalnego filmu na inne i kontynuować pokazy w wymyślonej przez niego formie. Niestety film ten nie odniósł znaczącego sukcesu komercyjnego. Ze względu na problemy z zapewnieniem odpowiednich warunków przez kina, dystrybutor zmienił ścieżkę w monofoniczną oraz skrócił film do 81 minut. W zubożonej wersji nie wzbudził on znaczącego zainteresowania, był pokazywany jako film klasy-b w podrzędnych kinach i doprowadził studio Disneya do chwilowej zapaści.

Film został odkryty ponownie w latach 60-tych, gdy przywrócono mu dźwięk stereo oraz na fali popularności kultury hippisowskiej zaczęto reklamować go, jako film do oglądania pod wpływem substancji odurzających. Stworzono poster odnoszący się do popularnego wówczas stylu graficznego.

Część 3: „Love is analog”

Lata 60-te zostaną zapamiętane jako okres przełomu kulturowego. Pierwszy raz zaczęto walczyć o prawa innych ludzi – w Ameryce murzyni upomnieli się o swoją godność dzięki Martinowi Lutherowi Kingowi, na całym świecie kobiety zaczęły walczyć o swoje prawa, a w Ameryce młodzi ludzie sprzeciwili się wojnie w Wietnamie, głosząc hasła pokojowe.

Na gruzach krótkiego kontestacyjnego zrywu beatników zaczęła tworzyć się cała kultura hipisowska – oprócz wojny w Wietnamie, zanegowany został także tradycyjny model mieszczańskiej roślino. Tradycyjne postrzeganie seksualności zmieniło się, po tym jak stworzyły się komuny hipisowskie, w których panowała „wolna miłość”. Zanegowana została też religia – tysiące amerykanów wyruszyło w podróż wzdłuż „Hippie trailu”, z przystankami w Marakeszu, stolicy haszysz, kamiennych miast Kapadocji i Granadzie, plaż Goa i „freak street” w Katmandu.

Powstałą pustkę trzeba było czymś wypełnić – młodzi ludzie byli bardzo otwarci na specyficzną pojmowaną duchowość, która nadeszła głównie ze wschodu. To właśnie ówczesnemu zainteresowaniu buddyzmem i medytacją transcendentną obecnie zawdzięczamy parę duchowe nurty New Age. Wówczas również zaczęła się tworzyć kultura, którą określić można jako narkotyczną – wynalezienie przez Alberta Hoffmana LSD mimo niechęci wiecznie trzeźwych ortodoksów jest jednym z przełomowych momentów kulturowych. Istotną kwestią, która się z tym wiązała było otwarcie ludzi na różnorakie zmysłowe doznania, wielu praktykowało eksperymentowanie z własną percepcją. Pojęcie „psychodeliczne” zawdzięczamy tamtemu okresowi, gdyż takie to były czasy dla młodych ludzi.

Psychodeliczna stała się również muzyka – ten czas, to był czas ekspansji rocka w swoim najlepszym wydaniu: The Doors, Jimi Hendrix, Janis Joplin, Pink Floyd, Frank Zappa i inni doprowadzali tysiące ludzi do niejednej ekstazy na ogromnych festiwalach pokroju Woodstock. Beatlesi pokazali, że w muzyce drzemie siła, a muzyk może być równie popularny jak Jezus, więc mnóstwo ludzi chwyciło za gitary, bębny, mikrofony i inne przedmioty wydające dźwięki. W warstwie muzycznej zaczęły się pojawiać pierwsze analogowe instrumenty elektroniczne, takie jak syntezator Mooga, organy Hammonda, czy też filtry Wah-wah.

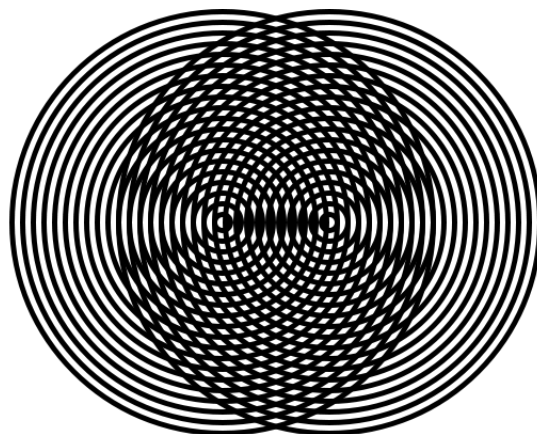
11. Lightshows, Wet-shows i Liquid

Cała ta psychodeliczna otoczka przełożyła się bezpośrednio na wizualną stronę muzyki, gdyż cała kultura stała się dużo bardziej wizualna. Występujący rockmani zaczęli rozumieć siłę jaką oprócz muzyki posiadają sceniczne światła, że potrafią bardzo pomóc w wywoływaniu różnych stanów emocji u publiki. Ciepłe, czerwone światła na balladach i zimniejsze, niebieskie na ideologicznych deklaracjach. Mimo mało zaawansowanej wówczas techniki, efekt czasami był porażający, szczególnie przy dobrych warunkach projekcyjnych w miejscu w którym jest koncert.

Wtedy też zaczęły się pojawiać regularnie pierwsze projekcje koncertowe, na relatywnie małą skalę. Wykorzystywano do tego rzutniki pisma, tzw. Grafoskopy, który pojawiły się już około 1940 roku. Kładziono na nie przedmioty o różnej warstwie przezroczystości – transparentne folie, ręcznie malowane tafle szkła, plastiku, fotograficzne negatywy, różne przedmioty użytku codziennego. Wykorzystywano tzw. „efekt mory”, w którym nakładano na siebie dwa lub więcej regularne wzory optyczne, żeby pojawiała się interferencja. Poruszając przedmiotami można było tworzyć pierwsze proste animacje, czemu sprzyjała dość duża przestrzeń podświetlona lampą.



32 Dzisiejszy Grafoskop



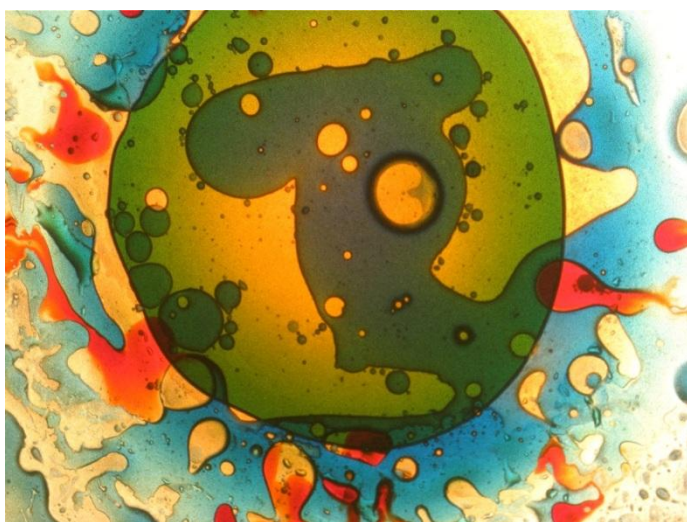
33 Przykład "efektu mory"

Przyjmuje się, że po raz pierwszy specyficzną technikę wykorzystania możliwości tego sprzętu zaprezentował Seymour Locks, artysta wizualny i rzeźbiarz podczas konferencji poświęconej edukacji artystycznej w roku 1952. Jego wizualny akompaniament do duetu jazzowego oparty był na rzucaniu obrazu mieszanych w naczyniu farb wkraplanych do wody podczas występu. Barwniki różnią się między sobą kolorem, przezroczystością, jak również objętością. Przez naczynie przechodzi strumień światła tworząc z rozlanych płynów wielobarwny „światły kleks”. Poruszając naczyniem, mieszając, bądź wkraplaając nową porcję płynu osiąga się bardzo ciekawe efekty wizualne. Płyny również zmieniały swoje właściwości pod wpływem ciepła lampy grafoskopu.

Wkrótce projekcje różnokolorowych mieszanych płynów stały się bardzo popularne, ponieważ były one w pewnym sensie esencją psychodelii – abstrakcyjne, nieposiadające kontekstu znaczeniowego, jednak bardzo wizualnie zajmujące. Była to również technika relatywnie tania, gdyż nie wymagała tworzenia slajdów, których wywoływanie było wówczas dość pracochłonne i kosztowne. Żywy pokaz działania mechaniki płynów został nazwany „liquid” czy też „wet show”.

Technika ta popularna jest po dziś dzień, aczkolwiek inaczej się ją realizuje pod względem technicznym. Ciężko obecnie dostać działający grafoskop z możliwością wymiany żarówki, istnieją natomiast specjalne projektory, w których naczynie jest obracane wzdłuż własnej osi silnikiem, którego prędkość można kontrolować.

Pomysł obracania elementem, który był bazą do projekcji został rozwinięty dużo później w serii brytyjskich projektorów Optikinetics, do których produkowano specjalne koliste slajdy umożliwiające zapętloną animację. Niektóre z nich, czerpiąc z tradycji „wet-shows” pomiędzy dwoma szybami zawierają mieszaninę olejów, która podczas obrotu przelewa się tworząc „wet-show” bez potrzeby brudzenia rąk.



34 Przykładowy "światlny kleks"



35 Projektor optikinetics Solar 250

Brudzenie rąk, jakkolwiek śmiesznie brzmi było dość dużym problemem. Znalezienie płynów o jasnych, soczystych kolorach nie było takie proste. Najczęściej używany tusz - przeznaczony do pisania markerami po szkle Flo-master (od którego wzięła się polska nazwa flamaster) – po kontakcie ze skórą zostawiał długotrwałe plamy na rękach, których nie sposób było domyć.

12. Projekcje slajdowe

Innym zasadniczym problemem związanym z użyciem grafoskopów była jednak wówczas dość niewielka świetlna moc grafoskopów – produkowane one były głównie w celu prezentowania folii edukacyjnych w zaciemnionych salach lekcyjnych, więc nie potrzebowały aż takiej siły światła. Poza tym ich konstrukcja powodowała, że duża część światła się rozpraszała – obiekt, podświetlony od dołu nie był zamknięty w jednej wyciemnionej przestrzeni wraz z obiektywem, bo potrzebna była możliwość łatwej manipulacji obiektem.

Sytuację zmieniło pojawienie się projektora slajdowego, który pierwszy raz wszedł do sprzedaży około roku 1950. Jego konstrukcja umożliwiała dużo mocniejszy strumień światła, jednak rozmiar klatki – 35 mm – oraz zamknięcie jej w skrzynce z lampą nie sprzyjał manualnej interakcji. Trzeba było więc dokonać pewnym sensie wyboru pomiędzy siłą projekcji, a jej manualną „animacją”.

Pewnym rozwiązaniem były kultowe już projektory Kodaka Carousel, które umożliwiały użycie serii slajdów odtwarzanych w pętli. Produkowano do nich przystawkę umożliwiającą płynną manipulację jasnością lampy jak również przełącznik czasowy, który automatycznie zmieniał wyświetlane obraz. Przy odpowiednim ustawieniu paru takich projektorów, oraz umiejętnemu doborowi sekwencji slajdów można było otrzymać bardzo mocne złudzenie płynnego ruchu. To jednak nie dla wszystkich było wystarczające, najbardziej ekstremalni projekcyjniści prowadzili eksperymenty z krystalizacją chemiczną minerałów pod wpływem impulsów elektrycznych, czy też posuwali się do zamykania żywych insektów pomiędzy szybkami slajdów.



36 Projektor Kodak Carousel



37 Żywe insekty podczas projekcji "Son et Lumiere for Earth, Air, Fire, and Water" Marka Boyla

Wadą projekcji slajdowych była również cena wytworzenia materiału do projekcji – każdy slajd musiał być sfotografowany i wywołany na filmie, a istniało też niebezpieczeństwo, że ten proces się nie powiedzie i slajd będzie do wyrzucenia. Były jednak one i tak dużo tańsze i wygodniejsze niż czasem używane do projekcji projektory filmowe 35mm lub 16mm.

Natomiast niekwestionowaną zaletą projektorów do slajdów był w miarę niewielki rozmiar, możliwość wymiany obiektywów, oraz ustawienia ostrości, co pomagało w ich poprawnym ustawieniu.



38 Teraźniejsza projekcja slajdowa austriackiej grupy Lichtapette

Obecnie projektory do slajdów dalej są czasem używane przy projekcjach, jednak ich przeznaczenie się zmieniło. Rozwój techniki poligraficznej umożliwił bardzo tanie tworzenie slajdów, poprzez naświetlanie folii poligraficznej zamiast filmu fotograficznego. Eliminuje to niebezpieczeństwo błędów przy wywołaniu, oraz umożliwia seryjne reprodukowanie slajdów. Są one także tańsze w wynajmie / eksploatacji niż projektory wideo, więc mają dość duży sens przy mało-formatowych, statycznych realizacjach projekcji na budynkach, czy też interaktywnej scenografii. Późniejsze wersje karuzel Kodaka posiadają odbiornik podczerwieni umożliwiający zmienianie slajdów za pomocą pilota. Po ustawieniu paru projektorów do slajdów, z odpowiadającym zestawem slajdów możliwe było wypełnienie przestrzeni wzorem, wyświetlonym z paru punktów. Po naciśnięciu jednego przycisku wszystkie projektory zmieniały slajd, więc było to technicznie prostsze niż synchronizowanie paru projektorów video, co ma realny wpływ na koszty.

Zostały też stworzone profesjonalne projektory przeznaczone do budynków, o ogromnej mocy i gabarytach, które w późniejszej części pracy opisuje dokładnie Gary „Deepvisual” Oldknow – były one pierwszymi urządzeniami, którymi wykonywało się architektoniczny „mapping”.

13. Już projekcyoniści, jeszcze nie VJe

Przy połączeniu manipulacji światłem scenicznym, projekcji grafoskopowej, slajdowej oraz zapętlonych taśm 16 mm można było osiągnąć naprawdę zdumiewające efekty. Wraz ze wzrostem popularności muzyki rockowej, większą publiką pojawiał się większy budżet, który umożliwiał coraz większą sceną, mocniejsze nagłośnienie no i w końcu coraz bardziej zaawansowane projekcje.

Na całym świecie pojawiały się grupy zwariowanych ludzi zajmujących się projekcjami. Nazywani byli projekcyonistami i działali w grupach, bo wtedy było praktycznie niemożliwym stworzenie wielkoskalowej festiwalowej projekcji samemu. Pojęcie o tym jak mogła wyglądać praca projekcyonistów daje biografia jednej z pierwszych, najbardziej znanych brytyjskich grup zajmującej się tym procederem – Acidica Lightshow²¹

<< John Andrews frontmen brytyjskiej grupy ACIDICA Lightshow był największym skurwysynem z nich wszystkich. Ciągłe ućpany LSD, amfetaminami i marihuaną, Andrews zainspirował się najlepszymi lightshowami ze wschodniego wybrzeża stanów zjednoczonych i dodał do nich JAJA. W szczytowym momencie, trzydzieści różnych projektorów, pięciu techników rozpiędało mózgi tysięcy ludzi, na koncertach takich bandów jak MC5, Pink Faries, Hawkwind, Zorch, Sphinx oraz na festiwalach wolności.



39 Acidica podczas koncertu Zorch, 1974



40 Projekcje dla zespołu ZORCH

²¹ To po ich sławnym świetlnym występie na corocznej celebracji przesilenia w Stonehenge, bohater wywiadu w późniejszej części pracy Gary „Deepvisual” Oldknow zainteresował się wizualizacjami.

Archium 5000 slajdów, pętli filmowych i specjalnych efektów, podkreślanych laserami i projektorami płynowymi zapewniało, że publiczność odejdzie cierpiąc na ostry szok wizualny.

„Przy sprzyjających wiatrach, przejmowaliśmy całą imprezę. Ludzie opuszczali ją z obrazami wypalonymi im w mózgu na wiele dni, to było naprawdę zabawne”

Andrews kontynuował później pracę w przemyśle oświetleniowym, jako uznany międzynarodowy projektant komercyjnych, ruchomych efektów świetlnych. Był również kreatywnym dyrektorem Motorgraphic, jednej z wiodących brytyjskich firm zajmujących się marketingiem wyścigów samochodowych.

Innym członkom oryginalnego składu, nie powiodło się tak dobrze – Nick Stratton odsiaduje wyrok dożywotniego więzienia za morderstwo. Bill Pick i Paul Twist popełnili samobójstwo na początku lat 80-tych, a Tom Bradley stał się księdzem, chwilę przed tym jak umarł z przedawkowania heroiny>>²²

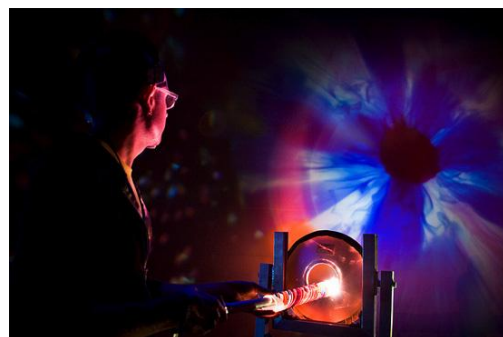
Ciężko zweryfikować prawdziwość tej biografii, tym niemniej jest to całkiem prawdopodobne, biorąc pod uwagę atmosferę tamtych lat. Jednak to nie Acidica jest najbardziej znanym reprezentantem nurtu „lightshows”.

Jednym z nielicznych, którzy są wierni tylko analogowym projekcjom, zaczęli w latach 60-tych i są aktywni do dzisiaj jest Joshua White z Joshua Light Shows. Joshua razem ze swoją grupą był rezydentem znanego nowojorskiego klubu Fillmore East i występował razem z takimi gigantami rocka jak The Doors, The Who, Jefferson Airplane, Jennis Joplin, Jimi Hendrix, Frank Zappa, The Grateful Dead. Był odpowiedzialny za kultową scenę imprezy w oscarowym filmie „Midnight Cowboy” w reżyserii Johna Schlesingera. Po nadejściu ery telewizji pracował dość długo jako reżyser widowisk telewizyjnych takich jak min. Max Headroom Show i Club MTV.

Od wczesnych lat 2000 aktywnie pokazuje swój oldschoolowy show projekcyjny, w który zaangażowani są artyści z różnych dziedzin, min. Seth Kirby – autor teledysków, Ana Matronic – wokalistka zespołu Scissor Sister, oraz Alyson Denny – uznana fotografka i twórczyni filmów.



41 Projekcje dla Franka Zappy, Joshua White Light Show



42 Joshua White podczas występu na Transmediale

²² Biografia zaczerpnięta z:
http://www.pooterland.com/index2/lightshow_menu/lightshows/acidica_lights/acidica_lights.html

Żeby lepiej poznać specyfikę pracy ówczesnego projekcjonisty pozwolę sobie przytoczyć wywiad, którego udzielił po występie na tegorocznym Transmediale 2012 – najbardziej prestiżowym festiwalu sztuk intermedialnych.²³

<<Trójka artystów, z którymi występowałeś na Transmediale gra bardzo różną muzykę, nie tylko jeżeli chodzi o dźwięki, ale także o strukturę. Było to widoczne w Twoim występie, czy to było zaplanowane?

Tak, planowaliśmy to. Chcieliśmy mieć pewność, że każdy z tych występów będzie inny. Występ świetlny ma dużą paletę, ale nie nieskończoną. Możemy wprowadzić serię subtelnych zmian, ale na dłuższą metę pracujemy tymi samymi narzędziami. Tak naprawdę, co najbardziej się różniło w tych występach to muzyka.

Czy przygotowujesz się przed występem specjalnie dla każdego muzyka, czy to dźwięk jest tym, co sprawia, że wszystko wygląda inaczej?

Moje podejście zmieniało się przez lata, ale nigdy nie tworzyłem na zasadzie: „O tak to będzie wyglądać”, to zawsze jest to, co się dzieje tu i teraz. Część, której ludzie nie widzą, to ta, że wszyscy obecnie nosimy krótkofalówki i rozmawiamy ze sobą. Nie rozmawiamy o wysokiej sztuce, tylko mówimy co nam nawzajem pasuje, a co nie, czasami coś sugerując. Mógłbym to robić sam, na małą skalę, ale to jest o wiele bardziej fajne, gdy ktoś nagle mówi: „połóż tam kratkę z piekarnika” i wtedy ktoś mówi, „super”, lub „nie no, co Ty”. Świetnie jest to obserwować, jak to się samo reżyseruje.

Więc to wszystko wynika z tego co się działo wcześniej, szczególnie, że duża część jest nieprzewidywalna?

Porównałbym to do improwizacji jazzowej. Kiedy muzycy jazzowi grają razem wszyscy się znają i ufają sobie. Każdy z nich musi być na tyle dobry żeby grać z innymi i każdy musi znać standardy. Więc zaczynamy od, powiedzmy „April in Paris” i każdy może sobie popłynąć gdzie chce, bo każdy wie, że przewodnim motywem jest „April in Paris”. Najczęściej jest ktoś, kto jest liderem – w naszym przypadku muzyka jest liderem – i on ma prawo powrócić do motywu i zamknąć całość. Więc właściwie jesteśmy takim wizualnymi jazzmanami, z własnymi instrumentami. Wystarczy, że słuchamy muzyki, nawet jak za bardzo popłyniemy to wystarczy, że wrócimy do robienia tego rytmicznie i będzie to pasować.

Więc czym Twoja rola się różni od reszty grupy? Jesteś dyrygentem, czy współuczestnikiem tego wydarzenia?

Moja „reżyseria” jest teraz dużo bardziej ogólna, bo techniki, z którymi każdy pracuje to techniki, które pomagałem tworzyć, bądź w niektórych przypadkach wynalazłem. Każdy członek grupy ma niesamowitą pasję dla wszystkich aspektów, ale specjalizują się tylko w jednym. Więc dla mnie to kwestia patrzenia co każdy robi i lekkich poprawek. Prawdą jest

²³ <http://thequietus.com/articles/08064-joshua-light-show-interview>

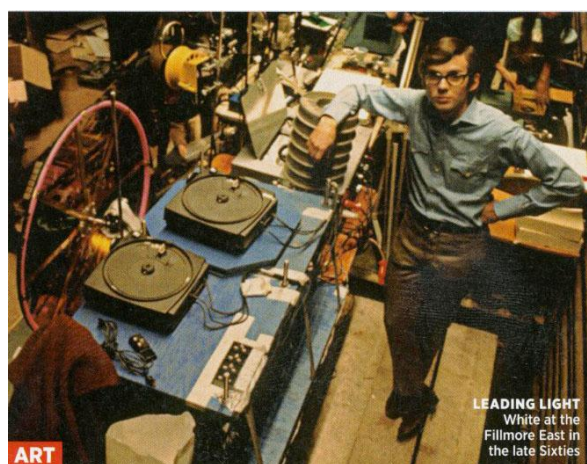
jednak, że mógłbym nie robić nic i tylko się gapić, co w tym momencie mojego życia jest bardzo zadowalające.

Czy znalezienie nowej struktury świetlnej, albo efektu do występów wymaga dużo przygotowań?

Pracujemy z pewną paletą i w obrębie tej palety jest nieskończenie wiele możliwości. Więc na przykład Ana i Seth, którzy pracują głównie z efektami płynów, pracują z nimi cały czas, żeby wpaść na coś nowego i robią naprawdę niesamowite rzeczy. Wczoraj poszedłem na spacer z Alice i nie mogliśmy się oprzeć żeby kupić trochę nowych błyszczących materiałów. Po pewnym czasie wchodzisz w tryb „light show” i oceniasz każdy przedmiot pod kątem przydatności świetlnej – dużo kradzieży popielniczek z restauracji i rzeczy tego typu.



43 Sprzęt projekcyjny z Joshua White Light Show, część wystawy "High Times" w Wellcome Collection, Londyn



44 Młody Joshua White w Fillmore East wraz ze sprzętem projekcyjnym

Dla mnie osobiście integralnym częścią magii występu jest jak wiesz jak coś zostało zrobione, bo widzisz rękę albo na przykład pipetę...

Ta część też mi pasuje. Właściwie to lubię, gdy widać rękę, to przypadkowe, ale wtedy widać, że to jest robione przez człowieka. To przypadek, ale to właśnie ten przypadek jest tym „ludzkim pierwiastkiem”. To komunikuje: „nie jestem zaprogramowany, nie jestem sfilmowany, to człowiek mnie robi”.

Podoba mi się jak ten ludzki element kontrastuje z abstrakcyjną formułą całości. Dla publiczności, która nie widzi waszego zaplecza niemożliwe jest wyobrażenie sobie co wy właściwie robicie. Czy dla Ciebie to też ma znaczenie?

Tak ma, ale nie uważam się za czarodzieja za kurtyną. Chodzi o to żeby pokazać serię ślicznych, ale dość nieokreślonych form wizualnych. Publicka słucha muzyki i to jest 50% występu i sama wybiera co do niej najbardziej przemawia, czego nie jestem w stanie stwierdzić. Wydaje mi się, że powinienem się głównie starać żeby nie przechwycić, ani nie zrujnować całości.

(...)

Występujesz jako Joshua Light Show od dłuższego czasu. Zastanawiam się czy publiczne postrzeganie VJingu i sposób w jaki muzycy pracują z artystami wizualnymi się zmienił od momentu jak zaczęłeś?

Kiedy zaczęliśmy nie byliśmy częścią świata sztuki, nie uważano nas za artystów. Czasem ktoś nas porównał do jakiś zjawisk z tego świata. Czasem sugerowano nam, że robimy to samo, co Andy Warhol w swoim „Exploding Plastic Inevitable”, ale ja zawsze odpowiadałem na to: „Nie, to była tylko banda wariatów biegających wszędzie naokoło wśród stroboskopów kasujących za wstęp na bramce. My robimy coś całkiem innego”. Na początku lat 2000, nowa rzesza kuratorów sztuki zobaczyła w zwykłych fotografiach sztukę, więc teraz my też jesteśmy „artystami”. Byliśmy wtedy po prostu performerami.

Czy uważasz, że to powinno wyglądać inaczej?

Tak mi się wydaje, ale inne rzeczy powinny być zaakceptowane również jako sztuka. Kiedy zaczynaliśmy patrzyli na nas z góry – nie to, że jakoś specjalnie się tym przejmowaliśmy. Mieliśmy po 24 lata. Świat sztuki patrzył na nas z góry, myśleli, że nasze występy nie mają żadnej wartości, bo tylko akompaniowaliśmy muzykom. Prawda jest taka, że nasz występ zadowalał naszą własną publikę, która przychodziła głównie posłuchać muzyki. Teraz trochę inaczej na to patrzymy, bo dużo się zmieniło, ale ta jedna rzecz pozostaje niezmienna – chcemy zadowolić naszą publikę. Nie chcemy jej wkurzyć.

Co więc się stało, że na początku lat 2000 ludzie zaczęli postrzegać VJing w inny sposób? Jedyne, co mi przychodzi do głowy to zmiana w kulturze wizualnej związanej z muzyką dokonaną przez Internet. Jeżeli wrzucasz muzykę na Youtube ona potrzebuje jakiegoś obrazka, więc to zachęca artystów do myślenia więcej o tym jak chcą się wizualnie prezentować.

To się działo od jakiegoś czasu, ale teraz każdy myśli o swoim wizualnym image o wiele bardziej. Gdy zaczynaliśmy ludzie wychodzili w jeansach i grali plecami do ekranu. Mam na myśli, że teoretycznie zdawali sobie sprawę, ale w praktyce ich to nie obchodziło. Teraz ludzie wychodzą występując w sposób, który umożliwia wrzucenie tego online.

Wasz występ na Transmediale również został zamieszczony w Internecie.

Widziałem kawałki i wyglądało to super. To niesamowite, że ludzie przyjeżdżają do Berlina, mimo iż tak właściwie nie muszą. To zabawne, bo głównym powodem, dla którego nasz projekt przetrwał i stał się najbardziej znany była nasza decyzja żeby go sfilmować. Chodziłem do szkoły filmowej na początku 1960 roku, więc wiedziałem jak się posługiwać kamerą 35mm. Nie nakręciliśmy jednak dokumentacji naszego występu, bo to właściwie nie było możliwe. Taśma filmowa nie była w stanie zapisać wysoko kontrastowego światła razem z otoczeniem, w którym się znajduje i to był duży problem, więc zrobiliśmy studyjny lightshow na małym ekranie w kontrolowanym otoczeniu. Mieliśmy ten materiał i kiedy sprzęt montażowy zaczął to umożliwiać, zeskanowałem go i zedytowałem to w coś, co można by teraz nazwać pętlami. Dużo

później oddałem ten materiał, jako zapis archiwalny dla organizatora wystawy o hippisowskich festiwalach „Summer of Love”.

Wystawa wystartowała w 2007 i mój materiał był wyświetlony na dwóch małych projektorach z tyłu. Organizator zauważył, że wszyscy się zbierają dokoła tych monitorów, myślę, że dlatego, że to nie były to typowe obrazy ludzi palących jointy. Mój materiał był właśnie tym, czym myślałeś, że rok 1960 był.

Po tym jak wystawa zaczęła się przemieszczać, udział mojego materiału w nim rosła. Gdy byliśmy w Wiedniu, nasz materiał był już centralnym punktem na festiwalu, a rok później, w Nowym Jorku był pierwszą rzeczą, którą widziałeś jak wchodziłeś na jego teren. To się stało kultowe, bardzo mi się poszczęściło z tą sytuacją.

W jednej z ulotek prasowych festiwalu pizza o Ciebie “pradziadek kultury VJ”. Jak możesz to skomentować?

Ukarałem osobę, która tak napisała mówiąc do niej: “Masz się do mnie zwracać “Herr Vater” dopóki tu jestem”. Nie wziąłem tego na poważnie, bo wiem, że lightshows są dodatkiem do muzyki.

Jak myślisz, dlaczego Twoja praca stała się tak kultowa?

Byłem we właściwym miejscu i we właściwym czasie, gdy muzyka była po prostu najlepsza – Jimi Hendrix, Janis Joplin – brzmiała niesamowicie. Nie było na czym skupić wzroku, a ludzie tego pragnęli. Poza tym nigdy nie miałem żadnych pretensji, że robię to, co robię. Robiłem wizualizacje, ale to tylko połowa całego doświadczenia. Nigdy nie myślałem, że robię wielką sztukę. Nie myślałem o solowej trasie koncertowej. Traktuję to jednak poważnie i nigdy nie było czegoś, czego nie dałoby się zrobić. Bardzo się relaksuję jak to robię i nie traktuję siebie zbyt poważnie – w sensie, nie traktuje siebie zbyt intelektualnie.>>

14. Popkulturowy kolaż - Andy Warhol i Exploding Plastic Invetible

Współczesna (pop)kultura nie wyglądałaby obecnie tak jak wygląda teraz gdyby nie najsłynniejszy blondyn świata Andy Warhol. W 1965 roku Andy został menadżerem rockowego bandu, który zapisał się w historii muzyki dużymi literami.

The Velvet Underground dzięki temu wypłynęli na szerokie wody i bardzo szybko podpisali kontrakt płytowy z wytwórnią należącą do koncertu MGM. Andy Warhol jednak nie pozostał bez wpływu na oblicze zespołu – to on zaaranżował współpracę zespołu z niemiecką piosenkarką, modelką i aktorką Nico. Jednak papież popartu ma swoje zasługi na polu interaktywnych projekcji.

13 stycznia 1966 na kolacji nowojorskiego stowarzyszenia psychiatrów, gdzie Warhol miał zaprezentować swoją prelekcję, zamiast niej zapowiedział występ „nieuchronnie wybuchającego plastiku”. Muzycy Velvet Underground, oraz przyjaciele Warhola z jego legendarnego studia – Fabryki – nie wiedzieli co będzie się działo, więc zapanował kompletny popłoch - większa część z nich zaczęła rozmawiać z psychiatrami, inna zaczęła grać bez ładu i składu, a część zaczęła tańczyć. Nie trzeba chyba dodawać, że w post-bitnikowskich czasach nikt z nich nie stronił od substancji odurzających. Relacje opisują to wydarzenie, jako rodzaj terapii szokowej dla psychiatrów.

Prawdziwa premiera „podróżnego cyrku Warhola” odbyła się 30.07.1966 w polskim domu kultury (znanym jako DOM) w Nowym Jorku. Wtedy właśnie pierwszy raz pojawia się oficjalnie The Exploding Plastic Inevitable, zapowiedziany w lokalnej gazecie jako: „*The Silver Dream Factory Presents The Exploding Plastic Inevitable with Andy Warhol/The Velvet Underground/and Nico*”. Był to swoisty koncert multimedialny - połączenie muzyki, performance, filmu i światła. Velvet Underground grało muzykę, Nico śpiewała, bywalcy fabryki tańczyli i robili performance, a Warhol wyświetlał swoje filmy, slajdy oraz ustawiał światła. Słynne obecnie filmy Warhola takie jak „Blowjob” czy „Sleep” były używane przez niego jako elementy spektaklu. Zabawnym wydaje się fakt, że to miejsce to służy teraz jako odwyk dla narkomanów. EPI ruszyło w swoją specyficzną trasę koncertową po całych Stanach Zjednoczonych, jednak zaprzestało działalność niecały rok później.

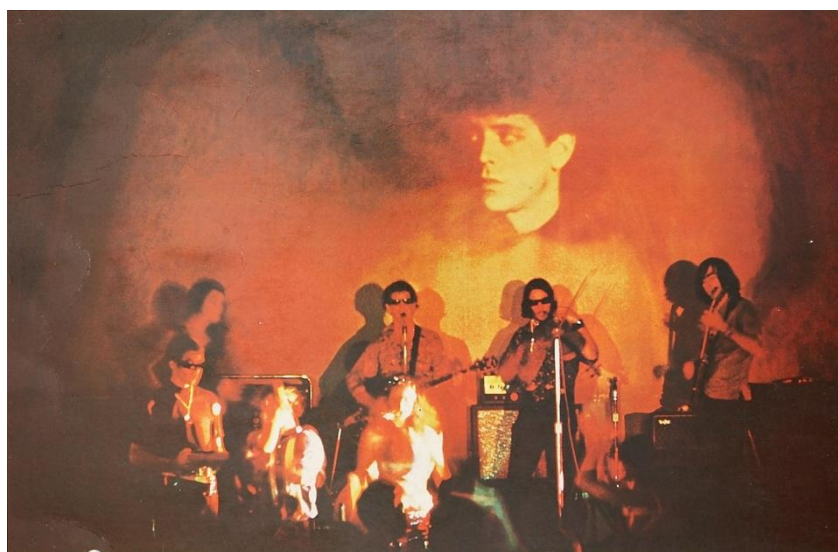
Innym ciekawym projektem Warhola było „Chelsea Girls”, zrealizowanym we współpracy z Paulem Morrissem. Akcja tego „filmu” najogólniej mówiąc opowiada o życiu paru młodych kobiet, które mieszkają w hotelu.

Zdjęcia zostały zrealizowane latem i późną jesienią w różnych pokojach Hotelu Chelsea w Nowym Jorku. Jednak większość aktorów (min. Nico) nie mieszkała w nim rzeczywiście – było tam dużo stałych bywalców Fabryki, gdzie zresztą część zdjęć została zrealizowana. Z materiału finalnie zostało wybranych 12 półgodzinnych epizodów, z których finalnie „zmontowany” został trwający 3 i ½ godziny „film”.

Terminy filmowe pojawiające się w cudzysłowach, nie są tu przypadkowe, bo to, co odróżnia „Chelsea Girls” od zwykłego kina jest sposób, w jaki film został prezentowany – używane były jednocześnie dwa projektory filmowe, które wyświetlały dwa obrazy obok siebie, widz oglądał dwa epizody (nie)synchronicznie. Projekcja nigdy nie była taka sama, gdyż zależała od tego, kiedy operator zacznie puszczać obraz z drugiego projektora, tudzież który epizod zostanie zestawiony z którym i w jakiej kolejności. Według scenarzysty Ronalda Tavela tą oryginalną ideę Warhol przedstawił mu w pewnego wieczoru w klubie nocnym Max's Kansas City. Andy wziął serwetkę narysował linię przez środek oraz napisał litery A i B po przeciwnych stronach linii, po czym pokazał to Tavelowi mówiąc: „Chcę zrobić film, który będzie długim filmem, który jest po jednej stronie biały a po drugiej czarny”.



45 Poster z pokazu "Chelsea Girls"



46 Zdjęcie z koncertu Exploding Plastic Inevitable

„Chelsea Girl” było tytułem pierwszego albumu solowego Nico, która krótko po tym jak EPI zakończyła działalność zakończyła swoje występy z Velvet Underground.

Część 4: Epoka Hybrydy: Video Nasty²⁴

W 1975 skończyła się wojna w Wietnamie. Do tego czasu większość prawdziwych gwiazd rocka była już martwa, zabijając samych siebie przed 30stką przez heroinę.

Hipisi, niezagrożeni już więcej poborem wojskowym nie wiedzieli co ze sobą zrobić. Hasło „Peace and Love” przestało mieć rację bytu, bo pokój już był, a wolnej miłości kres położyła wzrastająca świadomość istnienia AIDS. Nie było się przeciwko czemu buntować, więc ich jedność legła w gruzach. Po 30stce hipisi „dorośli” i w większości poszli do normalnej pracy od 9 do 17 w garniturze. Parę lat później nie wiedzieli co powiedzieć swoim dzieciom, gdy znaleźli u nich narkotyki.

Ci z gigantów rocka, którzy przeżyli grali jednak dalej, nie dawali za wygraną, grali dalej, chociaż czasy się zmieniły. Muzyka rockowa stała się cięższa, mniej pozytywna, bardziej przytłoczona. Pojawił się Metal, niedługo potem Punk Rock i ich niezliczone odmiany i hybrydy.

Nurt psychodeliczny jednak dalej trwał, bo powoli nadchodził szczyt popularności The Pink Floyd. Po odejściu Syda Baretta, Rogera Waters stał się jej liderem. Po tym jak przeżył załamanie nerwowe na scenie, zaczął pracę nad największym dokonaniem epickiego rocka – koncepcyjnym albumem „The Wall”.

Potrzebował rozmachu.

²⁴ Tytuł pochodzi od listy zakazanych produkcji na kasetach VHS

15. Video for the people

W międzyczasie pojawił się w grze o umysły widzów nowy system przekazu, konkurencyjne do telewizji i kinematografii 35 mm pojawiło się Video. Był to dużo tańszy system rejestrowania rzeczywistości, zapisujący obraz analogowo na taśmie magnetycznej, a nie filmowej.

Taśmy magnetyczne były pierwszym prawdziwym nośnikiem danych – umożliwiały zamazywanie i ponowne nagrywanie innych. Umożliwiało to więc teoretycznie nieskończoną ilość dubli możliwych do nakręcenia. Koszty dużo droższych kamer szybko się amortyzowały przez brak potrzeby wywoływania studyjnego.

Poza kamerami, różnymi formatami nośników i odtwarzaczami, pojawiały się także pierwsze projektory video. Pierwszym z nich i najczęściej stosowanym był Eidophor.

Nazwa pochodzi od greckich słów „eido” i „phor”, oznaczających kolejno „obraz” i „doręczyciel”. Zasada ich działania była podobna do konwencjonalnych projektorów 35mm, ale w miejscu taśmy filmowej w ramce był wolno obracający się dysk. Dysk był pokryty cienką warstwą bardzo lepkiego przezroczystego oleju. Strumień elektronów z działa znanego z tuby CRT trafiał w powierzchnię pokrytą olejem i powodował odkształcenia jego odkształcenia. Potem strumień mocnego światła padał na ramkę i w miejscu, w którym olej się odkształcił przepuszczał światło dalej, które padało na ekran. Po tym jak klatka video się skończyła dysk się obracał, a specjalne ostrze wygładzało olej. Dla projekcji kolorowej trzeba było posiadać 3 Eidophory z filtrami na obiektywach i skalibrować je w jeden obraz. Później dopiero pojawiły się wersje, które miały 3 obiektywy, zestaw lusterek i obszary na dysku ze specjalnymi filtrami czerwonego, zielonego i niebieskiego. Dla każdej klatki proces elektryzowania oleju musiał się więc powtórzyć 3 razy.



47 Ekran ok. 8x6 metrów na którym wyświetlano projekcje z Eidophorów podczas pożegnalnego koncertu The Who, 1982



48 Późniejsza wersja projektora Eidophor ze zdjętą obudową

Eidophor był dużym, nieporęcznym urządzeniem. Znany był praktycznie od początku istnienia telewizji - patent na nie został przyznany w 1945 roku. Swego czasu były nawet plany, żeby stworzyć specjalne „kina telewizyjne” z Eidophorami zamiast projektorów 35 mm, problemem było jednak przesyłanie sygnału w jakości mającej sens dla kinowego ekranu oraz związany z tym koszt całego przedsięwzięcia. Mimo to czasem był używany, najczęściej w miejscach, w których montowało się go na stałe i tworzyło zamknięty system telewizji jak np. kontrola lotów NASA.

Po nadejściu ery video, możliwe było wykorzystanie go podczas stadionowych koncertów ponieważ zapewniał on największą wielkość, jakość i jasność obrazu. Największa wielkość, w tamtych czasach nie przekraczała 18 metrów szerokości (dla ostatnich wersji przed ich wycofaniem).

Oprócz Eidophorów w użyciu były też telewizory, które instalowano całymi ścianami, oraz projektory CRT będące w skrócie nakładkami z soczewką Fresnela na te telewizory - ich jasność oraz rozmiar projekcji był jednak dużo mniej imponujący. Jasność Eidophorów była około 8 razy większa.



49 Centrum kontroli video na Kool Jazz Festival 1978



50 Przenośny projektor video na festiwalu Kool Jazz Festival 1978

Konstruowano też pierwsze bardziej skomplikowane systemy video z paroma ekranami, które wykorzystywały wzmacniacze sygnału video, oraz wzmacniacze mocy lamp projekcyjnych. Apogeum projekcji analogowego video osiągnięto w 1982, gdy firma Nocturne zbudowała video-ciężarówkę. Posiadała ona na pokładzie kamerę Hitachi SK-91, mikser wizyjny Grass Valley 1600 oraz projektor GE Talaria – technologii konkurencyjnej do Eidophorów.

Jednak projektory video umożliwiające w końcu projekcję animowanych obrazów z zadowalającą jakością, to nie jedyne dziedzictwo tego okresu.

16. Technologiczny galop

Na przełomie lat 70 i 80-tych rozwój technologii półprzewodnikowych nabrał bardzo szybkiego tempa. Miniaturyzacja i upakowanie półprzewodników na milimetr kwadratowych narastało w błyskawicznym tempie. Bezpośrednim skutkiem tego procesu był coraz szybszy rozwój technologii związanych z komputerami, oraz ruchomym obrazem zapisanym jako video. Prowadzono eksperymenty z syntezą video, jak również z syntezą audio, jednak póki co obie te dziedziny szły raczej osobnymi torami – moc obliczeniowa nie była jeszcze wtedy wystarczająca.

Wtedy powstały pierwsze efektory video, czyli maszyny, dzięki którym zaczęła być możliwa ingerencja w przyjmowany na ich wejściu obraz, bądź też generowanie całkiem nowego bez użycia tradycyjnych optycznych technik. Maszyny te z reguły nie były masowo produkowane, bardzo często produkowano tylko parę ich sztuk – nie miało to większego sensu - mało kto doceniał ich możliwości i potrafił je wykorzystać. Obsługa maszyn często była skomplikowana i wymagała wiedzy z zakresu fizyki i elektroniki. Jednak to właśnie te maszyny jako pierwsze umożliwiały przerabianie obrazu za pomocą efektów video, których używa się do dziś, to właśnie one położyły kamień węgielny pod dzisiejszą efektową realizację obrazu telewizyjnego.



51 Plakat reklamowy ANIMAC



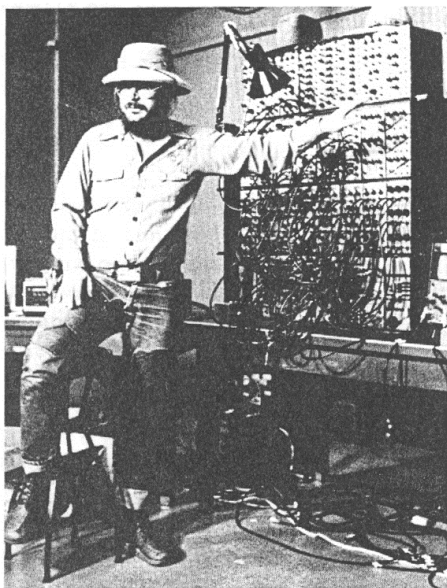
52 Kinect - dzisiejszy ekwiwalent ANIMACA dostępny dla każdego za niewygórowaną cenę

Maszyna, która była prototypem pierwszej stacji do post-produkcji to ANIMAC z 1962. Pierwotna jej nazwa to “Bone Generator”, gdyż była to właściwie maszyna do tzw. motion capture²⁵. Ruchy człowieka, który miał założoną specjalną uprząż z czujnikami były przenoszone jako impulsy elektryczne do jednostki obliczeniowej. Efektem skomplikowanych transformacji był ludzik, który poruszał się mniej więcej tak jak jego ludzki odpowiednik. Maszyna wymagała jednak osoby, która kontrolowała proces, gdyż wektorowy kształt ludzika był praktycznie w całości złożony z analogowych sygnałów pochodzących z oscylatorów.

²⁵ Technika umożliwiająca przeniesienie ruchów w rzeczywistej przestrzeni na wirtualną przestrzeń trójwymiarową.

Koncepcja tej maszyny była bardzo odważna jak na ówczesne czasy, mimo iż nie znalazła wielkiego zastosowania to doświadczenie nabyte przy jej budowie pozwoliło Lee Harrisonowi III na skonstruowanie parę lat później jej następcy – SCANIMATE.

Jedną z najbardziej istotnych konstrukcji był „Video Image Processor” z 1971 roku. Daniel Sandin, jego konstruktor wzorował się na modularnej architekturze i rozwiązaniach ze słynnego analogowego syntezy dźwięku Ronalda Mooga. Moduły IP-a były aluminiowymi skrzynkami z wejściami BNC i pokrętkami. Ponieważ połączenia między modułami były zwykłym kablem umożliwiało to dowolne konfigurowanie systemu. Posiadał on 11 typów analogowych modułów, które miały bardzo różne funkcje – począwszy od stabilizowania napięcia, poprzez oscylatory, sumatory aż do konwersji sygnału elektrycznego na sygnał video. Umożliwiał on także manipulacje sygnałem wejściowym z kamer, jednak tylko w czerni i bieli. Maszyna została stworzona na uniwersytecie Illinois w Chicago w celu edukacyjnym, ponieważ jednak sposób jej konstrukcji został udostępniony publicznie, ze względu na anarchistyczne usposobienie autora została skopiowana przez domorosłych inżynierów w trudnej do oszacowania ilości, prawdopodobnie dużo większej niż jakiegokolwiek ówczesnej komercyjnej maszyny do tych celów.



53 Dan Sandin i jego Video Image Processor



54 EMS Spectre

Kolejnym etapem rozwoju był EMS Spectre Colour Video Syntetizer z 1974 roku. Pozostaje wyjątkową maszyną do teraz ze względu na unikalny interfejs. Jego twórca Richard Monkhouse zbudował 15 takich maszyn, cena za jedną sztukę wynosiła 4500 funtów. Była to hybryda analogowo – cyfrowa, której główna innowacyjność polegała na zastosowaniu tablic pinów. Spectre posiadał dwa rodzaje tablic pinów – jedną cyfrową, drugą analogową. Kombinacje wsadzanych pinów powodowały generowanie różnorodnych kształtów w odpowiadającym na wyjściowym obrazie. Spectre umożliwiał też automatyczną reakcję generowanych kształtów na podłączony dźwięk. Prototyp maszyny został użyty na koncercie klasyków muzyki elektronicznej Tangerine Dream.

Chromatron 14 został stworzony w 1977 przez Raplha Wengera, dystrybuowała go firma BJA Systems, kosztował około 9500\$. Nie był to efektor w ścisłym tego słowa znaczenia – bardziej maszyna służąca głównie do manipulacji kolorem wejściowych obrazów. Chromatron 14 posiadał dwa wejścia kamerowe, których sygnałem można było manipulować, jednak miał możliwość generowania kolorowych, abstrakcyjnych obrazów bez żadnego sygnału wejściowego. Posiadał również 6 generatorów wzorów, 4 koloryzatory oraz 2 niezależne kreatory ruchu. Był to stricte analogowy system, który obsługiwało się za pomocą przycisków i galek. Sprzedanych zostało około 120 sztuk, do dzisiaj działa około 8 sztuk.



55 Chromatron 14



56 SCANIMATE

Wspomniany wcześniej SCANIMATE to system efektowy powstały w wyniku rozwijania ANIMACA. Zaczął być szeroko stosowany około roku 1979. Umożliwiał on kreowanie trójwymiarowych, neonowych kształtów i przyporządkowanie im pozycji w czasie. Wektory ruchu można było kontrolować za pomocą różnych kontrolerów, co otwierało ogromne możliwości manipulacji obrazem. Maszyna miała ogromny potencjał komercyjny, głównie ze względu na to, że wyśmienicie nadawała się do animowania logotypów firm. Posiadała też możliwość skanowania obrazów za pomocą kamery, kluczowania danych elementów i poruszania nimi, co umożliwiało też tradycyjny wygląd animacji.

Największym problemem tej maszyny była trudność obsługi, szczególnie wprowadzania drobnych korekt, ponieważ cały proces ustalania trasy ruchu elementów odbywał się analogowo za pomocą oscylatorów. Z tego też powodu koszt godziny pracy animatorów dochodził do prawie 2500\$. Po ustaleniu wszystkich parametrów animacji maszyna potrafiła przeprowadzić proces zapisu na taśmie video w wysokiej rozdzielczości – było to swoistego rodzaju “renderowanie”, które dzisiaj jest szeroko stosowane. Maszyna obecnie obłożona jest kultem, mimo iż zbudowanych zostało tylko parę takich maszyn. Styl graficzny animacji z tego urządzenia jest rozpoznawalny na pierwszy rzut oka, poza tym jego sposób działania ustalił większość zasad dzisiejszej animacji komputerowej.

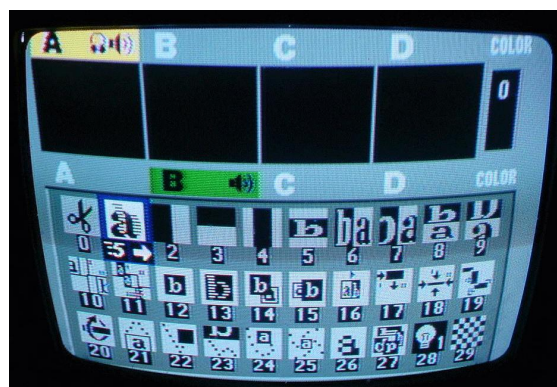
Szczytowe osiągnięcie epoki sprzętowych efektorów nastąpiło w orwellowskim roku 1984, kiedy to premierę miał także słynny komputer Apple firmy Macintosh. FairLight Computer Video Instrument był to dedykowany hybrydowy analogowo - cyfrowy video procesor stworzony przez australijskich inżynierów Petera Vogla i Kima Ryrie. Mimo iż praktycznie był

to komputer, początkowo nie posiadał on konwencjonalnej komputerowej klawiatury – obsługa odbywała się poprzez kontroler z zestawem suwaków zintegrowany z padem umożliwiającym rysowanie kształtów bezpośrednio na ekranie. Możliwość podłączenia klawiatury pojawiła się w jednej z późniejszych wersji.

Maszyna ta miała bardzo duży zestaw presetów z efektami (min. dual chroma keyer, mirror effects, psychedelic colorization, chunky stretch and zoom, picture freeze, live paintbox), mimo to jej używanie czasem było “passe” wśród specjalistów z branży. Spowodowane było to tym, że wówczas używana była praktycznie wszędzie - począwszy od żywego mixowania kamer na koncertach, poprzez teledyski, reklamówki, aż po niszowe produkcje wideoartystów.



57 Późniejsza wersja FairLight Computer Video Instrument



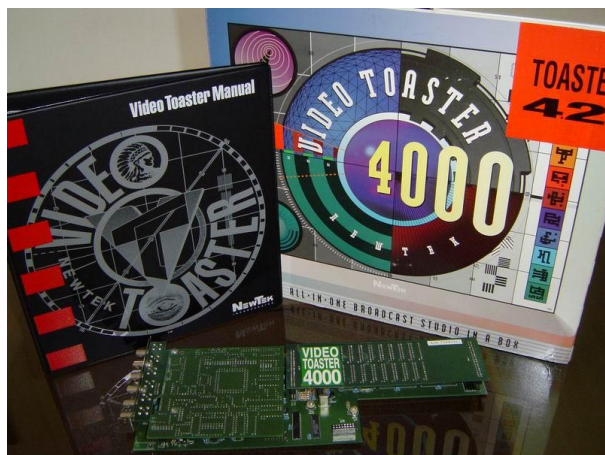
58 Menu efektowe mixera Videonics MX-1

Powyższe wynalazki były ważnym kamieniem milowym w rozwoju całej dziedziny, gdyż to właśnie one położyły podwaliny pod konstrukcję profesjonalnych mikserów wizyjnych, używanych głównie podczas realizacji telewizyjnych. Z czasem wyszły modele pół-profesjonalne, dla mniejszych studiów zajmujących się edycją np. filmów weselnych, czy też do domowego użytku. VJe z chęcią przyjęli te wynalazki do swoich setupów opartych o analogowe, konsumenckie video. Takie modele mikserów jak Videonics MX-1, czy Panasonic WJ-AWE 5, mimo iż wedle producentów przeznaczone do innych celów wciąż czasem są używane przez wizualizatorów. Wśród polskich video-nerdów popularny był również polski mixer Arizona produkowany przez Elwro, ze względu na nietypową konstrukcję – możliwość manipulacji jasnością paru kanałów naraz. Część z nich jest więcej niż dwie dekady w użyciu.

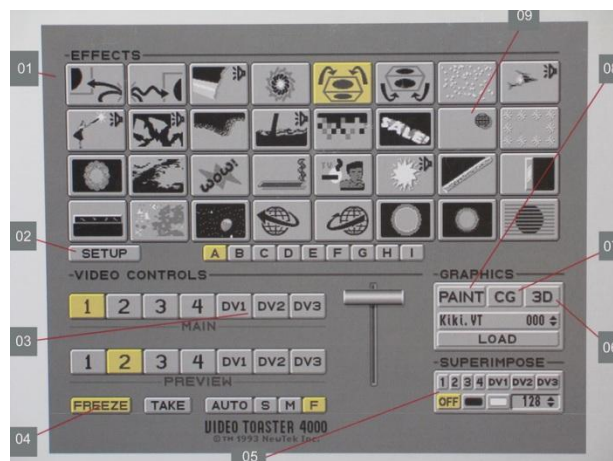
Jednak prawdziwa rewolucja nadeszła wraz z rozwojem możliwości komputerów, dopiero wtedy technologia obróbki obrazów naprawdę się upowszechniła. Popularne komputery Amiga firmy Commodore były niejako do tego sprzętowo przygotowane. Ich procesor był taktowany prędkością 7.16 MHz, co było dwukrotnością częstotliwości odświeżania sygnału NTSC (3.579 MHz). Aby zapisać obraz na taśmie VHS wystarczyło posiadać rodzaj urządzenia synchronizującego zwanego Genlock, które można było kupić za niewielką cenę.

Najbardziej zaawansowany wówczas szeroko dostępny system do nieliniowej edycji video – Video Toaster - oparty był właśnie o Amigę, tyle, że w wersji 2000, a nie popularne wersje domowe numerowane 500, 600 i 1200. Komercyjnie dostępny w 1990 roku, był to system hybrydowy – oprócz programu zawierał on specjalną kartę wsadzaną do portu video, którego

wcześniejsze wersje Amigi nie posiadały. Na karcie były głównie wejścia i wyjścia w standardzie BNC, a cały system był tak właściwie 4 kanałowym mikserem wizyjnym, umożliwiającym edycję video w czasie rzeczywistym. W momencie premiery kosztował on niecałe 3000 dolarów, a miał możliwości sprzętowego systemu edycyjnego kosztującego 100000.



59 Pakiet Video Toaster 4000, późniejsza wersja



60 Menu edycyjne Video Toaster 4000

Video Toaster odniósł sukces, przyćmiony potem przez swój późniejszy dodatek LightWave 3D, który wyewoluował w osobny program. LightWave był jednym z pierwszych programów do modelowania, animowania i renderowania obiektów 3D. Po przeniesieniu na platformę Silicon Graphics był użyty do tworzenia efektów specjalnych do takich filmów i seriali TV jak Jurassic Park, Babylon 5, Sea Quest, Titanic, Star Trek: Deep Space Nine, zresztą używany

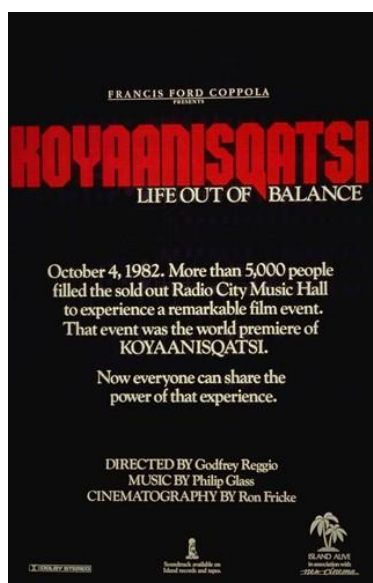
Z czasem więc moc obliczeniowa komputerów osiągnęła pułap, który umożliwiał manipulację sygnałem video w czasie rzeczywistym. Istotniejsze więc stało się udoskonalanie software'u, bo jasnym było, że moc obliczeniowa komputerów będzie rosła. Stricte sprzętowe miksery wizyjne i efektory zaczęły tracić na znaczeniu, ponieważ rozwiązania oparte o komputery były bardziej tańsze, bardziej elastyczne i uniwersalne.

17. Trylogia -Qatsi

Oprócz rozwoju technologicznego, następowała także ewolucja w środkach filmowego wyrazu. Filmem, a właściwie filmami, które zmieniły oblicze języka filmowego w kontekście stricte związany z miksowaniem video była dokumentalna trylogia Qatsi.

„Koyaanisqatsi: Life Out of Balance” (1982) – pierwsza część - stworzona została przez Godfreya Reggio (reżyseria), Rona Fricke (operator obrazu) oraz wyprodukowana przez Francisa Forda Coppolę. Tytuł jest wieloznaczny - w języku Indian Hopi słowo to przetłumaczyć można jako:

- *szalone życie*
- *życie pozbawione równowagi*
- *życie w zgiełku*
- *dążenie do katastrofy*



61 Pierwszy plakat filmu



62 Kadr z filmu

Prace nad tym filmem trwały 7 lat (1975-1982), podczas których autor jeździł po całym świecie i rejestrował najróżniejsze zjawiska zachodzące na kuli ziemskiej. Film nie posiada klasycznej fabuły ani dialogów (jedyne słowo, które pada to „Koyaanisqatsi”) – cała jego narracja opiera się na obrazach i znaczeniach jakie nasuwają się przy ich przejściach. Film zaczyna się od spokojnych obrazów przyrody, pełnych harmonii, które stopniowo coraz bardziej przechodzą w ujęcia obrazujące rozwój i ekspansję ludzkiej cywilizacji. Wszystko toczy się w niemalże baletowym tempie narzuconym przez muzykę Philipa Glassa. Całość ma kształt 90-minutowej audiowizualnej, medytacyjnej impresji i ma dwie kontynuacje „Powaqqatsi” (1998) oraz „Naqoyqatsi” (2002), których forma jest podobna.²⁶

²⁶ Warto również wspomnieć o filmie Baraka (1992), który został samodzielnie zrealizowany przez operatora Rona Fricke – ma on taką samą formę jak ta znana z trylogii Quatsi. „Baraka” zawiera ujęcia opuszczonych domów z

Ponieważ Philip Glass nie chciał się zgodzić na zrobienie muzyki do filmu zrobiono dla niego specjalny pokaz, na którym wstępna wersja filmu została pokazana do jednego z jego wcześniejszych utworów. Po tym wydarzeniu słynny muzyk zgodził się na stworzenie muzyki. Podzielił film na 12 części i napisał muzykę do każdej z nich osobno łącząc ją potem w całość. Reżyser poszedł krok dalej i przemontował film żeby jeszcze lepiej dopasować sceny do muzyki. Na niektórych pokazach filmu muzyka nie była odtwarzana, tylko grana na żywo przez orkiestrę dyrygowaną osobiście przez Philipa Glassa.

Wszystkie te filmy pozostawiają widza samego z pięknymi obrazami i wspaniałą muzyką, wymuszają na nim samym ułożenie tych treści w znaczenia. Dzięki wspaniałej robocie operatorskiej, oraz efektom optycznym i cyfrowym (w późniejszych dwóch częściach) trylogia ta jest jedną z najczęściej samplowanych obecnie filmów przez VJi. Głównie dlatego, że obrazy, którymi operuje film są bardzo „czyste” (nie zawierają żadnych zbędnych elementów, są bardzo malarskie, nie grają tam aktorzy) i symboliczne, więc przez to idealnie nadają się do zestawiania z różnymi innymi obrazami. Ich stylistyczna forma jest tym, co bardzo często prezentują podczas swoich występów Vje w galeriach, klubach i na koncertach – wszak przecież chodzi o powiązanie znaczeniowe obrazów w całość w rytm muzyki. Godfrey Reggio stworzył 3 pełnometrażowe filmy dokumentalne, które znalazły uznanie na świecie w postaci nagród. Tymczasem niejeden VJ opowiedział za pomocą obrazów historie nie mniej ważne, niż te w trylogii Quatsi i zrobił to spontaniczne.

Oficjalnie trylogia została zremixowana przez londyńską grupę VJsą D-Fuse oraz grupę muzyczną Fibla w audiowizualny spektakl w 2003 roku. Obecnie więc, samplowanie trylogii – qatsi jest jednym z największych VJszych cliché i w pewnym sensie jest to obciachowe - są one tak rozpoznawalne i wyeksploatowane, że dozwolone właściwie tylko na początku „vjskiej drogi rozwoju”.

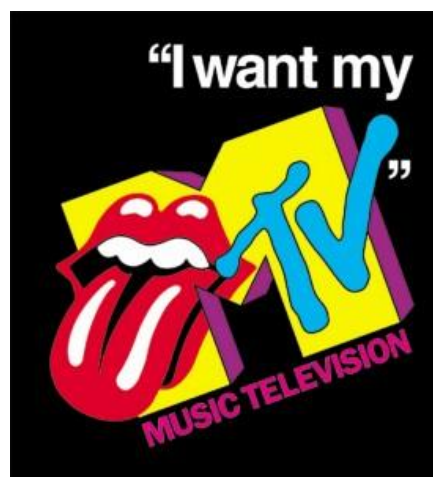
18. Narodziny MTV

1 sierpnia 1981 roku zmienił się świat. Słynne „*Ladies and gentlemen, rock and roll*”, a potem lądowanie na księżycu z przerobioną na logo stacji amerykańską flagą. Potem teledysk. „Video killed the radio star” grupy The Buggles rozpoczęło nową erę telewizyjną. Powstało MTV – Music Television - telewizja zorientowana głównie na muzykę, młodego odbiorcę, teledyski. Był to moment, który diametralnie zmienił oblicze całej telewizji, muzyki i kultury masowej.

W momencie powstania miała prawa do emisji około 180 teledysków. Przed powstaniem MTV teledyski już istniały, jednak ich forma nie była specjalnie zachęcająca. Tworzone z reguły niskobudżetowo, najczęściej dla większych gwiazd muzycznych - głównie ze względu na to, że nie było pewne, czy zostaną nadane w telewizji, bo nie było za wiele miejsc w telewizyjnej ramówce, gdzie można było je pokazać. Poza paroma wyjątkami jak np. „Bohemian Rhapsody” grupy Queen, forma ówczesnego teledysku to zapis koncertu na żywo, albo zapis zespołu wykonującego utwór z playbacku w jakimś otoczeniu wśród tancerzy. Nie istniały fabuły, a wizualna atrakcyjność była mało atrakcyjna.



63 Kadr ze spotu rozpoczynającego nadawanie kanału



64 Logo stacji wraz ze słynnym sloganem reklamowym

Mimo iż na początku nie docierała do zbyt wielkiego kręgu odbiorców, miała bezpośredni efekt na rynek muzyczny. W rejonach, w których MTV były odbierane, sklepy muzyczne zarejestrowały zwiększoną sprzedaż płyt, których nie grało radio.

Kanał zaczął więc kontrowersyjną kampanię reklamową „I want my MTV!”. W krótkich 30 sekundowych reklamówkach muzycy tacy jak min. Mick Jagger, Cyndi Lauper, The Police, David Bowie, Kiss, Lionel Richie, Pete Townshend wchodzili w różne interakcje z logiem MTV i namawiali widzów do dzwonienia do operatorów kablówek i telewizji satelitarnych, żeby włączyli MTV do swojej oferty. Slogan stał się tak rozpoznawalny, że pojawił się jako tekst śpiewany falsetem przez Stinga w piosence Dire Straits „Money for Nothing”.

MTV stało się bardzo popularne na całym świecie i drastycznie przyczyniło się do wzrostu jakości teledysków – ponieważ wytwórnie muzyczne zaczęły stawiać rygor, że każdy ich nagrywający artysta musiał mieć teledysk. Nie wszystkim artystom się to jednak podobało, czego przykładem jest piosenka Franka Zappy „Be In My Video”.

Faktem bezsprzecznym jest jednak to, że forma wideoklipu zaczęła być eksplorowana – zaczęto używać efektów, animacji, pojawiały się krótkie fabuły. Stworzono parę teledysków, w których nie pokazano wykonawców, co było bardzo rzadkie, gdyż najważniejszym celem wideoklipów była promocja artysty. Najbardziej znanym tego przykładem jest teledysk Geорга Micheala „Freedom 90”, w reżyserii Davida Finchera. W teledysku tym zamiast Geорга Michela jego piosenkę śpiewają topowe modelki.

Dwa lata od powstania MTV powstał jeden z „teledysków wszechczasów” czyli „Thriller” Micheala Jacksona. 14-to minutowy film z fabułą ustawił nowy standard produkcji, również ze względu na budżet produkcji wynoszący 500000 dolarów.

MTV przez lata dokonała wielu małych rewolucji, gdyż łamała kolejne tabu obyczajowe i reguły realizacji telewizyjnej – to właśnie tam po raz pierwszy pokazywano czarnoskórych wykonawców przełamując „barierę kolorów”, tam pokazywano reality show takie jak „Jackass” czy „Punk’d”, w których sceny obrzucania się kałem były na porządku dziennym. To właśnie MTV wypromowało „gangsterski” Hiphop.

W MTV pojawiali się też VJe, jednak nazwa ta funkcjonowała tam w innym znaczeniu – VJami nazywa się w MTV osoby zapowiadające kolejny teledysk z ramówki. Jest to źródłem konfliktu znaczeniowego po dziś dzień.

Założyciele MTV twierdzą, że nazwa wzięła się od Merill Aldighieri, która pracowała w Nowo Jorskim klubie HURRAH, jednym z niewielu który posiadał wtedy video ścianę z telewizorów. Po tym jak została ona zaproszona, żeby pokazać swój eksperymentalny film, poprosiła żeby puścić film bez zapowiedzi i przerywania imprezy. Właścicielom spodobał się taki rodzaj „dodatkowej atrakcji” i została zaproszona do dalszej współpracy.

Parę miesięcy później przyszli założyciele MTV zaczęli przychodzić do klubu regularnie, rozmawiać z nią i notować. Ona powiedziała im, że jest VJem i wymyśliła ten termin, razem z innym pracownikiem, żeby określić swoją działalność na klubowej liście płac.

W praktyce ze strony domowej www Merill wynika, że jej aktywność nie była VJKą sensu stricto, gdyż odtwarzała ona tam spreparowane wcześniej nagrania pod konkretny koncert, a nie dokonywała płynnego miksu, nie ingerowała w zawartość przygotowanych materiałów.

Tym niemniej sam termin najprawdopodobniej był w Nowym Jorku już dużo wcześniej i przyjmuje się, że pierwszy raz został użyty około roku 1970 w klubie Peppermint Lounge, mimo iż nie istniały wtedy maszyny umożliwiające dokonanie miksu pomiędzy jednym kanałem wideo a drugim.

Obecnie w MTV praktycznie w ogóle nie pokazuje się teledysków.

19. Live Video Performance

Pisząc o VJingu, ciężko jest więc tak naprawdę zdefiniować kiedy tak naprawdę pierwszy taki akt miał miejsce. Jeżeli ograniczymy pojęcie do jego najpowszechniejszego, najbardziej popularnego znaczenia – miksu pomiędzy minimum dwoma kanałami video w rytm muzyki przed publiką w klubie, to uznaje się, że pierwszą osobą, która to zrobiła jest Amerykanin Peter Rubin.

Urodzony w Nowym Jorku, mieszka od 1968 roku w Amsterdamie, jest filmowcem zaangażowanym, absolwentem New York University Film School. Posiada duży dorobek filmów krótkometrażowych i dokumentalnych. Praktycznie od zawsze w różne ruchy kontrkulturowe – miał nawet epizod współpracy z polską opozycją solidarnościową kawałek czasu przed okrągłym stołem.

W 1979 roku w Amsterdamie, w klubie Mazzo słynnym wtedy z dobrej jakości sound systemu, ciekawych wydarzeń i telewizyjnego systemu video Peter zaczął przełączać sygnał video pomiędzy dwoma magnetowidami U-Matic w rytm muzyki. Dokonał tego dzięki przełącznikowi, który skonstruował dla niego zaprzyjaźniony inżynier specjalnie dla tego celu.

Uznaje się, że tym wydarzeniem zdefiniował całe zjawisko, tym bardziej, że zrobił to świadomie, działał w klubie Mazzo (którego został dyrektorem kreatywnym) przez następne 10 lat wdrażając różne projekty związane ze sztukami wizualnymi.



65 Peter Rubin



66 Peter Rubin podczas występu, Płock 2005

W 1988 zorganizował pierwszą imprezę z muzyką House w Holandii. Był odpowiedzialny za wizualizację przez pierwsze 13 organizowanych imprez Mayday w Niemczech oraz na 12 Berlińskich Paradach Miłości. Jego publika przekroczyła wówczas milion ludzi. Były to wówczas największe w historii video projekcje wyświetlane na świeżym powietrzu.

Reżyserował liczne wideoklipy. Wideoklip dla Westbam – jednego z pomysłodawców Love Parade - „Monkey Say, Monkey Do” został rozpowszechniony na całym świecie jako nowa próba przedstawienia muzyki za pomocą wizualizacji.

W ostatnich latach prowadzi głównie działalność publicystyczną oraz naukową – obecnie pisze książkę o przemianach jakie zaobserwował w ludzkiej percepcji “The Grand Experiment: A Reader's Guide to the 21st Century”

Miałem przyjemność poznać osobiście Petera, przy okazji zajmowania się oprawą wizualną festiwalu FEMEV w Płocku w 2005 roku. Zapamiętałem go, jako osobę naprawdę młodą duchem, mimo swojego niemłodego już wieku, było to bardzo inspirujące spotkanie. Wykonał on wtedy mix VJski używając swoich archiwalnych materiałów, czterech magnetowidów VHS i mixera Panasonic MX-50, mimo archaicznej techniki bardzo dobrze wpisał się w program festiwalu.

Peter nie jest obecnie zaangażowany aktywnie w scenę vjską.

Część 5: Era digitalna

Na przełomie lat 80tych i 90tych, gdy prawdziwym gwiazdom rocka z lat 60-tych zaczęły pojawiać się pierwsze zmarszczki, a Ci młodszy, zaangażowani w punk-rock uświadomili sobie, że naprawdę nie ma w nim przyszłości i po cichu golili irokezy, kolejne pokolenie wchodzące w dorosłość potrzebowało nowej muzyki, nowej muzyki, nowej estetyki, nowej kultury, która mogłaby być ich własną.

Były to też czasy, gdy technologie półprzewodnikowe zaczęły wkraczać w każdą dziedzinę życia – komputeryzacja nie była pojęciem znanym już tylko naukowcom dziurkującym karty perforowane, ale trafiła pod strzechy. Dostępna możliwość matematycznych obliczeń na dużych seriach wartości, edycja tekstów niewymagająca użycia korektora przy literówce, możliwość syntezy dźwięku o dowolnej wysokości, grafika komputerowa, całe nowe spektrum rozrywki - gry video... cała aktywność kulturowa zaczęto postrzegać w formie zapisywania, obrabiania i przesyłu danych.

Mijały czasy zapisu i przesyłu danych w formie analogowej, która była podatna na zniekształcenia i musiała być wzmacniana wraz z odległością. Zapis cyfrowy stał się dominujący przez swoją trwałość.

20. Nowa muzyka

Opisany w poprzedniej części [16] technologiczny galop związany z rozwojem technologii video, miał swoje miejsce także w sferze audio. Syntezatory przestały być wielkością pralek, pojawiły się sekwensery i proste urządzenia dźwiękowe, których głównym zastosowaniem miało być zastąpienie basisty lub perkusisty podczas nieobecności na próbach. Narodził się standard MIDI umożliwiający łączenie urządzeń dźwiękowych i odgrywanie dźwięków w jednym tempie. Pojawiły się więc także nowe możliwości kreacji dźwięku, które nie były jeszcze wyeksploatowane.

Bazując na nowym instrumentarium narodziły się nowe gatunki muzyczne, z których bazą dla większości był House. Klasyczna muzyka House była znana już wcześniej – rozwinęła się mniej więcej na początku lat 70tych w Nowym Jorku oraz Chicago była swego rodzaju podrasowanym Disco. Prezentrzy dyskotekowi zmęczeni graniem w kółko tych samych piosenek, zaczęli eksperymentować z nagraniami. Legendarny DJ Frankie Knuckles, używając jeszcze wtedy z magnetofonów szpulowych wycinał z taśm żyletkami nie lubiane fragmenty i zastępował je innymi, tworząc pierwsze klubowe kolaże dźwiękowe. Wyciągając z piwnicy stare hity, zmieniał ich długość, tempo, starając się trzymać je w jednym tempie. Idąc krok dalej zaczął wykorzystywać automat perkusyjny Roland TR-909 dodając podkład perkusyjny, który mógł kontrolować. Znalazł wielu naśladowców, którzy dodawali jeszcze do swoich mixów dźwięk syntezatora basowego TB-303.



67 Automat perkusyjny TR-909



68 Syntezator basowy TB-303

Niektórych jednak nie interesowały stare taśmy Disco i zaczęli używać tych urządzeń w domowym zaciszu do tworzenia muzyki, tak powstało charakterystyczne brzmienie Acid-House, z bardzo oszczędną, repetytywną sekcją rytmiczną i „kwaśną” linią basu.

Acid House był eksplozją, jednak ze względu na swoją formułę nie znajdował miejsca w oficjalnym obiegu. Nie posiadał cukrowych słownych wokaliz, gitarowych solówek, był bardzo mechaniczny i najczęściej pozbawiony „pierwiastka ludzkiego”. Nie przystawał do niczego innego wtedy znanego, nie było tam zwalniania tempa i czekania na wolne żeby poprosić sympatię do tańca. Nie było też miejsc, które chciały grać taką muzykę. Młodzi ludzie, czerpiąc z punkowej ideologii Do It Yourself zaczęli sami organizować imprezy, które nazywano „rave”. Większość z nich była nielegalna i odbywała się w opuszczonych fabrycznych magazynach, bądź też w – niczym 20 lat wcześniej hipisi – w plenerze. Podobne do tamtych czasów było

również przyzwolenie na spożycie narkotyków, chociaż diametralną różnicą był ich rodzaj – gdy hipisi raczyli się głównie marihuaną, haszyszem oraz odkrywali nowe światy za pomocą LSD, tak raverzy raczyli się głównie ekstazą, która była narkotykiem o wiele bardziej sprzyjającym socjalnej interakcji. Zamiast „Peace and Love”, teraz głoszono hasło „Peace, Love, Unity, Respect”, w skrócie P.L.U.R.

Z czasem Acid House wyewoluował w inne gatunki taneczne oparte na elektronicznym brzmieniu, które nie były już tak ortodoksyjne w warstwie muzycznej, pojawiły się Techno, Drum’n’Bass, Trance - były jednak cały czas elementy wspólne. Porzucono tradycyjny schemat piosenki zwrotka, refren, zwrotka, refren, mostek, refren. Struktura stała się przystosowania do miksowania i cała była oparta na pętlach. Standardem było tempo 4x4 powyżej 120 bpm²⁷, wyraźna linia basu oraz używanie sampli. Na imprezach muzykę grało się w sposób, żeby zapewnić ciągłość rytmiczną przez całą imprezę, nie przerywało się jej dedykacjami i zapowiadaniem kolejnego hitu. Wyklarował się też sposób prezentowania jej na imprezach – prezenter dalej był nazywany DJem, ale posiadał teraz dwa gramofony i mikser, który umożliwiał przejścia pomiędzy jednym kanałem audio, a drugim oraz filtrowanie częstotliwości z każdego kanału.

Po tym jak stała się bardziej przyswajalna i komercyjna, muzyka elektroniczna została wpuszczona do klubów i narodziło się zjawisko clubbingu – stało się to rodzajem subkultury, w której miejscem spotkań jest klub, a rodzajem aktywności słuchanie muzyki, taniec, picie alkoholu, branie rekreacyjnych narkotyków oraz poznawanie nowych ludzi, a ideologia – poza epikurejską rozrywką - właściwie nie istniała.

Wprowadzająca w trans elektroniczna muzyka, wyeksponowany DJ grający muzykę, tańczący po parę godzin ludzie nierzadko biorący używki i pijący alkohol, czegoż potrzeba więcej dla wizualizatora niż dużego ekranu nad konsolą do miksowania muzyki?

Dalej brakowało dedykowanego rozwiązania tylko i wyłącznie do tworzenia wizualizacji.

²⁷ BPM od beats per minute czyli uderzeń perkusyjnych na minutę.

21. Video mashup

Pierwszym znanym programem komputerowym używanym do interaktywnego manipulowania klipami audio-video był VuJaK, stworzony w 1992 przez Briana Kane'a, Lisę Eisenpresser i Jaya Haynesa. Pierwotnie VuJaK nosił nazwę Mideo, lecz została ona potem zmieniona.

VuJaK kontrolował odgrywanie klipów video za pomocą tzw. komunikatów MIDI²⁸ dostarczanych w czasie rzeczywistym przez urządzenia zewnętrzne. Został on stworzony w systemie wizualnego programowania MAX/MSP firmy Opcode Systems, która wtedy udostępniła obiekt QuickTime 1.0.



69 Prototyp systemu używającego Vujak, 1993



70 Interfejs programu Vujak, 1994

Pierwsza działająca wersja programu została stworzona na komputer Mac II z 8 mb RAMu i potrafiła odgrywać klipy w rozdzielczości 160 x 120 wybierane za pomocą klawiatury MIDI. Późniejsze wersje obsługiwały już pełnoekranowe klipy, umożliwiały zapętlanie, manipulowanie czy też skreczowanie klipami. Pozwalały też na zapisywanie rezultatów manipulacji i ponowne edytowanie ich w obrębie programu. VuJaK miał też możliwość połączenia sieciowego, które pozwalały artystom na wspólny “jam” poprzez linie telefoniczne.

Oficjalny pokaz VuJaK miał miejsce na Digital Hollywood conference w Beverly Hills w 1993, gdzie promował go Timothy Leary, guru kontrkultury. Rozwój programu został definitywnie zakończony w 1995 roku.

VUJAK nie był jednak dostępny publicznie. Używany był przez multimedialną grupę performerów Emergency Broadcast Network. EBN zostało stworzone przez absolwentów Rhode Island School of Design w 1992, jego założycielami byli Joshua Pearson, Gardner Post i Brian Kane.

²⁸ Musical Instrument Digital Interface – system wymiany informacji pomiędzy cyfrowymi instrumentami muzycznymi

Techniki edycji audio i video wynalezione przez EBN miały ogromny wpływ na dzisiejsze techniki montażu reklam i teledysków.

„Modus operandi” EBN było przechwytywanie przekazów telewizyjnych, remixowanie ich z funkową melodią, której część wokalną „wyśpiewywały” kawałki wypowiedzi telewizyjnych połączonych razem. Dla przykładu refren “electronic behavior control system” z jednego z ich pierwszych teledysków było wypowiadane kolejno przez Rossa Perota²⁹ (“electronic”), George H. W. Bush’a (“behavior”), Teda Koppela³⁰ (“control”), oraz Billa Clintona (“system”). Tego rodzaju montaż różnych pozornie nieprzystających do siebie elementów w jedną całość nazywamy mashupem, bądź remiksem video.

Pierwszym projektem EBN był muzyczny remix obrazów wojny z zatoki perskiej, stworzony w 1991 gdy wojna jeszcze trwała. Był on wyrazem buntu i sprzeciwu przeciw wojnie i udziału w niej Ameryki. Taśma VHS z zapisem, która zawierała słynny remix “We rock you”³¹ wykonywany przez Georga H. W. Busha szybko stała się undergroundowym hitem, który rozchodził się bez udziału oficjalnych kanałów promocji, jako bootleg, przegrywany piracko przez fanów.



71 EBV - Electronic Broadcast Vehicle



72 Okładka singla "U2" zespołu Negativland

Niedługo potem EBN pokazywało ten i inne swoje kolaże audiowizualne na trasie koncertowej U2 związanej z wydaniem płyty „Zoo”. Było to w czasie, gdy wytwórnia U2 pozwała do sądu zespół Negativland, którego muzyka składa się wyłącznie z sampli innych wykonawców. Negativland od początku działalności jest orędownikiem wolnego dostępu do przetwarzania kultury i zniesienia praw autorskich w formie w której teraz funkcjonują. Wydali oni płytę nazwaną U2 EP, której muzyka zawierała mnóstwo sampli z prawdziwych piosenek U2 mocno zniekształconych i zatytułowanych w stylu „The Letter U And The Numeral 2”. Całość, razem z opakowaniem płyty, na której oprócz wielkich liter U2 widniała sylwetka samolotu szpiegowskiego Lockheed U-2 miała formę pastiszu i została oficjalnie wydana.

²⁹Milioner i polityk amerykański, dwukrotny kandydat na urząd prezydenta USA, zdecydowany przeciwnik wojny w zatoce perskiej.

³⁰Dziennikarz, były prezenter wiadomości stacji ABC

³¹ „We will rock You” znajduje się na dołączonej płycie DVD

Zapytany, co sądzi o tej sytuacji, Joshua Pearson z EBN odpowiedział:

“Nie patrzymy na to, co robimy, jako kradzież i rozbój. Płacimy za kablówkę. Płacimy za magnetowid Video. Płacimy za taśmę, na którą nagrywamy. Fale radiowe powinny być darmowe. To są tylko cząstki przemieszczające się w przestrzeni. Mamy możliwość ściągnięcia ich – więc dlaczego mielibyśmy ich nie używać? Nie przepakowujemy MTV i sprzedajemy. Robimy coś kompletnie nowego”³²

Latem 1991 roku EBN pojechało w trasę koncertową z pierwszym Lollapoloza tour, trasie koncertowej promującej festiwal Lollapoloza³³ gdzie rozprawdzało swoje taśmy z nagraniami oraz nadawało swoje przekazy z EBV (Electronic Broadcast Vehicle) – samochodu z telewizorami oraz głośnikami na dachu.

Wartym odnotowania jest fakt, że przy tej trasie EBN współpracował z nimi Greg Deocampo, późniejszy developer programu do post produkcji Adobe After Effects, obecnie podstawowego narzędzia większości profesjonalnych motion designerów.

EBN wydało w 1995 album Telecommunication Breakdown, na którym dodatkowo znalazły się 3 wideoklipy. Dużą część muzyki na tym albumie składa się z sampli tworzących narrację przestrzegającą przed wpływem przekazów telewizyjnych na nasze życie, pracowali przy tym albumie także mistrz ambientu Brian Eno, Bill Laswell, a producentem był Jack Dangers z Meat Beat Manifesto.

Dwa lata później wyszedł album „Let Us Play” dwupłytowy album brytyjskiego duetu Coldcut. Coldcut to Jonathantan Moore i Matt Black, którzy po wspólnej podróży do Japonii założyli w 1990 roku kultową obecnie wytwórnię muzyczną Ninja Tune. Podjęli tę decyzję, bo żadna z większych wytwórni nie chciała wydawać bardziej undergroundowej muzyki, bez wiążących ręce kontraktów. „Ninja Tune” jest jedną z najbardziej istotnych wytwórni w historii muzyki elektronicznej w ogóle ich roster artystów jest imponujący i zawiera takie sławy jak Amon Tobin, DJ Vadim, The Cinematic Orchestra, The Herbaliser, Jaga Jazzist, Roots Manuva, 9 Lazy 9 oraz polski Skalpel.

Pierwsze CD z „Let Us Play” było w całości przeznaczona na muzykę, druga na treść multimedialną i interaktywną. Muzyka, którą zadebiutował Coldcut posuwała koncept rozpoczęty przez EBN jeszcze dalej, bo nie ograniczyła się tylko do używania sampli z telewizyjnych wiadomości – korzystała też z filmów, kreskówek, reklam, programów telewizyjnych, praktycznie z wszystkiego, co ich otaczało. Na drugiej płycie, którą można było uruchomić na domowym komputerze znalazł się prototyp późniejszego VJamma – podobnego do VuJaKa sekwensera plików audiowizualnych.

VJAMM był potem promowany przez wytwórnię Ninja Tune i możliwy do kupienia przez Internet, wykorzystywało go wielu artystów zajmujących się audiowizualnymi mashupami, obecnie nie jest zbyt popularny.

³² Cytat za: <http://vampler.net/ebn.html>

³³ Słynny amerykański festiwal muzyczny, którego ideą jest łączenie różnych kultur muzycznych, były też na nim prezentowane np. występy mnichów buddyjskich, kabaretów

Jedną z najważniejszych właściwości, którą posiadał program była możliwość scratchingu³⁴ audiowizualnymi samplami z albumu. Każdy więc, kto kupił płytę mógł pobawić się w mixowanie dźwiękami z albumu, o ile tylko pozwalał mu na to domowy komputer.



73 Okładka "Let Us Play", Coldcut



74 Charakterystyczny logotyp Ninja Tune

Oprócz tego na tej płycie znalazł się videoklip „Timber”³⁵ stworzony w kooperacji z innym brytyjskim duetem – Hexstatic. „Timber” czyli drewno porusza temat wycinania lasów amazońskich przez korporacje rządne tylko pieniędzy i jest obecnie klasykiem, bo odniósł spektakularny sukces – videoklip długo utrzymywał się na brytyjskiej liście przebojów i często był puszcany w telewizji. Materiał do klipu udostępniła Greenpeace.

Co jest wspólne dla EBN, Coldcut i Hexstatic to zaangażowanie politycznie. Ich muzyka, oraz materiał wizualny prezentowany na koncertach mają wymowę anty-rządową, starają się skłonić ludzi do myślenia nad rzeczywistością w jakiej żyją, mimo iż odbierani są oni z reguły w przestrzeni klubowej. Można powiedzieć, że pokazują w jaki sposób media manipulują masami, za pomocą dalszej manipulacji nimi.

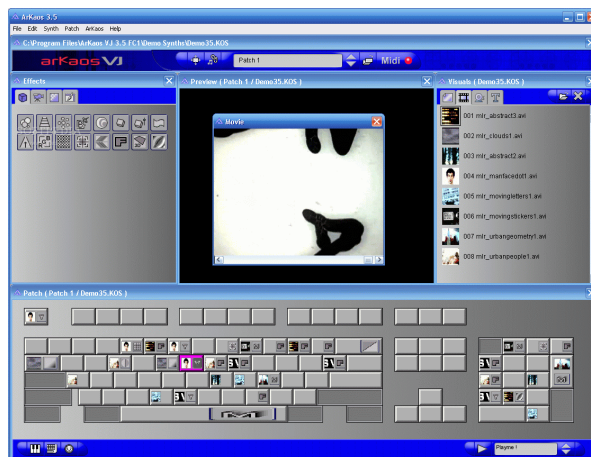
Coldcut i Hexstatic to dwie najbardziej znane grupy audiowizualnych, bo odniosły niewątpliwy muzyczny sukces. Wielu ludzi słucha tylko ich muzyki, ale nie zdaje sobie sprawy jak wyglądają koncerty, bo niewiele ich to obchodzi. Dla mnie to bardzo ważne, że ich muzyka ma korzenie w audiowizualnym samplingu i obrazy na ich koncertach zawsze są znaczeniowo i rytmicznie perfekcyjnie zgrane z muzyką, bo uważam, że tworzy to całość i nie można tego rozdzielać.

³⁴ Zwalnianie i przyspieszanie odtwarzania w sposób podobny do tego jaki czynią to DJe z płytami

³⁵ Timber znajduje się na płycie dołączonej do pracy.



75 Interfejs programu Jarkaos



76 Interfejs programu Arkaos

Inną płytą, która umożliwiała interaktywne zabawy z obrazem była płyta „Odyssey through O2” weterana muzyki elektronicznej Jeana Michealla Jarre'a. Wydana w 1997 roku zawierała remixy utworów z jednej z wcześniejszych płyt Jarre'a „Oxygene 7-13” wykonane przez znane nazwiska muzyki klubowej.

Interaktywnym dodatkiem na tej płycie był program Jarkaos, który umożliwiał oprawianie obrazem muzyki zamieszczonej na płycie. Program ten miał całkiem odmienną filozofię działania, jak również interfejs od tej prezentowanej przez Coldcutowski Vjamm.

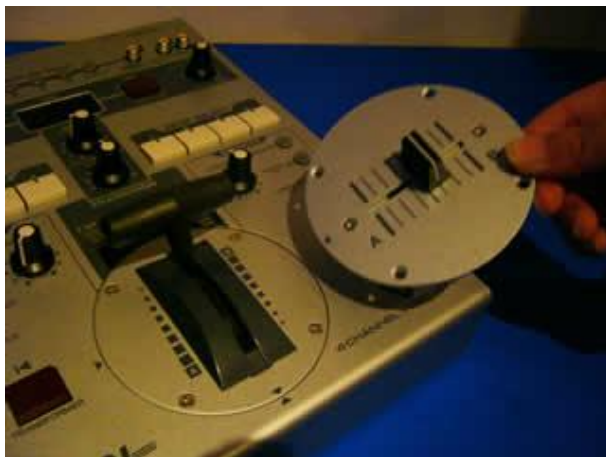
Każda możliwa do pokazania animacja miał przyporządkowany klawisz na widocznej na ekranie klawiaturze i po naciśnięciu pojawiała się na podglądzie. Użytkownik miał do wyboru dużą ilość filtrów, których mógł użyć żeby zmodyfikować obraz. Obrazy natomiast, którymi można było manipulować były głównie abstrakcyjnymi komputerowymi animacjami, a nie fragmentami nagrań video.

Program Jarkaos obecnie nazywa się Arkaos, jest ciągle rozwijany i jest jednym z najlepiej się sprzedających programów do wizualizacji - obecna wersja umożliwia również sterowanie światłami oraz innymi zewnętrznymi urządzeniami poprzez protokół MIDI.

Po 1997 roku, gdy te dwie płyty ujrzały światło dzienne zaczęły pojawiać się inne programy służące do tworzenia wizualizacji różniące się między sobą interfejsem, sposobem i stabilnością działania.

W końcu było możliwe, używając dostępnego dla każdego komputera miksować i przekształcać video w czasie rzeczywistym. Komputer się to bazą każdego setupu VJskiego, ale dalej wykorzystywało się technologie stricte video takie jak kamery, odtwarzacze i miksery video.

Z czasem producenci sprzętu video dostrzegli potrzeby VJów i znaleźli w tym niszę biznesową do wypełnienia. Pojawiły się sprzęty dedykowane do miksowania wizualizacji. Największą ich liczbę wyprodukował Edirol, czyli marka Roland stworzona właśnie na potrzeby video. Najpierw pojawił się porządny mikser wizyjny, który miał możliwość obrócenia głównego suwaka przezroczystości tzw. T-baru z orientacji pionowej do poziomej i zamieniania go cross-fader znany z mikserów dla DJskich. Potem jego śladem poszedł Pioneer, który dostrzegł rynek w odtwarzaczach DVD umożliwiających skratching płytą z dźwiękiem i obrazem – DVJ X-1.



77 Wymiana suwaka przezroczystości w mixerze wizyjnym Edirol V-4



78 Kompletny zestaw DVJski

Termin DVJ zaczął być promowany, gdyż używając tych urządzeń zwykli DJe mogli grać dźwięk i obraz razem, jeżeli tylko ktoś przygotował im płyty z zawartością. Pojawiły się w sprzedaży płyty DVD zawierające teledyski z licencją na ich odtwarzanie w klubach. Oprócz tych zawierających komercyjne teledyski, pojawiły się też płyty DVD z wyprodukowanym materiałem, które zawierały tylko wizualizacje oraz pikający sygnał dźwiękowy umożliwiający synchronizację tempa na słuch.

22. Live Cinema

Najciekawszą dziedziną, która czerpie obficie z VJskich i audiowizualnych tradycji jest Live Cinema, czyli „kino na żywo”. Większość wizualizacji, o których była wcześniej mowa, nie posiada struktury narracyjnej, gdyż zorientowana jest na rozrywkę bądź przyjemne doznania estetyczne. Nawet te spod znaku Ninja Tune, zaangażowane politycznie, polegają na atrakcyjnej formie muzyczno-wizualnej, ale nie posiadają fabuły.

Dzięki montażowi na żywo możliwe jest odgrywanie scen filmowych w różnej kolejności, bądź nie odgrywanie ich w ogóle, więc używając środków stricte-VJskich możliwe jest jednak stworzenie „dynamicznej fabuły”. Łącząc sceny filmowe w sekwencje, w trochę większe „klocki fabularne” możemy doprowadzić do sytuacji, w której warstwa narracyjna będzie dość znacznie się różniła pomiędzy występami.

Mogę to głębiej wyjaśnić na przykładzie własnego projektu „Greetings From Holidays”. Projekt opowiada historię samotnej turystki przyjeżdżającej na śródziemnomorską wyspę Malte na wakacje. Zwiedzając wyspę napotyka ona co jakiś czas na słowa wypisane na budynkach mieszkalnych, które na Malcie pełniły kiedyś funkcję adresów. Dochodząc do celu podróży – kamiennej neolitycznej świątyni starszej niż piramidy doznaje oświecenia, w którym widzi tunel świadomości inspirowany sekwencją z „Odysei kosmicznej” Stanley Kubricka, w którym wszystkie mijane przez nią słowa zmieniają się w życiowe przesłanie.



Ponieważ mieszkając przez pewien czas na wyspie nakręciłem dość dużą ilość scen z główną bohaterką przechodzącą obok różnych słów, mam naprawdę dużą bibliotekę znaczeń, z których mogę złożyć finałowe „przesłanie”. Tym samym za każdym razem, gdy mam szansę pokazać projekt główna bohaterka może dochodzić do finału w świątyni inną drogą, mijając inne słowa, które za każdym razem objawiają jej inne przesłanie.

Struktura całości zostanie więc zachowana, dalej będzie to historia o zmęczonej dużym miastem dziewczynie, która jedzie sama na wakacje, po czym dojście do antycznej świątyni zmienia to całe jej życie. Dalej będzie się to działo na Malcie. Jednak za każdym razem przesłanie dane jej przez starożytne kamienie będzie inne.

Innym projektem z dziedziny Live Cinema, który zrealizowałem był „Present Girl”. Struktura tej fabuły podzielona jest na cykl trzech dni i trzech nocy. Każdy dzień zaczyna się obrazem kartki z kalendarza. Chciałem, żeby dzień pierwszy to zawsze było „jutro”.

Stworzyłem więc prostą animację poklatkową zrywanej kartki kalendarza, po czym używając możliwości technologii Flash nałożyłem na nią cyfry daty, pobrane z systemu komputera. Tym sposobem, 3 dni w tej fabule, zawsze będą jutrem, pojutrzem i po-po-jutrzem zapisanym jako właściwe numery, bez względu na to, jaka będzie data. Zawsze denerwowało mnie w filmach science-fiction to, że oglądam rzekomą przyszłość w roku 2001, a robię to w roku 2012.

W „Present Girl” pierwszy dzień zaczyna się sceną przyjazdu głównego bohatera pociągiem na dworzec. Chciałem, żeby oglądający poczuł się wyróżnieni, więc nakręciłem to w sposób, który pokazywał jak najmniej samego dworca, a jak najwięcej detali sugerujących akcję. Były to bliskie ujęcia takich rzeczy jak otwarcie drzwi pociągu, zbliżenie na buty - wyjście z pociągu, itd.

Przed każdym występm robiłem sobie wycieczkę na dworzec miasta w którym mieliśmy pokaz i nagrywałem dworzec. Wmontowywałem go potem na żywo pomiędzy ujęcia wychodzenia z pociągu, żeby uzyskać wrażenie, że to się dzieje właśnie tam.

Każda noc w tym projekcie to sen, który przedstawia jedną z byłych dziewczyn głównego bohatera, które nawiedzają go w koszmarach. Miały one symbolizować archetypy pewnych kobiecych zachowań. Te sekwencje również zmieniałem za każdym razem jak odbywał się pokaz.

Jak więc widać Live Cinema umożliwia interakcję z widzom w całkiem nowy sposób – można np. przed seansem używać kamery filmując publikę i potem wmontować ją w fabułę, można to robić nawet podczas samego występu. Badając na stronie wydarzenia z serwisu Facebook można np. pobrać dostępne zdjęcia osób, które zadeklarowały się, że przyjdą i również je pokazać. Możliwości są praktycznie nieograniczone.



79 Peter Greenaway podczas Tulsa Luper Suitcase



80 Okładki DVD z projektem Tulsa Luper

Jedyną osobą z filmowego mainstreamu, która próbuje wykorzystać potencjał Live Cinema jest Peter Greenaway w swoim projekcie „Tulsa Luper Suitcases”. Jest to projekt intermedialny, który funkcjonuje jako film fabularny, 3 źródłowe DVD, 2 książki, 92 małe gry zręcznościowe i jedną interaktywną stronę internetową.

„Tulse Luper Suitcases” pokazywany jest również jako VJ-performance, do którego celów został wynaleziony specjalny system VJski z dotykowym ekranem umożliwiającym wyświetlanie na parę projektorów. Peter Greenaway wystąpił ze swoim występem dwa razy w Polsce – pierwszy raz na festiwalu Heinken Open Air w Gdyni, drugi raz miało to miejsce w Krakowie. Przeprowadzono z nim wtedy wywiad:

Monika Wróblewska: Zwykł Pan powtarzać, że kino się skończyło, umarło. Dlaczego Pan tak sądzi? Czy to właśnie pokazy VJ-skie są odpowiednią drogą nowego kina? Jaki jest klucz do ich zrozumienia?

Peter Greenaway: Według mnie kino zostało poddane aborcji, nigdy się nie narodziło. Myślę, że tak naprawdę nigdy nie widziała Pani prawdziwego filmu, bo to co oglądamy na naszych ekranach, to tylko ilustracje tekstu. Proszę popatrzeć na „Harrego Pottera” czy „Władcę pierścieni”. Przecież to nic innego, jak tylko ilustrowanie książek. Przywołałbym tu różnicę między dyrygentem a kompozytorem.

Ja nie chcę być dyrygentem, ja chcę być twórcą! Jeśli będziemy myśleć, że tekst jest podstawą kina zobaczymy, że w filmie wszystko może się zmieniać, ewoluować w coś innego. Jest to sztuka, która nie ma autonomii, tworzy hybrydy, potwory. Nie jest w stanie wytworzyć własnego słownika pojęć. Dlatego myślę, że ta hybryda powinna umrzeć!

Monika Wróblewska: „Ale Pan sam przyczynia się do tworzenia tych „potworów”!

Peter Greenaway: Oczywiście, każdy geniusz łączy w sobie sprzeczności! Chcę zauważyć, że to co stało się w Krakowie, było połączeniem dwóch zupełnie różnych fenomenów! Mieliśmy nowoczesną VJ-ską prezentację nowego kina, a wcześniej widzieliśmy bardzo klasyczny film. VJ-ing łączy w sobie operę, telewizję, literaturę i wszystkie te fenomeny można było oglądać moim audiowizualnym projekcie. Można je trochę porównać do Opery, która swego czasu była bardzo popularna, była takim audiowizualnym fenomenem. Opera umarła, bo pojawiło się kino. Teraz mamy sytuację podobną. Kino zostanie w końcu wyparte przez fenomen telewizji.

Ja, jako typowy postmodernista, szukam źródeł swojej współczesnej sztuki w tym co było. Szukam jej w malarstwie i właśnie malarstwo czynię podstawą swoich obecnych działań artystycznych. Wielu ludzi ignoruje malarstwo, mówiąc, że jest to sztuka tylko dla elity. To oczywiście nie jest prawda. W malarstwie tkwi wielka siła. Mamy je dookoła siebie, przecież natura to jeden wielki obraz. Znany szwajcarski malarz Giacometti mówił, że twoja babcia nic nie wie o Picasso, ale Picasso wie wszystko o Twojej babci!

Monika Wróblewska: „Pana nowoczesny projekt, kino VJ-skie, nie opowiada historii. My, odbiorcy, jesteśmy przyzwyczajeni do tego, że film to nie tylko obraz, ale również sztuka narracji. Dla nas to właśnie historie są esencją kina. Czy wierzy Pan, że odbiorca zaakceptuje kino bez narracji?

Peter Greenaway: Rozumiem Pani wątpliwości, ale proszę zauważyć, że narracja nie występuje w naturze. Jest to sztuczny wymysł człowieka. Najlepsze malarstwo nic nie opowiada, nie jest narracyjne. W związku z tym dlaczego my musimy poddawać się temu terrorowi opowieści? Dlaczego mamy tworzyć narracyjne kino? Musimy przewartościować, zmienić nasze przyzwyczajenia! Oczywiście wiem, że jest to wielka rewolucja, przecież większość komunikacji międzyludzkiej odbywa się za pośrednictwem

tekstu. Jednak Derrida, znany francuski filozof powiedział, że to obraz ma ostatnie słowo. To wielka rewolucja. Wiem, że trudno to zrozumieć, ale tak jest, jesteśmy częścią tego procesu, chcemy tego czy nie!³⁶

³⁶ Wywiad zacytowany z: <http://film.wp.pl/id,81364,title,Peter-Greenaway-Kazdy-geniusz-laczy-w-sobie-sprzecznosci,wiadomosc.html>

DOSSIER

W tym rozdziale przedstawiam sylwetki czynnych VJów, żeby przedstawić jak różne są ich postawy i sposób w jaki pracują. Przeprowadziłem wywiady z osobami, które prezentują kompletnie skrajne poglądy i podejście do tego czym powinny być wizualizacje i jak powinno się je robić.

Integralną częścią tego rozdziału są nagrania na dołączonej płycie DVD - ilustrują one projekty o których rozmawiamy. Pokazują one również jak różna może być estetyka wizualna, ze względu na podejście oraz użyty sprzęt.

<< *Bardzo elokwentnie określony kiedyś przez Grandmastera Flasha³⁸ jako “naprawdę dobre gówno”, Brytyjski duet elektroniczny Addictive TV robi muzykę, która różni się od wszystkiego. Tworzy muzykę, którą można zobaczyć.*

Oni są “odpowiedzialni za niewyobrażalnie imprezową mieszankę” według brytyjskiego The Timesa. Amerykański magazyn Paste napisał: „Addictive TV kompletnie zryło mi beret!...fascynująca popkulturowa audio-wizualna lawina!”, a DJ Magazine dwukrotnie uhonorował ich pierwszym miejscem w liście najlepszych VJi na świecie (ogłaszanej corocznie obok listy 100 najlepszych DJi świata) pisząc: „oni już są sławni przez swoje występy na żywo, w których tną i trą filmy do taktów agresywnie rozwalającej mózg funkowej mikstury”.

W swojej pracy, Addictive TV głęboko szperają w filmach i video nagraniach szukając dźwięków i obrazów do zsampłowania, tworząc muzykę taneczną, która łączy wszystko od house i drum’n'bassu aż do klasycznego rocka. Zapożyczając od hip-hop’u metodę „cut’n’paste”, jak to napisał brytyjski The Guardian: „Addictive TV rozwija dalej hiphopową filozofię scratchowania aż do ery cyberpunku”. Oni kreują swoją muzykę poprzez trzymanie swoich sampli audio i video razem, więc ich fani widzą więcej niż tylko DJa, więcej niż typowe graficzne wizualizacje – oni doświadczają muzykę w unikalny sposób. Wszystko – od piłki nożnej po Star Trek – jest mixowane. „To jest rozrywka Jim, ale nie taka jaką znamy”³⁹

Przekraczając światy muzyki i sztuki, Addictive TV występowało wszędzie począwszy od Centrum Pompidou w Paryżu i Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Szanghaju, do międzynarodowych klubów jak „Razzmatazz” w Barcelonie, „Womb” w Tokio, czy też „Mighty” w San Francisco. Grali w więcej niż 50-ciu krajach, na imprezach takich jak Glastonbury Festival, zimowa Olimpiada 2010 w Vancouver czy też największe na świecie Silent Disco, które odbyło się w Grenoble w lipcu 2011 dla 10000 imprezowiczów w słuchawkach.

Jako reżyserzy i producenci muzyczni, Addictive TV robili reklamy i video instalacje dla takich firm jak Adidas, EA Games, czy Red Bull. Hollywoodzkie studia, wliczając Paramount, Universal i 20th Century Fox wynajęły ich do stworzenia alternatywnych trailerów takich filmów jak „Iron Man”, „Szybcy i Wściekli” oraz zdobywca Oscara „Slumdog. Milionaire”

W marcu 2012, stworzyli najważniejszą reklamę kampanii dla gry komputerowej “Street Fighter x Tekken” – pierwszy raz kiedy dwóch tak wielkich wydawców połączyło siły żeby stworzyć z dwóch dobrze znanych gier jedną.

Addictive TV to obecnie duet – założyciel Graham Daniels – oraz mash-up guru Mark Vidler, aka Go Home Productions. Para poznała się w 2005, dzięki wytwórni muzycznej EMI, gdy pracowali razem nad kawalkiem „Rapture Riders” na album Marka – czyli połączeniem „Rapture” z repertuaru Blondie z „Riders of the Storm” The Doors. Album „Mashed” został wydany na początku 2007

³⁷ Piotr Nierobisz, Wywiad z Grahamem Danielsem z dnia 23.08.2012, Londyn.

³⁸ Legendarny DJ, jako pierwszy zaczął używać miksera do manipulowania dźwiękiem pomiędzy dwoma gramofonami.

³⁹ W angielskim oryginalnie: “It’s entertainment Jim, but not as we know it!” Parafraza z refrenu popularnej kabaretowej piosenki „Star Trekkin”, w której jeden z bohaterów serialu Dr Spock wypowiada słowa: „It’s life, Jim, but not as we know it!” – „To jest życie Jim, ale nie takie jakie znamy!”

Grahama i Marka łączy pasja do filmu i muzyki, a ich przygody z VJingiem i DJskim mash-upem doprowadziły ich do miejsca gdzie są teraz – zapewniają rozrywkę i zdobywają nowych fanów poprzez granie i tworzenie muzyki w swój własny sposób, audiowizualny.

Ich ostatni projekt “Orchestra of samples” wymaga filmowania muzyków na całym świecie, żeby stworzyć, właściwie, tytuł określa wszystko...>>⁴⁰

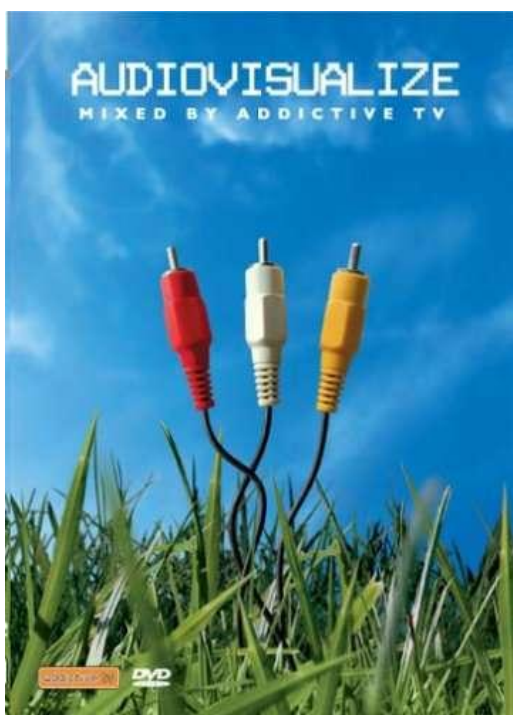
Czy mógłbyś przedstawić obecnych członków Addictive TV i napisać kto zajmuje się czym?

Graham Daniels: producent muzyczny, VJ, montażysta, grafik

Mark Vidler: producent muzyczny, DJ, kompozytor, montażysta

Wasza seria audiowizualnych DVD była pierwszym projektem tego rodzaju, wydawaliście je gdy jeszcze niewiele ludzi miało tego typu odtwarzacz. Jaki był ich odbiór w prasie lifestylowej – czy były one traktowane jako pełnoprawne wydawnictwo muzyczne czy bardziej jako eksperyment?

Odbierano nas bardziej jako coś dziwnego, niż jako typowe wydawnictwo muzyczne.



81 Okładka pierwszego DVD z serii AUDIOVISUALIZE



82 Kadr z występu Addictive TV, po lewej stronie Jim Morrison, po prawej Blondie

Wydawanie ich więc było sposobem na zarabianie pieniędzy czy na autopromocję?

Jedno i drugie. Nigdy nie zakładaliśmy, że to będzie dochodowy interes – bardziej zależało nam wtedy na promocji, jednak nie miałyby to sensu gdybyśmy musieli do tego dokładać.

⁴⁰ Biografia artysty z jego strony domowej <http://www.addictive.tv>, stan z dnia 23.08.2012

Ostatni DVD wydaliście w 2005, czy to znaczy że w waszej działalności to już jest zamknięty rozdział?

Dobrze powiedziane. Tak ten rozdział już zamknęliśmy

Wydaliście 9 płyt DVD w 4 różnych seriach – jaki był średni nakład i ile trwało zanim płyty wam się zwróciły?

Nie pamiętam dokładnych danych, ale każdy nakład to było parę tysięcy sztuk. Niektóre pozycje wyprzedaliśmy i musieliśmy dotłaczać nowy nakład.

Od 1992 roku, gdy zaczęliście działać widziałeś już niejednego technologicznego przełom. Mógłbyś wymienić trzy najbardziej istotne technologie które miały wpływ na waszą działalność?

- 1). Konsumenckie DV wideo
- 2). Odtwarzacze DVD Pioneera – DVJ X1
- 3). Internet i video streaming

Widziałem wasz projekt “Eye of the pilot” na festiwalu c/o pop w Kolonii w 2007. Byłem bardzo pod wrażeniem – prywatne archiwum podróży pilota na kolorowych taśmach 8mm (wtedy rzadkość) zeskanowane, przemixowane, opawione muzyką na żywo i doprawione cyfrową wektorową grafiką. Mógłbyś wyjaśnić skąd wziął się ten pomysł na “recykling” mediów?

Przypadkiem dowiedziałem się o tym prywatnym archiwum, po uzyskaniu do niego dostępu narodził się cały koncept. Im bardziej zagłębialiśmy się w taśmy tym więcej pomysłów przychodziło nam do głowy.

Czy Raymond Lamy – autor nagrań – widział wasz występ? Jaka była jego reakcja na sytuację w której zobaczył swoje taśmy w takiej formie po prawie 50 latach?

Tak, widział nasz występ i bardzo mu się podobało. Przypomniął sobie wiele faktów ze swoich podróży, o których zapomniał.

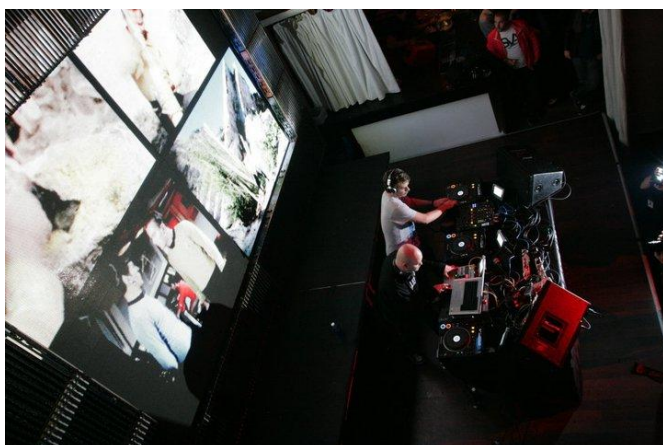
Jaki jest wasz obecny setup na występach?

Jesteśmy w trakcie wielkich zmian, więc spytaj mnie za jakiś miesiąc. Mamy nadzieję, że do tego czasu wszystko będzie gotowe, bo musi zostać napisany specjalny software dla naszych potrzeb.

Byliście konsultantami przy projektowaniu DVJskiego mixera Pioneera. Możesz zdradzić jak naprawdę wasza opinia wpłynęła na finalny kształt tego produktu? Czy był jeszcze ktoś oprócz was w tej roli?

Wydaje mi się, że mieliśmy znaczący wpływ, bo pewne nasze pomysły zostały wprowadzone do SVM-1000 - np. Dla każdego kanału jest jeden suwak, zamiast dwóch oddzielnych do kontroli głośności dźwięku i jasności obrazu. Również niektóre filtry – jak np. rozmycie (blur) – kiedy

ktoś ścina wysokie częstotliwości obraz jest coraz bardziej rozmyty – to był nasz pomysł, bo robiliśmy to wcześniej przez lata. Tak samo jak wmontowywanie pustych czarnych klatek przy efekcie nagłego wycinania fragmentów dźwięku (chop-up) – coś oczywistego, co również robiliśmy dość długo. Ale to nie był tylko mixer, pomagaliśmy również przy samych odtwarzaczach DVJ-X1. W 2003 dostaliśmy pierwszy prototyp do testów. Nie sądzę że byliśmy jedynymi konsultantami – jeden lub dwóch Japończyków i ktoś ze stanów też chyba był zaangażowany, ale nigdy nie spotkaliśmy nikogo osobiście



83 Addictive TV, występ w Saragossie, 2010



84 Przygotowania do występu w Saragossie, 2010

Jako specjaliści od scratchingu płytami z video, codziennie zmagacie się z problemem dość niskiej ilości klatek – kiedy sądzisz, że wyświetlanie więcej niż 30 klatek na sekundę zacznie mieć znaczenie dla przemysłu filmowego?

Nie powiedziałbym że jesteśmy specjalistami od scratchingu video, bo nie jesteśmy turntablistami, ale myślę że to nastąpi naturalnie – gdy ktoś pokaże co tak naprawdę daje większa płynność wtedy stanie się to bardziej popularne I ceny sprzętu spadną. Hobbit jest kręcony w 48 klatkach na sekundach, więc zobaczymy...

Podczas występów dalej używacie materiału w jakości SD, bo używacie płyt DVD. Większość projekcyjnego sprzętu video jak projektory i ekrany jest w aspekcie 4:3. Format ten nie ma jednak przyszłości, bo na płycie DVD nie da zapisać się rozdzielczości HD, więc chyba nie warto w niego inwestować. Jak radzicie sobie z różnicami pomiędzy formatami? Czy produkujecie teraz wszystko w 16:9 HD?

Jeżeli chodzi o sygnał video - mimo iż teraz nawet telefony komórkowe potrafią nakręcić materiał HD w 16:9 – większość miejsc I festiwali dalej chce od nas sygnał tylko i wyłącznie analogowy po złączu composite! Poza tym większość składanych ekranów jest dalej 4:3. Więc jak na razie, wszystkie materiały 16:9 przycinamy do formatu letterbox 4:3 , więc nie wygląda to najgorzej. Powoli to się zmieni, a projekt nad którym teraz pracujemy “The Orchestra of Samples” jest cały nakręcony I edytowany w HD.

To co robimy to jest coś całkiem innego niż ludzie którzy pracują z sygnałem video przy konferencjach, w telewizjach, dużych realizacjach z wielkimi ekranami LED, czy nawet mappingiem na budynkach. Nie zapominaj, że duża część naszego materiału to materiały archiwalne – więc najczęściej nie ma nawet możliwości żeby zdobyć wersję HD.

Jeżeli miałbyś wybierać, czy podczas występu mieć większy ekran czy mocniejsze głośniki, co byś wybrał?

Oba!

Kiedy dostaliście pierwszą ofertę zremixowania hollywoodzkiego hitu? Jak to się stało?

To było w 2005. Studio New Line Cinema z Los Angeles widziało nasze prace i skontaktowało się z nami przez agencję, pytając czy jesteśmy zainteresowani zrobieniem alternatywnego zwiastuna do filmu Antonio Banderasa „Wytańczyć marzenia”. Byli bardzo zadowoleni z efektów i tak zaczęła się nasza współpraca, min przy „Węże w samolocie” Samuela Jacksona i „Tylko strzelaj” Clive Owena. Potem inne studia jak Paramount, Universal i 20th Century Fox oferowały nam podobne zlecenia dla filmów jak „Iron Man”, „Szybcy i wściekli”, „Max Payne” i „Slumdog Millionaire”.

Wasze remixy hollywoodzkich hitów to produkcje oficjalne – używacie ich razem z fragmentami wideoklipów które obowiązuje prawo autorskie. Jak sobie radzicie podczas występów na dużych festiwalach, czy płacicie tantiemy do wytwórni filmowych / muzycznych?

Tak zrobiliśmy to, gdy je robiliśmy.



85 Kadr z „Eye of The Pilot”



86 Kadr z alternatywnego traileru do „Slumdog Milionaire”

Jakbyś się poczuł jakby ktoś nagrał wasz występ a następnie pocałował go, zremixował, a potem wystąpił na naprawdę dużym festiwalu jako jego gwiazda?

To nie byłoby najlepsze, bo to co opisujesz to podpisywanie się pod naszą pracę. To jak nagranie The Chemical Brothers grających na żywo, a potem zagranie tego lekko zremixowanego i powiedzenie, że to moja praca. Jak my robimy remix, to nie wygląda on jak oryginał, prawda?

Pracujecie bardzo dużo z materiałem filmowym, czy myślałeś kiedyś żeby zrobić swój film?

Mam ten epizod za sobą. Pracowałem przy filmach wiele lat. Może kiedyś do tego wrócę...

Ponieważ pracujecie głównie z remixami oraz koncentrujecie się na występach audiowizualnych – nie słyhać o was za bardzo na rynku muzycznym. Czy myślałeś kiedyś żeby wydać tylko muzyczną płytę przez jakąś wielką wytwórnię / itunes?

Tak... ;o)

Najbardziej zabawna informacja jaką znalazłem przy układaniu pytań to ta, że zламаłeś nogę podczas występu. Ciężko mi sobie wyobrazić jak to się stało, próbowałeś skoczyć ze sceny, czy jak?

To wcale nie było zabawne! Spędziłem 3 miesiące w szpitalu z nogą w gipsie! Nie skakałem, po prostu spadłem ze sceny i zламаłem ją na metalowej róże! Błę! Dokończyliśmy występ i pojechałem do szpitala w Barcelonie po koncercie... Zostałem zniesiony ze sceny przez dwóch ochroniarzy prosto do samochodu! Mało zabawne...!

<< Oli Sorenson zawsze odmawiał definiowania się przez pryzmat określonej dziedziny artystycznej. Podczas prawie 20 letniej kariery jego prace zawsze były na styku malarstwa, video instalacji, cyfrowych wydruków, performance i naukowej teorii. Tematem, który często się zajmował było rozproszone autorstwo, oraz bezosobowość twórcy, dlatego też jego pierwsze sukcesy międzynarodowe odnosił pod pseudonimem „VJ Anyone”.

Urodzony w Los Angeles, Sorenson obecnie robi doktorat w kierunku Interdyscyplinarnych Studiów Humanistycznych na Concordia University w Montrealu, Canada. Żył w Londynie, pomiędzy latami 1999 a 2010, gdzie łączył swoją twórczość z działalnością kuratorską, pisanie, jak również wieloma kolaboracjami z muzykami, min. Black Party, Leftfield, MIA, Talvin Singh. Brał udział w wielu wystawach, pokazach i performance'ach w Europie, Azji i Amerykach. >>⁴²

Twoje artystyczne korzenie są w akademii sztuk pięknych, studiowałeś malarstwo które jest tradycyjnym, analogowym medium. Jak to się stało, że zacząłeś robić wizualizacje w klubach?

To był efekt mojego samo-rozwoju. Często używałem fotografii jako bazy dla mojego malarstwa, a ponieważ żyjemy w świecie obrazów, zawsze bardzo interesowały mnie różne wizualne media. Miałem przygodę z fotografią jako środkiem ekspresji, a potem zainteresowałem się video jako medium pozwalające oddać ruch. W pewnym momencie zacząłem korzystać z wszystkich moich doświadczeń tak, że trudno to było zasufladkować i zdefiniować. Wtedy pojawił się Vjing jako zjawisko i łatwiej było mi przedstawiać się jako VJ, bo na początku ruchu Vje robili praktycznie wszystko, począwszy od malowania tła scenicznych aż do mixowania obrazów z samplami video

...od tradycyjnego malarstwa, poprzez videoart, vjing, performance AV, remiksy filmów kinowych, wróciłeś z powrotem do malarstwa. Czy dalej uważasz się za VJa? Czy działalność VJska daje jakikolwiek prestiż w galeryjnym świecie sztuki wysokiej?

Określenie “VJ” dzisiaj daje dużo więcej prestiżu w świecie poza-klubowym, szczególnie poza Wielką Brytanią, gdzie spędziłem większą część mojej VJskiej kariery. Na terytorium UK wielu z profesjonalnych Vjów jak np. The Light Surgeons⁴³ znacznie zawężyło znaczenie tego terminu. Nie działa się tak wszędzie na świecie. Dzisiaj Vjka jako zjawisko jest dużo bardziej rozpoznawalne niż było kiedykolwiek, nie oznacza już tylko mixowania wizji, więc dalej używam tego terminu żeby nie musieć tłumaczyć mojej aktywności wieloma słowami.

⁴¹ Piotr Nierobisz, wywiad z Olivierem Sorrentino z dnia 12.08.2012, Londyn, Montreal

⁴² Biografia artysty z jego strony domowej: <http://www.olisorenson.com> z dnia 12.08.2012

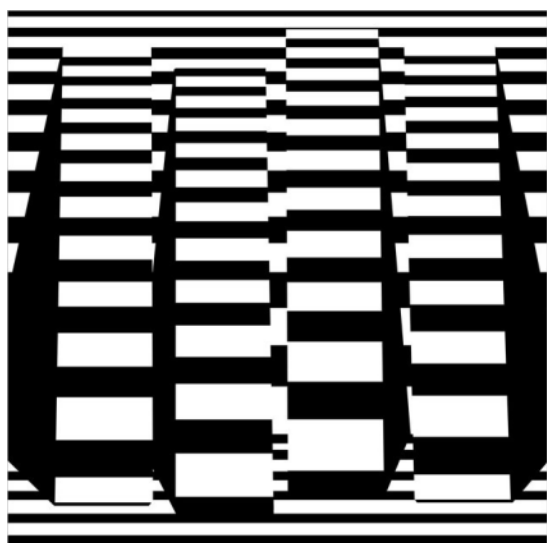
⁴³ Jedna z najbardziej znanych grup VJszych z Londynu

Który z Twoich projektów był najbardziej istotny w Twojej artystycznej drodze, był największym przełomem?

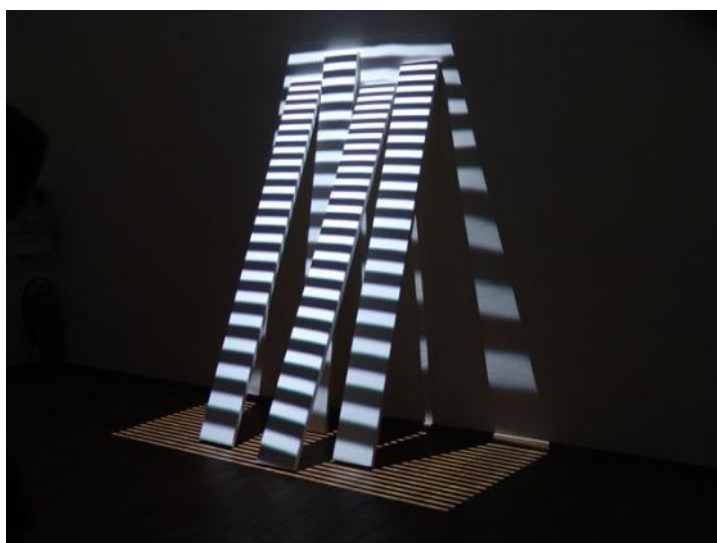
Mój pierwszy znaczący sukces była trasa koncertowa z Talvinem Singhem w 2000, co było dużą zmianą od grania w klubach, które niewiele dbały wówczas o projekcje. Niedawno byłem w trasie z Leftfield, największą legendą muzyki elektronicznej z którą blisko współpracowałem. W mojej działalności galeryjnej pracuję teraz nad dwoma różnymi solo wystawami, co zapowiada się na kolejny personalny przełom

Twoja seria obrazów “Antimapping” ma kontekst odnoszący się do kultury Vjskiej. Biorąc pod uwagę tytuł serii i koncept tych obrazów, wygląda na to, że nie jesteś fanem mapingu. Co możesz powiedzieć o rosnącej popularności tego typu projektów?

Dla mnie największym problem sceny Vjskiej jest jej postępująca komercjalizacja, więc spektakularne realizacje będą zawsze najbardziej istotne dla większości zainteresowanych. Jednak używając tych samych narzędzi można stworzyć rzeczy bardzo intymne i personalne, które pasują do przestrzeni galeryjnych. Mapping ma dużo wspólnego z malarskim iluzjonizmem, szczególnie w typowych momentach gdy nagle budynek się rozpada i znika. W moim projekcie eksperymentuję z projekcjami kształtów na różne twory architektoniczne i geometryczne, zamieniając umowną wielowymiarową przestrzeń “iluzjonistyczną” na płaską i dosłowną.



87 Mapped Buren01, wydruk atramentowy, 50x50cm z serii Antimapping



88 Mapped Buren01, video instalacja, 160x160x45cm, z serii Antimapping

Na jak dużo improwizacji sobie pozwalasz w swoich setach vjskich? Hipotetycznie jeżeli porównałbyś dwa swoje mixy video do tego samego utworu, ale w innych klubach jak bardzo by się one różniły?

To się raczej nigdy nie zdarzy. Konkretny utwór mógłby być zagrany w różnych miejscach, ale kolejność utworów w mixie djskim bardzo często jest kontekstem samym w sobie, tak więc utwór grany przed i po ma duże znaczenie. Znaczenie ma również ilość ludzi i ich nastroj. Nie mówię, że nigdy nie zagrałem dwa razy tego samego materiału, ale chodzi o to, że jego technika projekcji, kolejność i kontekst mogą spowodować całkiem inne wrażenia.

Co jest bardziej istotne, graficzna estetyka czy kontekst obrazu?

Zgodnie z poprzednią odpowiedzią jest to kontekst, ale tak naprawdę obie te rzeczy są bardzo istotne. Zamiast “graficznej estetyki” porównałbym “temat i treść” z “kontekstem obrazu”, a nie estetykę. Innymi słowy: “co widzimy” w opozycji do “co słyszymy”.

W pewnym momencie zacząłeś mixować DVD z preparowanym materiałem audio wizualnym, w podobny sposób jak robią to Dje z płyt winylowych / CD. Na scenie muzycznej jest ciągle konflikt o to co jest bardziej wartościowe – występ na żywo z syntezatorów i laptopów umożliwiających dużo większą ingerencję w dźwiękowe struktury czy też set djski w którym tworzywem są płyty winylowe / CD. W teorii pierwsza sytuacja wymaga więcej skupienia i przygotowania, bo Djskie płyty są już poddane masteringowi, więc w przypadku błędu najgorsze co się może zdarzyć to to, że płyty się nie zsynchronizują. Nie ma niebezpieczeństwa, że nagle kanał dźwięku się przesteruje, zaniknie sygnał zegara utrzymujący syntezatory w tym samym tempie, czy też sekwencja perkusyjna odpali się za wcześnie. Czy ten konflikt też ma miejsce w przypadku performerów av – czy występu ludzi którzy używają oprogramowania w stylu Resolume Avenue są bardziej “wartościowe” niż tych którzy korzystają z płyt DVD i odtwarzaczy Pioneer DVJ-X1?

Gdy miksowałem płyty DVD poziom improwizacji był faktycznie niewielki, nie było to coś co mógłbym porównać do występu w kapeli i gry na prawdziwym instrumencie. Jednak jakość video była dużo większa, a zgranie z dźwiękiem praktycznie perfekcyjne. Mój setup był bardzo podobny do tego jaki mają Dje, więc jest to adekwatne – jeżeli robi Ci mixowanie Dja, powinienes docenić mixowanie DVD. A tak przy okazji mixowanie DVD z wideoklipami rodem z MTV jest obecnie bardzo popularne w “drugich salach” dużych klubów w USA.

Przez całą swoją karierę artystyczną pracowałeś z mediami wizualnymi, jako VJ często pracowałeś blisko z muzykami, podczas Twoich DVJskich występów używałeś preparowanych DVD. Miałeś kiedyś pokusę żeby popracować tylko i wyłącznie z dźwiękiem?

Pracowałem z muzykami używającymi Abletona, więc dźwięki były o wiele bardziej improwizowane niż tradycyjna Djka. Zgodnie z wejściami motywów dokładałem bądź usuwałem elementy wizualne, ale nie chciałem robić tego wszystkiego naraz samemu. Wymagałoby to za dużo rzeczy do kontrolowania przez jedną osobę, za dużo czasu spędzonego na przygotowaniach i w finale – za mało satysfakcji na scenie. Istotny też jest kontakt z publiką – wolę publikę która widzi, że artysta nawiązuje z nią kontakt zamiast perfekcyjnie ustawia parametry. Wybór by podzielić działania pomiędzy dwie osoby uważam więc za oczywisty.

Jak więc istotne jest dla Vja zrozumienie jak pracować z dźwiękiem jako medium?

To najistotniejsze. Nie interesuje mnie jak dobrym grafikiem / animatorem jesteś, jeżeli nie potrafisz ściemnić obrazu w momencie ciszy i nie potrafisz policzyć 4 beatów po 8 taktów po prostu nie jesteś dobrym Vjem.

Jak radzisz sobie z problemem praw autorskich w swoich remixach kinowych?

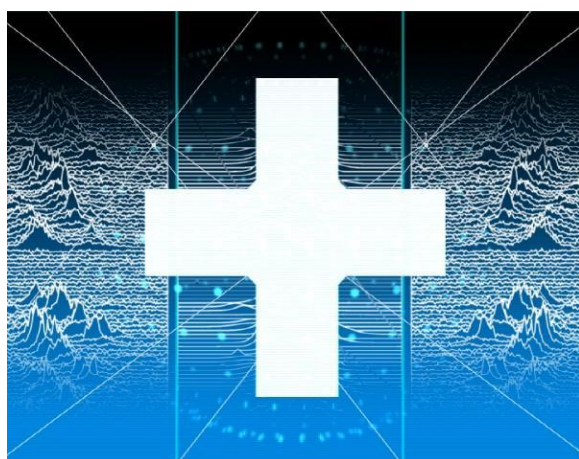
Moje wykorzystanie sampli mieści się w ramach licencji Creative Commons, nie ma nic nielegalnego w zremixowaniu filmu podczas performance.

Jakbyś więc się czuł gdyby ktoś zsamplował Twoją własną pracę (np. projekt Cybernoir) i zrobił z tego większą część swojego występu av?

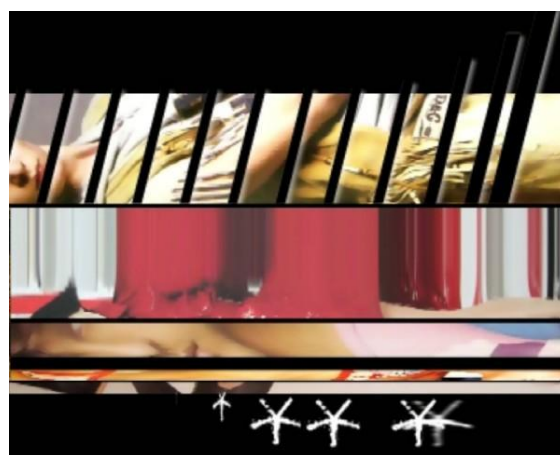
Dopóki moja praca jest odpowiednia opisana, jestem jak najbardziej za!

Wydawanie materiałów vjskich na dvd jest sposobem na zarobienie pieniędzy czy posunięciem PRowym?

Jest to jakiś przychód, ale trzeba naprodukować naprawdę dużo materiału żeby to miało sens. Reputacja wśród innych Vjów również rośnie, ale co naprawdę czyni z Vja artystę to zamknięte przemysłane projekty AV. Min dlatego mój projekt Cybernoir istnieje poza sceną jako DVD z samplami do wykorzystania.



89 Kadr z Cybernoir



90 Kadr z wizualizacji dla Sandera Kleinberga

Większość Twoich prac wizualnych podpisywałeś swoim pseudonimem Vj Anyone (ang. Vj ktokolwiek). Ostatnio podpisujesz swoje kreacje swoim prawdziwym imieniem. Tłumaczyłeś tą zmianę jako przejście z autorstwa rozproszonego, formy bezosobowej do “dorosłej” artystycznej osobowości. Czy to oznacza że zachęcasz ludzi do np. występowania jako VJ Anyone i używania Twoich wydanych oficjalnie materiałów?

Naprawdę nazywam się Oliver Sorrentino. Swoje pracę podpisuje obecnie jako Oli Sorenson co jest krokiem w stronę mojego prawdziwego ja, ale zawiera również metaforyczną bliźnię, pamięć po mojej poprzedniej tożsamości. Nie zabraniam, ani nie zachęcam innych artystów do wykorzystywania jej, właściwie to się zastanawiam jaki miałoby to skutek na ich karierę.

Cykl imprez “AV social” miał ogromny wpływ na londyńską społeczność VJ i nie tylko londyńską. Mnóstwo ludzi się spotkało na imprezach, które organizowałeś. Jak ważne są tego typu socjalne spotkania dla rozwoju technologii?

Spotkania są istotne dla tworzenia i rozwoju więzi społecznych. Dołożyłem swoje 5 groszy w postaci AVSocial. Nie widzę jednak w jaki sposób miałyby to pomóc w rozwoju technologii.

Dlaczego nie ma spotkań Djskich w takim duchu jak spotkania Vjskie?

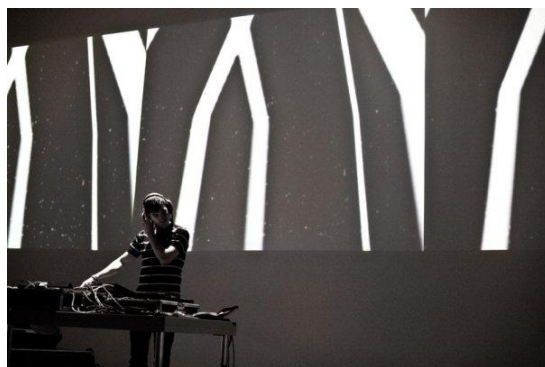
Myślę, że jest mnóstwo spotkań Djskich w podobnym stylu, tylko, że my jako Vj nie mamy po co w nich uczestniczyć, nie szukamy ich i tylko nam się wydaje, że nam ich nie ma.

W którym środowisku publika jest najbardziej skupiona na obrazie: ekran-za-djem-w-klubie, projekcja w galerii, sala kinowa czy plenerowy mapping?

Oczywiście jest to kino, ponieważ siedzisz w zaciemnionej skrzynce skierowany w stronę ekranu.



91 Wideoklip: „Chicks” dla Dana Steina, VJ Anyone



92 Performance Cybernoir na festiwalu Sound:Frame, Wiedeń 2007

Co widziałeś najbardziej niesamowitego ostatnio?

Cóż, na początku powiedziałem, że nie szukam widowiska i przepychu. W świecie sztuki, bardzo urzekło mnie hakowanie gier przez Coryego Arcangela, jak również zegar Christiana Maclaya, który odtwarza sample zegara z filmów żeby zawsze pokazywały czas, w którym go się ogląda.

Jak wyobrażasz sobie typowy setup vjski i performance w roku 2030?

To może iść w dwóch kierunkach. Wraz z miniaturyzacją i powszechnością komputerów, przemawia do mnie wizja jednego człowieka kontrolującego światło, muzykę i dźwięk. Lecz wydaje mi się, że tak czy siak potrzebne będzie dużo pracy i przygotowania przed występem, co wyjaśnialiśmy w jednym z poprzednich pytań.

Drugi kierunek to większy wpływ publiczności na spektakl jak w ostatnim projekcie Coldplaya z interaktywnymi opaskami na rękę ⁴⁴. Więc w skrócie granica między odbiorcą (publika) a nadawcą (artysta performer) znacznie się zacierać, jak również rozmyje się pomiędzy poszczególnymi rolami artystów

44 XyloBand to opaski ze żarówkami LED które świecą w rytm muzyki. Coldplay w trakcie trasy koncertowej promującej nową płytę Mylo Xyloto, dodawał je wraz z biletem co utworzyło gigantyczny ekran LED na 50.000 ludzi.

<< Biegły we wszystkich aspektach kreacji ruchomego obrazu i technologii jego prezentacji, Gary stwarza wizualne sekwencje, które pomagają przemienić występy sceniczne w doświadczenia sceniczne.

*Gary pracuje często przy spektaklach światła i dźwięku i przy trasach koncertowych, ciągle dąży do użycia najbardziej innowacyjnych i kreatywnych technologii, żeby występy były wizualnie zdumiewające >>*⁴⁶

Gary, jako weteran, mógłbyś cofnąć się trochę w przeszłość i opowiedzieć od czego wszystko się zaczęło? Jaki był klimat Londynu lat 80tych i jak to się stało, że zacząłeś robić wizuale?

Mogę przeprowadzać autopsję i mam dyplom w patomorfologii. Moją pierwszą pracą po skończeniu studiów było właśnie przeprowadzenie sekcji zwłok dla lokalnego koronera. Przeniosłem się do Londynu, żeby pracować w szpitalu. Jeden grabarz którego znałem był poważnie chory, wiedział, że oślepnie i sprzedał mi cały swój sprzęt fotograficzny około roku 1979. Niedługo potem kupiłem używany projektor do slajdów i zacząłem bawić się światłami, slajdami dla amatorskich zespołów. Ktoś o tym usłyszał i zaoferował mi to, jako pracę w klubie 60s w Brighton. Po paru tygodniach pracowałem z projekcjami dla The Damned⁴⁷ w Londynie, a potem pojechałem w trasę z takimi zespołami jak "Gaye Bykers on Acid"⁴⁸ czy też "Television Personalities"⁴⁹.



93 Projekcje w The Fridge, 1992



94 Slajdowe projekcje w Shoom, 1992



95 Jeden z pierwszych występów, 1980

Mniej więcej w tym czasie Acid House⁵⁰ wybuchnął w Londynie, a ja pracowałem w trzech najbardziej istotnych houseowych klubach - Spectrum, Shoom i The Fridge. Spectrum było bardzo w stylu psychodelii lat 60tych i na górze, w VIP-roomie (w którym zaczynali grać The Orb jako DJe) robiłem lightshow w stylu San Francisco-dzieci-kwiaty, używając grafoskopu⁵¹,

⁴⁵ Wywiad z Gary Oldknow, Piotr Nierobisz, Londyn / San Francisco, 28.09.2012

⁴⁶ Biografia artysty za jego stroną domową: <http://www.deepvisual.com> z dnia 28.09.2012

⁴⁷ Pierwszy zespół punkowy którego singiel znalazł się na oficjalnej liście przebojów, prekursorzy goth-rocka

⁴⁸ Rock psychodeliczny, prekursorzy stylu Grebo

⁴⁹ Legenda brytyjskiego punk-rocka

⁵⁰ Rodzaj muzyki elektronicznej który był grany zanim dobrze rozwinęło się zjawisko clubbingu

⁵¹ Popularnie nazywany rzutnikiem pisma

farb, olejów i wody. Shoom to był stroboskopy i delikatne tła ze slajdów, a The Fridge miał masakryczny zestaw ponad 32 projektorów różnego typu, włączając 8mm, 16mm i slajdy.

Właściciel The Fridge - Andrzej Czeżowski (aka Cheque-A-Bounceski⁵²), prowadził na początku punkową knajpę The Roxy, potem pożyczył pieniądze od Joe Strumera⁵³ żeby otworzyć nowe miejsce w południowym Londynie. The Fridge stało się jednym z najważniejszych miejsc dla Acid House i do niedawna ciągle działało. Kluczem do sukcesu The Fridge była nietypowa licencja. Andrzej nie mógł dostać pozwolenia na otwarcie klubu, ale udało mu się dostać licencję na otwarcie kina, w którym mógł sprzedawać alkohol. Stąd właśnie to miejsce miało taki niesamowity zestaw projekcyjny. Mało kto o tym wie, jak istotny dla historii wizuali był wykręt prawny, tym niemniej wizuale w The Fridge wyglądały świetnie. Dosłownie setki zespołów przewinęły się przez The Fridge i spędziłem mnóstwo czasu w ciemni wywołując slajdy i taśmy 8mm oraz robiąc maski do slajdów. Równoległe ze sceną klubową, powstała scena alternatywna - nielegalne rave-party w opuszczonych magazynach z bardziej mechaniczną muzyką i jako dodatkowe zajęcie spędzałem większość weekendów jako dyżurny projekcyjny w The Spot Co, firmie oświetleniowej która miała ogromny wpływ na to jak były zaaranżowane te imprezy.

Spot Co była firmą która robiła projekcje i światła dla praktycznie każdego większego "tanecznego" artysty wówczas, więc te 6-8 osób zatrudnionych pracowało dla zespołów takich jak Primal Scream, The Orb, Orbital, The Chemical Brothers, Oasis czy Happy Mondays.

Mniej więcej wtedy, Hardware for Xenon, francuska firma która zrobiła pierwsze slajdowe projektory przeznaczone do budynków otworzyła biuro w Londynie i zaczęła je wypożyczać. To były te same projektory których używał Jean Michelle Jarre na jego ogromnych plenerowych koncertach w Paryżu. Ocknąłem się wysyłany po całym świecie, pracując przy koncertach rockowych, spektaklach "Światła i dźwięku" nie tylko pracując jako technik, ale także odpowiadając za kreatywną stronę całego procesu.



96 Projektory slajdowe 7kw (50.000 lumenów) firmy Hardware for Xenon Slide z obiektywem 1000mm



97 Przykład wielkoformatowej projekcji slajdowej, Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej 1998, klify Dover

⁵² Andrzejek-co-wystawia-czeki-bez-pokrycia, nieprzetłumaczalna gra słów podobna w brzmieniu do nazwiska

⁵³ Wokalista The Clash

Slajdy miały wymiar 155,mm x 155mm i najczęściej były zawijane na rolce do 10 metrów długości. Tworzenie ich było dość wymagające więc pomogłem sobie modyfikując lekko fotokamerę reprodukcyjną która była przeznaczona do druku offsetowo-litograficznego, więc można była jej użyć do zrolowanych filmów. Projekcje na budynkach teraz są powszechne, ale wtedy nikt tego nie robił i było dużo zainteresowania ze strony mediów przy naszych projekcjach na Pałacu Buckingham i Pałacu Westminerskim.

W tym czasie (około 1990) projekcje wideo były w wieku niemowlęcym - jedyne projektory o dużej mocy na tyle żeby oświetlić budynek trzeba było ustawiać 3 dni, były ogromne a i tak dość przyćmione. Znowu zmieniłem pracę, tym razem zatrudniłem się w "Laser Company" która wymyśliła pierwszy laserowy projektor wideo, który miał jasność około 3000 lumenów i ze względu na naturę światła laserowego miał nieskończoną głębię ostrości. To też była ogromna maszyna, którą trzeba było ustawiać parę dni i nie miała takiej mocy jak kinowe projektory 35 mm Xenona, więc nigdy nie wyszła poza stadium prototypu. Jednak do naszych celów wtedy wystarczała i używaliśmy jej.

Tak więc z konieczności, jakiegokolwiek zmiany w rzutowanym obrazie musiały mieć miejsce albo wewnątrz puszkę projektora, albo w ciemni. Pierwszy raz o technice, którą teraz znamy jako Mapping przestrzenny usłyszałem poprzez prace ETC, francuskiej firmy który specjalizowała się w projekcjach na budynkach.

Ktoś mi powiedział, że aby dopasować wzory na slajdach do architektury budynków ETC zamieniło puszkę ze slajdem swoistą camera-obscure - podobnym do tego jakiego używali pierwsi malarze pejzażyści - z soczewką, miechem, kapturem i obrysowywali kontury budynków. Potem ręcznie malowali te obrysy w studiu za pomocą farb do witraży - to w sumie ta sama technika która nakierowała Foxa Talbota⁵⁴ do zrobienia pierwszej fotografii.

Próbowałem tego i doszedłem do wniosku że to za trudne i nieefektywne - obiektywy były ogromne i ciężkie do ustawiania. Po którejś żmudnej próbie zamiast obrysowywać kontury sfotografowałem slajd budynku rzucony na papier milimetrowy. Szybko zrozumiałem, że mogłbym tego w ogóle nie robić, gdybym tylko miał możliwość skalibrowania slajdów żeby zawsze miały taką samą skalę i wymiar w odniesieniu do stałej ogniskowej w obiektywie projektora.

Osiągnąłem to używając lustrzanki 35mm, obiektywu 50mm Nikona i zwykłego filmu negatywowego. Najpierw używałem ciemni, potem gdy nastąpiła era skanerów - skanowałem zdjęcia i osadzałem je w szablonie który zrobiłem. Na szablonie narysowane były wielkości ramki wszystkich dostępnych mi wtedy soczewek, więc wiedziałem jak przyciąć slajd i jakiej soczewki użyć żeby to pasowało do budynku.

⁵⁴ Brytyjski pionier fotografii, wynalazł proces Kalotypii.



98 Przykład szablonu graficznego którego używał Gary. Cyfry to długość ogniskowych soczewek



99 Dom Handlowy Harrods, Londyn, Projekcja na święta Bożego Narodzenia, 1993. Po prawej stronie rzut budynku przez papier milimetrowy

Po tym odkryciu założyłem mały biznes który polegał właśnie na robieniu bardzo dopasowanych slajdów i rolek z filmami z przeznaczeniem do projekcji na budynkach. Robiłem to dla różnych klientów i projektorów - Pani, Hardware for Xenon and PIGI. Gdy wszyscy inni dalej mierzyli odległości od projektora do miejsca projekcji i liczyli używając tablic matematycznych ja miałem do tego doskonały system oparty na lustrzance. Próbowałem kiedyś wyjaśnić tą metodę francuskiemu projekcyjniście na targach, ale mnie wyśmiał i powiedział, że tego się nie da tak zrobić, bo gdyby to było możliwe to francuzi już dawno by na to wpadli...

W 2007 Boris Edelstain, jeden z autorów Modul8 poprosił mnie o jakieś video instruktażowo - promocyjne dla jego programu, więc wytłumaczyłem tą technikę w nowych realiach. Po tym jak w październiku 2007 wrzuciłem to online, drzwi służby zostały otwarte do globalnego zalewu projekcji mappingowej

Mapping obecnie jest bardzo popularny, ale większość projektów powiela te same schematy. Czy jest jeszcze w ogóle miejsce na innowacje?

No pewnie. Mapping jest dalej w fazie, gdzie większość ludzi bezmyślnie kopiuje innych, bo nie potrafi wykorzystać potencjału. To jest wręcz za proste, gdy masz dostęp do odpowiednio mocnych projektorów. Lecz gdy dodasz jakiś trudniejszy element masz większą szansę na znalezieniu niszy.

Myślę, że najbardziej innowacyjne są mappingsi na małych powierzchniach, gdzie rzeczywistość jest wspomagana dokoła do Ciebie. W zeszłym roku byłem w restauracji, gdzie menu było wyświetlone na stole i wybierałeś zamówienia dotykając wyświetlanych ikon.⁵⁵ Myślę, że w niedalekiej przyszłości mapping w połączeniu z rzeczywistością rozszerzoną będzie czymś normalnym w architekturze i dekoracji wnętrz.

Jeden z Twoich najnowszych projektów to mapping, który nazywasz "prawdziwym mappingiem 3D". Niektórzy mówią o swoich realizacjach jako o mappingu 4d, czym więc jest prawdziwe 3d w Twoim projekcie?

Możesz oglądać go przez okulary 3D, które powodują, że projekcja na budynku ma dodatkowy wymiar. Według mnie to właśnie jest "prawdziwe 3d". Chciałbym zobaczyć jak ktoś robi projekcję, która używa okularów 4D. To całe 4D to bełkot agencji reklamowych.

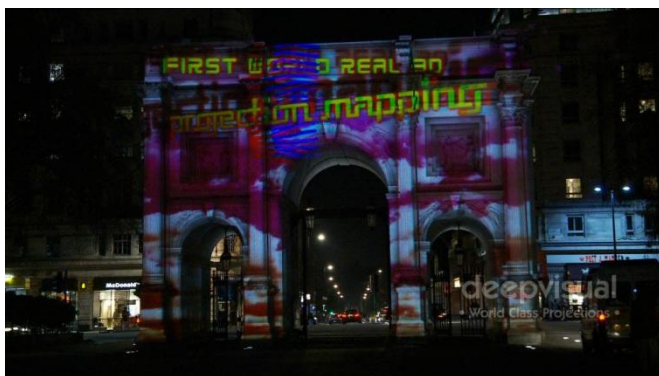
⁵⁵ Chodzi o sieć interaktywnych restauracji Inamo

Masz jakiś komentarz do rzeczywistej sytuacji w której pewna firma z USA wydała oświadczenie, że opatentowała technologię mappingu?

Teraz właśnie jestem w Ameryce. Żeby zrozumieć jak do tego doszło, myślę, że dobrze jest na początek zacytować Baudrillarda:

<<Disneyland istnieje po to, by zataić fakt, że Rzeczywisty kraj, cała „rzeczywista” Ameryka jest Disneylandem (trochę podobnie jak więzienia, które istnieją po to, by ukryć to, że całe społeczeństwo w swej banalnej wszechobecności ma charakter karceralny). Disneyland przedstawia się jako przestrzeń wyobrażoną, by przekonać nas, że reszta jest rzeczywista, podczas gdy w istocie całe Los Angeles i otaczająca je Ameryka rzeczywistymi już nie są, lecz należą do porządku hiper-rzeczywistości i symulacji. >>>⁵⁶

Amerykanie wierzą czasem w bardzo dziwne rzeczy, ta sprawa z patentem to kolejny tego przykład. Obojętne jest czy to Klip wynalazł technikę mappingu 30 lat po tym jak zostało to pierwszy raz zrobione, to nie ma znaczenia dla agencji reklamowych, które teraz zasypują tą firmę zleceniami. Inna sprawa, że te agencje właśnie są zajęte następną serią Hiper-realnych projekcji, czy jak też mawiamy w Wielkiej Brytanii, projekcji na niby.



100 Mapping 3D, Marble Arch, Londyn



101 Mapping w planetarium z okazji zimowej olimpiady w Vancouver, 2002

Zrozumiałem dzięki temu jak bardzo byłem głupi. W przeszłości, gdyby ktoś do mnie zadzwonił i spytał czy mogę wyświetlić jego logo na księżycu powiedziałbym, że to niemożliwe. Prawidłową odpowiedzią jest "Jasne, ale to będzie dużo kosztowało".

Tak naprawdę to żenujące, jak się wprowadza wszystkich w błąd tylko po to żeby był większy szum. Mamy więc teraz projekcje holograficzne co nie mają nic wspólnego z hologramami sensu stricto⁵⁷, projekcje laserowe, które nie używają laserów czy też projekcje które są po prostu niemożliwe do wykonania jak np. projekcja czerni na budynek⁵⁸. Na pewno pomaga to w sprzedaży produktu, jednak powoduje, że ludzie nie mają pojęcia co się tak właściwie dzieje i oczekują czegoś czego po prostu nie da się zrobić.

⁵⁶ Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*. Wyd. Sic! Warszawa 2005. s. 19-20.

⁵⁷ Chodzi o ekran Musion, który się w ten sposób właśnie reklamuje

⁵⁸ Czerni uzyskiwana przy projekcji jest po prostu brakiem światła, więc jako taka nie istnieje. W materiałach reklamowych / dokumentacjach z reguły podkreśla się kontrast żeby faktura powierzchni była czarna.

Oprócz Twoich realizacji mappingowych cały czas jesteś w trasie z mainstreamowymi zespołami pokroju Duran Duran. Jaka jest Twoja typowa konfiguracja sprzętowa dla tego typu realizacji?

Zależy co dokładnie trzeba zrobić, ale na dzień dzisiejszy dla trasy z Duran Duran używam Qlaba, bo potrzebuję sygnał czasowy audio do synchronizacji większości klipów z tekstem piosenek. W innych przypadkach najczęściej używam modul8. Mam też system kamer CCTV (Sony PTZ), matrycę video i mixer wizyjny Vixid dla efektów w czasie rzeczywistym. Wszystko to podłączone jest bardzo wytrzymałymi kablami, które wszystkie sam zrobiłem i owinięte specjalną tkaniną w taki sposób, że mogę każdy z nich nagle wypiąć z miejsca w którym się znajduję.

Masz w ogóle możliwość improwizacji podczas takich występów?

Zależy. Show dla Duran Duran jest ściśle zaaranżowany, więc poza obrazem z kamer cctv niewiele mogę popłynąć. Dla The Orb to jest jeden wielki wizualny jam i mogę robić co chcę.

Prawdziwą improwizacją jest codzienne instalowanie tego samego systemu w całkiem różnych miejscach. Niektóre miejsca potrafią być bardzo wymagające. Raz miałem system video podłączony do kuchni na zapleczu. Poza tym życie w trasie jest dość ciężkie i pracowite. Wszystko musi zawsze zadziałać. Wizualizacje są więc tak naprawdę niewielkim elementem tego czego się wymaga. Najważniejsze jest bycie konsekwentnym oraz umiejętność życia i pracy w ograniczonej przestrzeni z dysfunkcyjnymi ludźmi przez lata.

W świecie filmu i fotografii bardzo często dalej korzysta się z filmu analogowego, bo ma najwyższą rozdzielczość optyczną i odzwierciedlenie kolorów. Świat projekcji jest zdominowany przez cyfrowe projektory. Czy widzisz jeszcze jakieś zastosowanie dla projekcji slajdów?

Raczej nie bardzo, jakość jest dla nerdów. MP3 brzmi strasznie, ale każdy ma to gdzieś. Niestety tak samo jest z wizualami. Slajdy są fajne i nie mają tego obrzydliwego rastra, ale nikt tego tak naprawdę nie dostrzega. W zeszłym tygodniu fan się mnie zapytał co ja właściwie robię dla Duran Duran i powiedziałem, że video na koncerty. Był skonsternowany, bo widział 6 czy 7 koncertów i nawet nie zauważył, że tam były jakieś ekrany

Czy mógłbyś ocenić na co trzeba położyć większy nacisk żeby zatrzymać czyjąś uwagę - na estetyczną grafikę / wysublimowany ruch, spektakularną ekspozycję czy też kontekst pokazywanego obrazu?

Wiesz można kogoś oślepić, można komuś dać rozrywkę, ale ja staram się ludzi zainspirować i żeby zaangażować ich uwagę muszę używać obrazów, które mają znaczenie i oddziałują na ludzi na poziomie emocjonalnym. Dobry przykład tego to show jaki zrobiliśmy dla zimowej olimpiady w Kanadzie. Oddziaływał na wielu poziomach, był bardzo mocny, czasem wręcz przytłaczający. Choć była to w głównej części zasługa naszego setupu a'la planetarium. Rozmach tych projekcji zburzył naturalne bariery ochronne przed mediami, które każdy posiada, w połączeniu z chwytającym za serce dźwiękiem surround pozwoliło nam stworzyć przestrzeń która była magiczna. Niektórzy płakali przy projekcjach, bo to doświadczenie było tak mocne.

Jeden z wodzów powiedział mi, że płakał pierwszy raz jak zobaczył wszystkich swoich przodków patrzących na niego z niebios i po zobaczeniu całej projekcji, 45 razy później dalej łkał. Mieliśmy szczęście, że mieliśmy dużo czasu i odpowiedni budżet, ale to też była impreza dużej rangi. Sądzę, że to było transgresyjne doświadczenie, bo stare rany się zagoiły i obecni Kanadyjczycy mogli spojrzeć na Indian jako na powierzycieli pierwszych 10000 lat historii kanady.

Od początku Twojej pracy w wizualizacjach, jakie były 3 najbardziej istotne innowacje techniczne, które ułatwiły Ci życie?

Taśma PVC (szkot), taśma dwustronna i latarki czołówki.

A tak na serio, największa różnica jest w tym, że teraz jest produkowane specjalnie do celów scenicznych. W przeszłości projektory były tworzone z myślą o instalacji ich w muzeum na 10 lat. Ustawienie pierwszych projektorów video trwało 3 dni. Teraz są one trwalsze i można je podwieszać. Możemy ustawić i uruchomić system video w ciągu 2 godzin i spakować do ciężarówki w 30 minut. 20 lat temu zajęłoby cały dzień żeby tylko ustawić slajdy i projektory na taśmy.

Podoba mi się też, że wzrosła świadomość i jest bezpieczniej. Kiedyś wszyscy by się ze mnie śmiali jakbym nosił stopery w uszach i kask pracując przy scenie. Teraz to jest normalne. Praca na scenie może być bardzo niebezpieczna. Prawie zmarłem od porażenia prądem w Brazylii ostatniego lata, kiedy lokalny elektryk podłączył główne źródło prądu do linii którą powinien iść sygnał czasowy do synchronizacji audio z video. Cały sprzęt audio i video został zniszczony i łuki elektryczne strzelały z gniazdek. Raz zostałem oślepiony przez laser YAG. To nie fajne jak leżysz w klinice okulistycznej i nie widzisz światła latarki które świeci Ci prosto w oczy. Więc uczysz się odpowiedzialności za swoje bezpieczeństwo, kierując się zasadą ograniczonego zaufania - nigdy nie wierz elektrykowi jak mówi, że coś jest bezpieczne. Zawsze sprawdź to samemu.

Kto jest najstarszym VJem który dalej to aktywnie robi?

Bill Graham albo Joshua White, oni dalej występują w stanach. W Wielkiej Brytanii jest Neil Rice, właściciel Optikinetics, oni wszyscy zajmują się projekcjami od połowy lat 60tych

Co będzie "na topie" w temacie wizuali w roku 2030?

Jakość wróci do łask. Dziś każdy może robić muzykę, ale niewiele jest osób, które robią muzykę której ktokolwiek chciałby słuchać. Myślę, że to samo jest z wizualizacjami. Talent będzie najistotniejszy. Technologia dużo ułatwia, ale na dłuższą metę istotne jest TO co chcesz ułatwić.

<< Jestem artystą video od A do Z: projektuję oprogramowanie, którego używam jak również tworzę materiał wizualny, który potem mixuję. Mój sposób pracy można podzielić na trzy etapy: programowanie, tworzenie materiałów wizualnych i występowanie na żywo. Większość artystów zajmujących się technologiami cyfrowymi uważa laptop za jedyny możliwy instrument do występów na żywo, lub przynajmniej za najważniejszy. Ja wybrałem kompletnie inną drogę dla siebie. Nie lubię występować z laptopem i używać programów, które nie spełniają w 100% moich oczekiwań – nie są tak proste i przyjazne jakby tego chciał. Lubię za to występować z dziwnymi urządzeniami jak konsole gier video. One potrafią wyświetlać ruchome obrazy w kolorze i mają kontrolery dużo bardziej ciekawe niż klawiatura komputera. Czego więcej mógłbym chcieć? Ponieważ nie ma na takie urządzenia żadnych programów do mixowania video, tworzę swoje własne i programuję je długimi godzinami. Urządzenia z którymi pracuję są przeznaczone do gier i to widać również w moich kreacjach wizualnych. Moje wizualizacje to kolorowe zwierzątka, które mogłyby być bohaterami gier video. Zmuszam je żeby biegały, skakały, fruwały, pływały... one ewoluują po nałożeniu na różne animowane przestrzenie.>> ⁶⁰

Jak zacząłeś swoją przygodę z VJingiem?

Zacząłem swój pierwszy VJ projekt kiedy byłem studentem Akademii Sztuk Pięknych, we Francji. Po pierwszym razie jak zobaczyłem wizualizacje na imprezie powiedziałem sobie, że chcę to robić.

Jesteś bardzo nietypowym vjem, bo nie używasz komputera w swoich występach. Dlaczego zdecydowałeś się na pisanie programów vjskich dla konsol zamiast skorzystać jakiś ogólnie uznanych rozwiązań?

Wydaje mi się, że komputery są świetną rzeczą do tworzenia materiału źródłowego, ale nie sądzę, że to najlepszy wybór podczas występów. Brakuje im ergonomii, ja szukam rozwiązań które będą bliższe doświadczenia grania na instrumencie.



102 Super Pikix – software VJski na konsole do gier Canoo



103 Pikilipita Advance – software VJski na konsole do gier Gameboy Advance sprzedawany w formie kartridża.

⁵⁹ Wywiad z dnia 09.09.2012, Piotr Nierobisz, Wrocław, Londyn

⁶⁰ Biografia artysty z jego strony domowej: <http://www.pikilipita.com> z dnia 09.09.2012

Jak długo zajęło Ci tworzenie pierwszego programu VJskiego? Na jaką był platformę?

Mój pierwszy software to był zestaw klipów we Flaszu, potem zacząłem bardziej poważny projekt na konsolę Gameboy Advance.

Czy takie niszowe softy vjskie dla Ciebie to bardziej sposób na zaistnienie czy typowo biznesowa kalkulacja finansowa?

Myślę, że faktycznie dostaję przez to dużo więcej zaproszeń na występy. Pozwala mi to także być aktywnym na VJ-scenie nawet jak nie występuje.

Jak duży wpływ ma software na wizualny styl występu?

To zależy głównie czy użytkownik traktuje program jak dużo bardziej zaawansowany odtwarzacz video czy jako narzędzie kreacji.

Większość Twoich vjskich programów wyświetla interfejs użytkownika zaraz obok właściwych wizualizacji. Z tego co wiem to się dzieje głównie przez limity techniczne urządzeń z którymi pracujesz - one nie mogą wyświetlać różnych sygnałów na podglądzie i na wyjściu na projektor. Skutkiem tego jest, że widz ma wgląd w Twoją bibliotekę klipów i poznaje Twoje sekrety mixowania obrazów, co w pewnym sensie tworzy ciekawą sytuację. Czy gdybyś miał możliwość to zmienić, zrobilibyś to?

Tak masz rację, interfejs jest widoczny głównie przez limity techniczne. Przez to musiałem zaprojektować go w taki sposób, żeby był częścią występu i zaczęło mi to w sumie odpowiadać. Chciałbym mieć możliwości pokazania i chowania pewnych części interfejsu publice, a resztę zachować dla siebie, niestety nie jest to możliwe.

Czy sądzisz, że programowanie obecnie jest umiejętnością wymaganą od grafików / animatorów??

Jak najbardziej



104 Ekran selekcji klipu z programu VJskiego PS24VJ na konsolę Playstation 2



105 Kadr z wizualizacji Pikilipity przy użyciu programu Super Pikix

Co jest bardziej istotne: jak to robisz, czy co właściwie pokazujesz ludziom?

Ludzie w większości nie świadomi albo po prostu niezainteresowani procesem tworzenia, więc bardziej istotne jest skupienie się na tym co właściwie chce się pokazać.

Czy dostrzegasz jakiś związek między silnikami do gier, oprogramowaniem vjskim i współczesnym kinem?

Było parę prób tworzenia filmu za pomocą silników do gier, które renderują w czasie rzeczywistym.⁶¹ Tego rodzaju prace otwierają drzwi dla prawdziwej interakcji.

Co byłoby Twoją platformą idealną?

Myślę o pracy z tabletami, szczególnie o Wii U jako platformie na moje nowe vjskie oprogramowanie.

W jakim środowisku najbardziej lubisz występować: ekran za dżem w klubie, projekcja galeryjna, sala kinowa, czy plenerowy mapping?

Najbardziej lubię imprezy w klubach.

Oprócz oprogramowania, Twój styl VJski jest bardzo charakterystyczny - kolorowe, kreskówkowe zwierzęta, harajuku i manga. Czasem wygląda to bardzo zabawnie - skąd masz na to pomysły?

Byłem dużym fanem japońskiej animacji, gdy byłem dzieckiem.



106 Walkabout Projection, Prickimage & Pikilipita

61 Tzw. nurt Machinema

...a jaka historia kryje się za Twoim pseudonimem vjskim? Bardzo trudno zapomnieć to słowo.

To było imię nadane mojej pierwszej postaci, którą stworzyłem na potrzeby wizuali. To był królik. Samo słowo wymyśliła matka mojego kolegi.

Pracowałeś z vj Prickimage nad jego projektem "Walkabout projection". Używając przenośnego projektora i telefonu komórkowego zaczęliście interakcje z ludźmi w ciekawy sposób - dzieci bawiły się z waszymi animacjami itd. Czy to jest coś co będziecie rozwijać?

Tak, ale ciągle szukamy odpowiednich rozwiązań technologicznych, które są przenośne i mają wystarczająco dużo mocy na nasze potrzeby. Na dzień dzisiejszy nie ma nic odpowiedniego.

Co będzie wizualnym trendem w roku 2030?

Białe czyste ściany. Będą w przyszłości w deficycie, bo zewsząd będziemy otoczeni przekazem reklamowym, który będzie nieprzerwanie stymulował. Oczy muszą raz na jakiś czas od tego odpocząć.



107 Panda - jedna z charakterystycznych postaci Pikilipity, która pojawia się często w jego wizualizacjach

<< Hexstatic to brytyjski duet, Stuart Warren Hill i Robin Brunson, który specjalizuje się w “dziwnym audio wizualnym elektro”. Zawiązany w 1997, po tym jak Hill i Brunson spotkali się podczas tworzenia wizualizacji na imprezie inaugurującej otwarcie Channel Five. (...) Większość ich muzyki posiada odpowiadające sekwencje wizualne, oba ich czołowe wydawnictwa zostały wydane jako kombinacje płyt CD i DVD. Najnowsze, „Master-View”, zawiera anaglifowe wersje 3D paru ich wideoklipów i było sprzedawane razem z okularami 3D. >>⁶³

W 1997 roku, kiedy zaczynałeś, vjing nie był zbyt popularnym zajęciem, właściwie to nikt nie miał pojęcia o co w tym chodzi. Jak to się stało, że zająłeś się interaktywnymi projekcjami?

Zaczynałem od projektorów slajdowych i projektorów płynów Optikinetics. Współorganizowałem The Big Chill⁶⁴ kiedy to jeszcze była mała niedzielna imprezka. Odpowiadałem tam za całokształt projekcji i chciałem, żeby wizuale były tak samo wyeksponowane jak dźwięk. Bookowałem vjów, których nie było wtedy za wielu. Chciałem robić wizuale i być również na scenie, więc założyłem Hexstatic. Spotkałem chłopaków z Coldcut na pierwszym The Big Chill i zacząłem z nimi pracować w studio.



108 Ostatnie wydawnictwo Hexstatic, MasterView, anaglifowa wersja DVD



109 Kadr z wideoklipu "Living Stereo", pochodzącego z wydawnictwa MasterView, Hexstatic

⁶² Wywiad z dnia 28.08.2012, Piotr Nierobisz, Londyn, Bristol

⁶³ Biografia artysty za Wikipedią: <http://en.wikipedia.org/wiki/Hexstatic> z dnia 28.08.2012

⁶⁴ Bardzo popularny letni festiwal alternatywnej muzyki elektronicznej, który odbywa się nieprzerwanie od 1994 roku w Ledbury, środkowa Anglia.

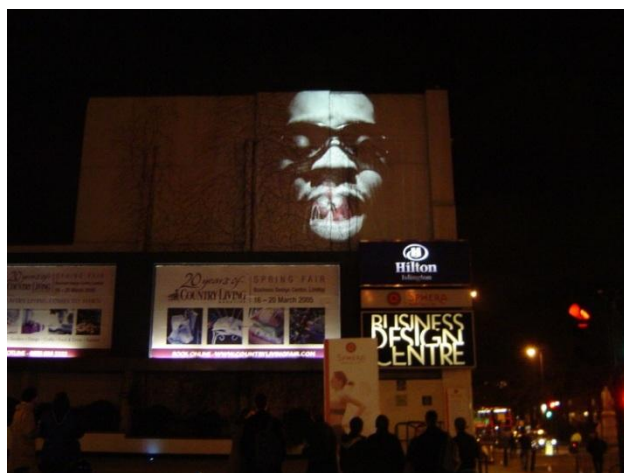
"Timber" to obecnie audiowizualny klasyk, kawalek historii. Czy mógłbyś opowiedzieć jak powstał - czy to było zrobione na zamówienie? Czy najpierw powstała muzyka czy też może materiał od Greenpeace zdeteterminował warstwę audio?

Mój pomysł był prosty - chciałem żeby kształty odpowiadały dźwiękom. Matt Black pokazał mi prace EBN. I BUM! To mnie zainspirowało do zrobienia trylogii "Natural Rhythms", której 3cią częścią był Timber.

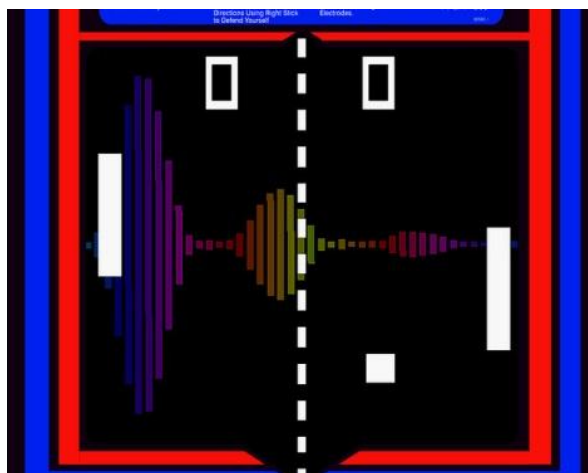
Po tym jak zrobiłem "Natural Rhythm" (część 1szą), pomyślałem, że chcę zrobić coś bardziej mocnego. Wpadł mi do głowy pomysł na Timber więc skontaktowałem się z Greenpeace i pojawili się w moim studiu. Pokazałem im "Natural Rhythm" i bardzo im się spodobał. Pozwolili mi użyć materiałów z ich biblioteki. Dostałem też trochę materiału z ITV Granada⁶⁵, z dokumentu o Indianach w amazońskich lasach w którym była ta śpiewająca dziewczyna. Znaleźliśmy mnóstwo innych fragmentów i spędziłem dużo czasu na montażu numeru w Adobe Premiere, którego użyłem jak sekwensera video. Znalazłem wtedy nową metodę używania tego programu. Miałem 100 megahercową maszynę, którą pożyczyłem z Prince Trust⁶⁶.

Inny wasz bardzo znany klasyk Hexstatic to "Deadly media". Ten kawalek to głównie zsampłowane wypowiedzi z wiadomości. Dla mnie osobiście on ma sens tylko wtedy jak oglądasz go jako video, ale był on jednak wydany na CD w formie tylko audio. Jak dużo z muzyki Hexstatic jest sampli video?

To różni się z numeru na numer. "Deadly Media" to czyste AV tak samo jak "Natural rhythm". Warstwa melodyczna powstała poprzez edycję klipów video, bez zbytniej dbałości o warstwę audio. Vjeowałem dla Davida Byrne⁶⁷ w Lizbonie w 1998. Kupiłem antenę satelitarną, żeby to zrobić. Niedługo potem nagrałem spikerów wiadomości z całego świata i w ciągu jednego dnia zmontowałem to w "Deadly Media". Ale zgadzam się, że to lepiej wygląda jako video...



110 Spontaniczny występ na ulicy Londynu promujący płytę MasterView, 2005



111 Kadr z teledysku "Extra Life", z płyty MasterView, Hexstatic 2005

⁶⁵ Lokalna telewizja w północno zachodniej Anglii, znana z bardzo ambitnych programów dokumentalnych

⁶⁶ Organizacja charytatywna w Wielkiej Brytanii skupiona na pomocy młodym ludziom z problemami, głównie bezrobotnym

⁶⁷ Lider zespołu Talking Heads.

"Ninja Tune" to kawałek z Waszego singla i również nazwa wytwórni płytowej, która was wydaje. Jaki jest związek między tymi dwoma faktami? Czy to Ty wymyśliłeś nazwę jednej z najbardziej istotnej wytwórni muzyki elektronicznej?

"Ninja Tune" zrobił Robin, dla uhonorowania Ninjatune records z którym mamy kontrakt.

Słyszałem, że pokazanie w "Deadly media" tylko ust spikerów to sposób na obejście problemów z prawem autorskim. Jak radzisz sobie z tym aspektem - Hexstatic używa sampli nie tylko z filmów, ale także z gier video i telewizji?

To prawda. Myślę, że jako pokazujesz tylko wycinek obrazu tym samym zmieniasz jego kontekst więc nie ma z tym prawnego problemu.

Jakie jest więc Twoje podejście do samlowania Twojej własnej pracy - czy byłoby ok jakby ktoś zagrał jako gwiazda dużego festiwalu seta a/v używając 90% Twoich klipów

Nie przeszkadzają mi ludzie którzy pokazują naszą pracę. Choć w takim przypadku nie jestem taki pewien... Wydaje mi się, że i tak dostalibyśmy trochę PRu, a w sumie DJe grają cały czas kawałki innych ludzi...

Co tak właściwie się teraz dzieje z Hexstatic, wydajesz się zajęty innymi projektami. Czy działalność Hexstatic jest zawieszona?

Cóż po 15 latach zdecydowałem zrobić nowy projekt solowy. Nazywa się Holotronica. Robin ma swoje projekty Trailer Trax i Solid Reel. Nie wiem czy razem nagramy jakiś album w najbliższym czasie, ale mam nadzieję, że zagramy jakieś większe występy na żywo po tym jak Holotronica zostanie wydana i wrócę z trasy koncertowej.

Twój nowy projekt solowy - Holotronica - jest oparty na interaktywnym 3d, publika ogląda go przez okulary polaryzacyjne. Na dzień dzisiejszy ciężko znaleźć miejsce w którym setup video będzie zadowalający, wspomnianie więc o projektorze 3d jest pozbawione sensu. Czy jest duże zainteresowanie tym projektem, mimo problemów logistycznych?

Holotronica łączy muzykę elektroniczną z nadchodzącymi technologiami 3D i holografii. Wygrałem pierwszą nagrodę MAMAs w 2009 - jedyną nagrodę w kategorii holografii, nagrodę akademii Musion. Używałem ich systemu, ale on jest zbyt drogi. Teraz pracuję nad czymś co nazywam Hologauze. Hologauze pozwala mi na używanie efektów właściwych holografii przy użyciu okularów 3D. Wygląda to zdumiewająco.

W Holotronice, z tego co zauważyłem większość obrazu jest renderowanego w czasie rzeczywistym. Czy to dlatego żeby wyjść poza 25 klatek i obraz był bardziej płynny, czy może bardziej chodzi o to, że umożliwia to większą kontrolę nad zgraniem audio-wizualnym?

Eksperymentuje z różnymi rzeczami, najbardziej istotne jest kontrolowanie kształtów 3D za pomocą midi w czasie rzeczywistym.

Czy masz w planie wydanie Holotroniki w formie zamkniętej jak 3D Blu-ray, albo aplikacja dla urządzeń mobilnych?

Tak, chciałbym, żeby to był 3D BluRay. Staram się traktować Holotronicę jako nowy projekt, poziom wyżej i kompletnie oddzielony od Hexstatic.

Oprócz 3D, w przeszłości pracowałeś z Augmented Reality (Rzeczywistość rozszerzona), jak również z ekranem Musiona. Czy robiłeś także jakieś próby z mappingiem? Czy planujesz coś jak Holotronica, ale z projekcjami na struktury architektoniczne?

Technologia która teraz rozwijam - Hologauze - pozwoli mi na 3D video mapping, więc na pewno chciałbym to kiedyś zrobić w przyszłości.



112 Holotronica, wersja pierwsza, występ na MAMA Musion awards



113 Holotronica, wersja 3D, pokaz w British Film Institute

Co jest najbardziej istotne żeby odnieść sukces w live performance - praca w studiu / biblioteka materiałów, czy też kontakt z publiką i umiejętność improwizacji?

Najbardziej istotne jest te 3-5 lat które poświęcasz żeby wydać album AV, który umożliwi Ci ten jednogodzinny show. To nie jest proste.

Jak bardzo technologia wpłynęła na Twoją pracę? Czy w rzeczywistości równoległej w której media cyfrowe nie istniałyby byłbyś dalej performerem? Jakiego rodzaju?

Audio-Wizualno-Technologicznym, tak jak teraz. Dzięki rozwojowi technologicznemu forma wyrazu się zmienia, udoskonalanie jej to jest coś co mnie napędza.

Jaka była wasza rola w projekcie odtwarza DVD Pioneer DVJ-X1?

10 lat temu Japończycy z Pioneera zaprosili nas na lancz. DVJ był jednym z pomysłów które dla nich mieliśmy. Zrobili to i to było niesamowite.

Jak zmienił się Twój setup od czasów kiedy zacząłeś przygodę z VJką, od jakiego sprzętu zaczynałeś a na czym pracujesz teraz?

Na początku używaliśmy taśm VHS i prostych mixerów wizyjnych. Teraz to właściwie tylko laptop i midi kontroler Korga, bardziej istotny jest software - pracuję na VDMX i Quartz Composer.

Od lat 90tych, w których zacząłeś pracę z mediami wizualnymi byłeś świadkiem wielu technologicznych przełomów. Mógłbyś wymienić 3 najbardziej istotne dla Twoich występów?

Są to:

- Odtwarzacz DVD Pioneer DVJ X1, oczywiście :))
- Ableton live: jest świetny do robienia mashupów i używam go do kresu jego możliwości. Muzykę do Holotroniki gram głównie na syntezatorach analogowych i nagrywam ją / obrabiam głównie w Ableton Live.
- Quartz Composer: pozwala mi na kontrolę nad kartą graficzną oraz mogę relatywnie łatwo stworzyć swój software.

Jak sobie wyobrażasz audiowizualny występ w roku 2030?

Mam nadzieję, że do tego czasu wynajdą projektor holograficzny i mam nadzieję, że będę dalej robił Holotronikę tylko, że będziesz ją oglądał na swoim domowym odtwarzaczu.

<< artystka wizualna, fotografka, video designer . Wizualizacje i set audio-video są stworzone na bazie różnorodnych projektów video jej własnego autorstwa. Eksperymentuje ze światłem, własnoręcznie robioną scenografią i stylizacją. Charakter wizualny jej produkcji jest bardzo minimalny i czysty. Przekaz znaczeniowy odzwierciedla różne ludzkie stany emocjonalne. Używając symboli wizualnych, tworzy tunel emocji pomiędzy nią a widzem. Od 2011 roku Emiko współpracuje z Polskim Radiem Czwórka, tworząc wizualizacje do programów muzycznych. Jest zwyciężczynią konkursu VJ Torna 2011 w Mińsku. Występowała na wielu imprezach w Polsce i Europie >> ⁶⁹



114 Kadr z wizualizacji Vj Emiko

Jakie są Twoje vjskie korzenie? Co sprawiło, że zainteresowałaś się tematem?

Moja przygoda z vj'ingiem rozpoczęła się podczas warsztatów vjskich, organizowanych przez Slot Art Festival w 2004 roku. Pamiętam jak zafascynował mnie obraz kosmosu z bazy klipów NASA wypuszczony na olbrzymim ekranie na tle muzyki. Warsztaty zaznajomiły mnie z zapleczem technicznym vj'ingu . Właściwie od razu postanowiłam spróbować Vj'ingu.

Estetyka/forma czy treść/kontekst? Co ma większe znaczenie?

Wszystkie te elementy mają dla mnie ogromne znaczenie. Bardzo dbam o estetykę / formę, w które ubieram treści, w sposób poetycki, emocjonalny.

⁶⁸ Wywiad z Emilią Gumańską, 10.09.2012, Londyn, Wrocław

⁶⁹ Biografia artysty zaczerpnięta z jej profilu Facebook: <https://www.facebook.com/vjemiko>

Jak istotne jest posiadanie własnego stylu wizualnego? Co go determinuje?

Własny rozpoznawalny styl pozwala wyróżnić się z masy. Każdy w tej chwili ma szansę zająć się vj'ingiem. Ekspozycja video, treści, technika rejestrowania i miksowania obrazu w głównej mierze determinują styl.

Twój styl jest bardzo filmowy, czy myślałaś kiedyś o pracy przy filmach?

Tak, oczywiście.

Czy od zawsze używałaś swojego materiału, czy miałaś epizod z używaniem sampli?

Na początku drogi vj'skiej używałam found footage, ze względu na brak własnych materiałów oraz sprzętu do ich produkcji. Stopniowo zaczęłam powiększać bazę video-loopów o własne zdjęcia wykonane analogiem (Zenith), pożyczałam zwykłą cyfrową kamerę od mojej znajomej. I tak się zaczęło.

Dzięki miksowaniu video zaczerpniętego z Internetu, nauczyłam się selekcjonować, dobierać i miksować treści. Sądzę, że był to ważny etap.

Jak duża jest Twoja biblioteka klipów?

Bardzo duża, obecnie 150 GB , chociaż jak dla mnie wciąż niewystarczająca :)

Jaki jest Twój wymarzony setup vjski?

Ogromny ekran, projektor dający kinowa jakość moich wizualizacji, i najlepiej 3 takie zestawy.

Na ile ważna jest improwizacja w Twoich występach? Często pozwalasz sobie na sytuacje w których składasz elementy w sposób dowolny, czy zawsze jesteś przygotowana?

Uwielbiam improwizację, i to jak jej efekty potrafią mnie zaskoczyć. Moje sety nigdy nie wyglądają tak samo. Nie mam ustawionych banków klipów w programie, zawsze składam je na żywo podczas występu. Ponieważ często występuje, podejrzewam, że ustalony schemat mógłby mnie bardzo szybko znudzić i odebrać przyjemność miksowania.

Większość Twoich materiałów to autorskie sesje z modelami. Jak udaje Ci się namówić te osoby do pozowania? Dość trudno chyba wytłumaczyć, że materiał będzie służył jako klip vjski, a nie jako sesja foto do portfolio czy też film?

Mam to szczęście, że większą część modelek, pojawiających się na wizualkach, stanowią moje bardzo dobre znajome. Bez problemu i konieczności namawiania godzą się na współpracę.

Jeśli upatrzę sobie nową postać, zazwyczaj zachęcam do współpracy prezentując moje portfolio, screenshoty. I wyjaśniam do czego posłuży video. Jeśli tylko dysponują wolnym czasem, godzą się na współpracę.

Jesteś jedną z najbardziej rozpoznawalnych polskich vjek za granicą, jak wygląda obecny poziom sceny vjskiej w Polsce w porównaniu do tego co spotykasz na wielkich festiwalach w Europie?

W ciągu ostatniego roku, poziom polskich vj'ów znacznie się podniósł. Nie uważam, że polski Vj'ing odbiega jakością od zagranicznego.



115 Kadr z Wizualizacji VJ Emiko

Stereotypowy pogląd głosi iż mężczyźni lepiej ogarniają technikę, za to kobiety bardziej koncentrują się na emocjonalnym charakterze obrazów. Czy istnieje Twoim zdaniem różnica pomiędzy stylem wizualnym / estetyką, którą determinuje płeć i na ile ona jest widoczna?

To tylko stereotyp. Kobiety również radzą sobie doskonale z technicznym aspektem VJ'ingu i produkcji. Zauważalne są natomiast różnice w treściach wizualizacji. W niektórych przypadkach łatwo jest rozróżnić treściowo kobiece wizualizacje od męskich.

Przy swoich projektach pracowałaś z wieloma różnymi muzykami / djami. Jakie jest ich podejście do Twojej pracy – traktują ją jako bardzo istotny element całości, czy też bardziej jako efektowny dodatek, fajerwerk?

Podejście muzyków do obrazu potrafi być bardzo różne, niestety zazwyczaj Vizu w dalszym ciągu nie jest traktowane na równi z dźwiękiem, lecz jedynie uatrakcyjnia działania muzyczne.

Liczę na to, że niebawem to podejście ulegnie zmianie.

<< *NEW OPERA HERO* zostało założone w 2007 przez Steffa Ungerera i Mike'a Wilsona którzy reżyserowali, komponowali, pisali i projektowali dla teatru, opery, koncertów, telewizji, gier komputerowych i instalacji przez więcej niż 10 lat. Jako założyciele Burst-TV, ich portfolio zawiera zlecenia dla Oper Narodowych w Londynie, Tokio i Hamburgu jak również popularnych wykonawców jak Pet Shop Boys, Lady Gaga i Asian Dub Foundation. (...)

Eksperymentują oni ze stereoskopowymi projekcjami 3D jak również hologramami, śledzeniem ruchu za pomocą podczerwieni czy Kinecta i animacjami interaktywnymi żeby osiągnąć iluzję wyglądu rzeczywistego na scenie. Pracują także z Kanadyjską grupą naukowców zajmującą się systemami dotykowymi, w celu wynalezienia języka który umożliwi ludziom z defektami słuchu "czucie" muzyki podczas występów >>⁷¹

Jak wszystko się dla was zaczęło, jaki był wasz background?

Steff: Zaczęłem eksperymenty z projekcjami w połowie lat 90-tych razem z kumplami w Holandii. Najpierw używaliśmy zapętlonych taśm 16mm, potem tych starych projektorów R/G/B72 i graliśmy bardziej na małych imprezach niż na festiwalach czy koncertach. W tamtych czasach potrzebowaliśmy dwóch ciężarówek i dźwigu żeby ustawić sprzęt na większą imprezę. Jeden z moich cykli malarskich stał się bardzo znana, głównie przez to że wyładowałem przez nie w sądzie. Ktoś się mnie zapytał czy mógłbym je zaanimować i tak to się zaczęło na dobre. Część moich obecnych materiałów wizualnych dalej jest oparte na tych wczesnych pomysłach, chociaż styl wizualny totalnie zmienił się gdy poznałem Mike'a i założyliśmy Burst TV w 2001 roku. **Mike:** Zaczęłem jako grafik i pracowałem przy grach komputerowych, głównie na Sony Playstation. Po jakimś czasie trochę zaczęło mnie to nudzić. Kiedyś byłem w klubie i zobaczyłem jak Steff robi wizuale i od razu mnie to zaintrygowało, więc poszedłem do niego pogadać. Niedługo potem rzuciłem moją pracę i zacząłem pracować razem z nim.

Jak duży wpływ na waszą pracę miał uniwersytet?

Steff: Studiowałem grafikę w Niemczech i fotografię w Holandii. To miało mały wpływ na moją kreatywną stronę, ale było dobrą drogą do samoświadomości jako artysta i nauką jak się bezpiecznie buntować.

Mike: Studiowałem informatykę na uniwersytecie, więc poza jakimiś graficznymi modułami nie było szans na jakąkolwiek kreatywność. Uświadomiłem sobie, że spędzam więcej czasu robiąc grafikę niż ucząc się, więc razem z kolegą zrobiliśmy własną grę komputerową. Dostaliśmy propozycję wydania jej komercyjnie i zaprowadziło mnie do pracy w przemyśle gier komputerowych. Teraz bardzo się cieszę, że mam wiedzę informatyczną, bo stronę w którą idzie cała sztuka wizualna to używanie własnych generatywnych algorytmów graficznych ponad czymś oprogramowaniem.

⁷⁰ Wywiad z Steff Ungerer, 15.09.2012, Londyn, Berlin

⁷¹ Biografia artysty za stronę domową: <http://www.newoperahero.com> z dnia 15.09.2012

⁷² Chodzi o rodzaj projektora który ma 3 oddzielne obiektywy dla każdego koloru składowego obrazu, obecnie wyszły z użycia.

Co było powodem, że przerwaliście czynną aktywność VJską około roku 2000 i zajęliście się głównie CGI?

Nigdy nie przestaliśmy pracować z obrazami na żywo. Faktem jest, że mniej więcej wtedy nasze eksperymenty z fotografią i CGI doprowadziły nas do międzynarodowych zleceń na grafikę drukowaną i telewizyjną, ale zawsze byliśmy skupieni na synchronizacji audio wizualnej. Główna zmiana polegała na tym, że skupiliśmy się na teatrze i operze, bo to pozwoliło nam pracować z narracją i historiami.

W firmie którą prowadzicie pracujecie dla bardzo znanych postaci jak np. Lady Gaga czy Pet Shop Boys. Oprócz prac video, zajmujecie się także architekturą, aranżacjami sceny, nawet projektowaniem kostiumów. Jak duży wpływ na to miał wasz początkowy „romans” z wizualizacjami – czy tego typu tematu zawsze były w sferze waszych zainteresowań, czy też może to się rozwinęło naturalnie, jako dopełnienie interaktywnego scenicznego video?

Według naszej filozofii nie powinno być żadnych granic między różnymi formami wyrazu. Nie ma żadnego powodu dla którego ktoś kto jest kreatywny powinien zajmować się tylko jedną dziedziną. Nigdy nie przedstawialiśmy siebie jako VJów, designerów, czy kompozytorów, ale jako prawdziwych artystów multimedialnych.



116 Sceniczne aranżacje Burst.TV, dla różnych teatrów i oper



117 Przykład reklamy prasowej stworzonej przez Burst.TV

Gdy robicie materiał na wizualizacje dla mainstreamowych wykonawców czy często dostajecie jasno określone wytyczne jak ma to wyglądać, czy macie „wolność artystyczną” żeby zrobić cokolwiek chcecie? Czy muzycy potem kolaudują waszą pracę, czy częściej dzieje się to na zasadzie: „Jesteście profesjonalistami, ufamy wam, róbcie co chcecie?”

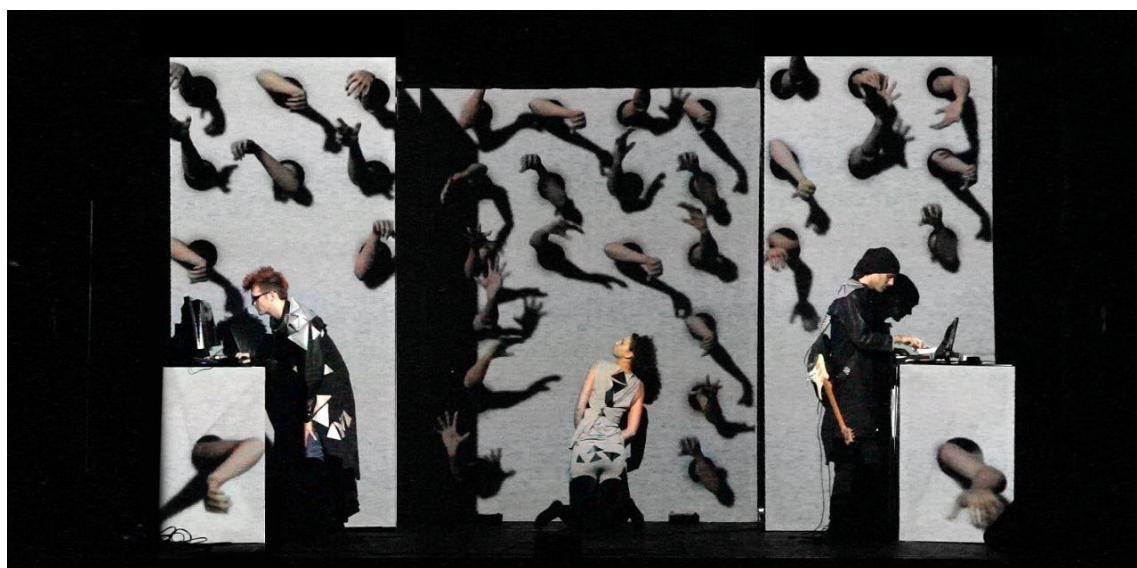
To zależy, na przykład teraz przygotowujemy kolejną operą Benjamina Brittena dla Opery Narodowej w Nowosybirsku, którą reżyseruje Jan van den Bosch i mamy nie tylko dostarczyć pomysły wizualne, ale także określić technologię i zaprojektować scenę. Dostaliśmy wolną rękę. Przeciwnym biegunem jest to, że czasami zdarza się nam, że dostajemy ściśle wytyczne od kogoś jak to ma wyglądać i wtedy jest to wyzwania bardziej techniczne, rzemieślnicze niż artystyczne.

Czy mógłbyś opowiedzieć jaka jest idea waszego projektu New Opera Hero?

N.O.H. łączy koncert, instalację i występ para-teatralnego w strukturę zespołu scenicznego. Wykonujemy nasze piosenki w środku wirtualnego świata projekcji i technologii interaktywnych.

W tym multimedialnym kolażu każdy element wpływa i zmienia na ostateczny rezultat. Proces kreatywny nie jest zorganizowany wokół skończonego scenariusza czy też podkładu muzycznego. Zamiast tego to konglomerat różnych mniejszych elementów, które są naszym budulcem. Motywy muzyczne, historie postaci, obrazy, technologia, akrobatyka są przemieszane, tak jak artysta malarz zmienia elementu kolażu dopóki nie będą one pasowały do reszty i będą miały sens z resztą kompozycji, odsłaniając skończony obraz.

To, że N. O. H. opiera się na różnych formach kreacji zmienia nasze podejście - zamiast prób tworzenia nowego gatunku, czy też stylu w obrębie określonej dziedziny – skupiamy się na formach alternatywnej komunikacji pomiędzy różnymi dziedzinami.



118 New Opera Hero - występ w Manchesterze, 2012

Kim są członkowie New Opera Hero i kto jest za co odpowiedzialny?

Trzon New Opera Hero, jak również Burst TV to Micheal Wilson i Steff Ungerer. Oboje jesteśmy odpowiedzialni za reżyserię, muzykę, wizualizacje oraz wszystkie inne elementy występu i większość pracy odbywa się w tym duecie. Ostatnio dołączył do nas James Manning jako wokalista i trzeci stały członek zespołu. Jesteśmy szczęściarzami, że mamy stałe grono ludzi z którymi stale współpracujemy podczas występów, najczęściej z Josephine Lloyd (wokalistka), Fiona Beavan (wokalistka), Philip Gordon (animator / technik), David Abra (oświetleniowiec), Maria (projektantka kostiumów), Georgina Cavendish (tancerka) i parę innych osób, które pracują z nami mniej regularnie.

Jak zaczęła się wasza współpraca z Musion, kiedy pomyśleliście pierwszy raz żeby pracować z ich ekranami?

Pierwszy raz zetknęliśmy się z Musion 8 lat temu przez znajomego który tam pracowałem. Potem skontaktowaliśmy się z nimi w 2009 podczas imprezy kończącej działalność Shunt⁷³. Po tym jak wygraliśmy ich nagrodę 2 lata z rzędu mamy z nimi specjalny układ, który jest bardzo owocny dla obu stron.

New Opera Hero podczas występów używa dwóch warstw projekcji – jedna za muzykami na ekranie do tylnej projekcji i jedna na przezroczystym ekranie Musion między publicznością a performerami. Projekcje video są zsynchronizowane pomiędzy tymi warstwami, jak również z muzyką. Mógłbyś przybliżyć trochę szczegółów odnośnie technologii która to umożliwia?

Stworzyliśmy swój własny system w VVVV, który kontroluje projekcje, a także oświetleni, które również jest zsynchronizowane z video i dźwiękiem – oświetlenie sceniczne jest dla nas bardzo częścią video na scenie. Dodatkowo możemy dołączyć elementy interaktywne takie jak Kinect czy też śledzenie ruchu za pomocą podczerwieni jeżeli mamy taką potrzebę, ale to zależy głównie od miejsca w którym mamy występ. VVVV to bardzo elastyczne rozwiązanie, dla naszych celów spisuje się świetnie.

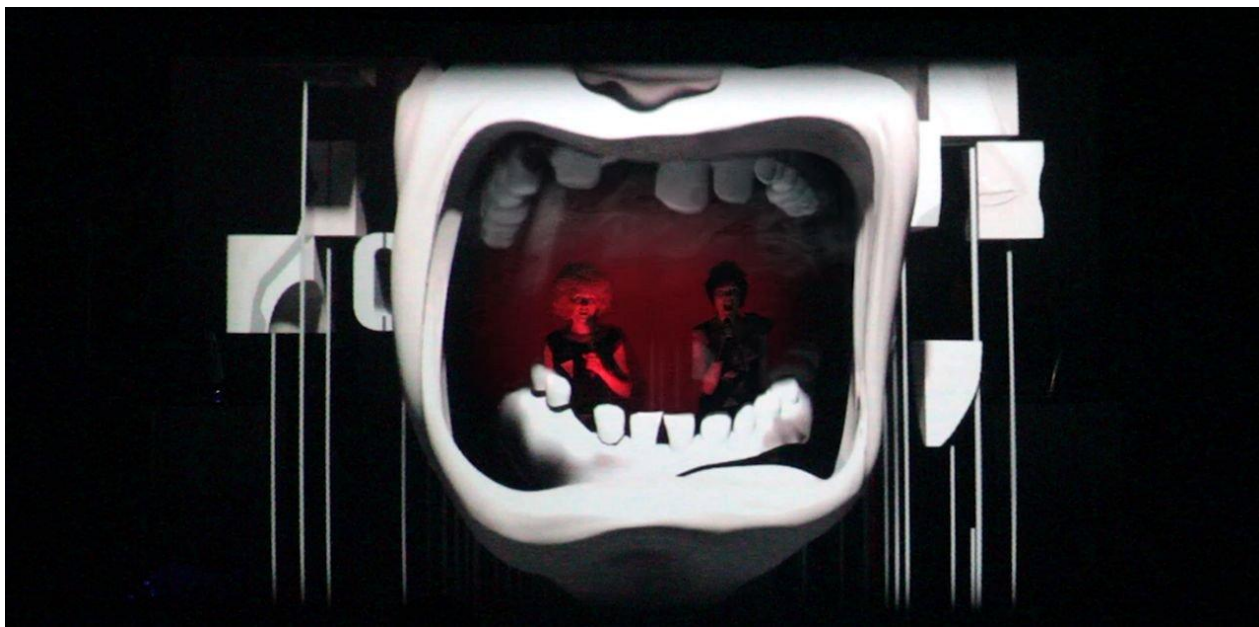
...a tak właściwie na jak wiele improwizacji sobie pozwalacie podczas waszych występów? Czy to jest wszystko wcześniej dokładnie zaaranżowane, czy też macie kompletną kontrolę nad tym co się dzieje?

Dużo rzeczy jest pre-aranżowanych, żeby wszystko scalała narracja rozwijająca się przez cały występ, ale ponieważ dużo pracowaliśmy z teatrami nasz system umożliwia również improwizację. Cały aranż jest kontrolowany przez nas ze sceny, ale my również gramy na instrumentach i odgrywamy role. Musimy więc wybierać, które elementy robić na żywo przed publicznością. Jesteśmy zdania, że tworzymy więcej energii na scenie grając na basie czy też gitarze na scenie niż stojąc za laptopem, więc najczęściej tak właśnie się dzieje – wybieramy granie na żywo zamiast vjingu na żywo.

⁷³ Nieistniejące już miejsce wystaw i koncertów, które znajdowało się w wiktoriańskich podziemiach metra.

Czy oprócz ekranu od Musion, pracujecie jeszcze nad jakimś innym rodzajem nieszablonowych projekcji?

Czasem robimy materiał w 3D, używamy wtedy albo kinowych okularów polaryzacyjnych, albo starych prostych okularów z czerwono-zielonymi szklami. W naszych pierwszych występach używaliśmy też podczerwieni i Kinecta do śledzenia ruchu. Najbardziej istotna jest dla nas jednak treść, a nie technologia.



119 Kadr z występu New Opera Hero w Manchesterze

Czym jest Audioanimata?

Audioanimata to nazwa którą wymyśliliśmy, żeby określić prawdziwą twórczość multimedialną. To określenie zbiorcze – zawiera ono każdy występ muzyczny, który zaciera granicę pomiędzy różnymi formami kreacji. Chcemy zebrać ludzi, którzy myślą podobnie do nas i to słowo jest takim zabawnym zbitkiem liter, który mógłby być nazwą na całe zjawisko.

Z perspektywy osoby występującej na scenie, która zajmuje się tak muzyką jak i obrazem, gdybyś musiał wybierać pomiędzy wielkim ekranem a mocnymi głośnikami, co byś wybrał?

Najbardziej mocne reakcje jakie widziałem były na koncertach. Muzyka jest bardzo silnym środkiem wyrazu. Więc oczywistą dla mnie odpowiedzią jest, że wybrałbym głośniki. Z drugiej strony, może to by był ciekawy eksperyment, żeby zorganizować wieczór w którym nie byłoby muzyki tylko ogromny ekran, który nadal powinien zainteresować dzisiejszą widownię – byłoby to ciężkie zadanie, nawet filmy nieme byłyby ilustrowane muzyką tapera...

Co jest bardziej istotne: estetyka graficzna, czy też kontekst obrazu?

Odpowiedzią na to pytanie jest: zależy od kontekstu! Sztuka może być brzydka, jeżeli idea jest dobra. Z reguły jednak, ludzie wolą oglądać ładne obrazki. My staramy się zachować złoty środek.

W jakiej przestrzeni publika jest najbardziej skupiona na projekcji: ekran-za-DJem-w-klubie, projekcja w galerii, sala kinowa, czy plenerowa impreza z mappingiem? W jakiej najbardziej lubicie występować?

Najbardziej lubimy teatry, opery i przestrzenie koncertowe, bo publiczność na pewno jest tam wtedy żeby czegoś doświadczyć – nie zostajemy sprowadzeni do tła, którego ktoś może nawet nie zauważyć.

Jaki był najbardziej niesamowity układ ekranów jaki widziałeś do tej pory?

Oprócz wszystkich ogólnie znanych innowatorów jak Amon Tobin, DJ Shadow, najbardziej niesamowity był układ ekranów LED na ostatniej olimpiadzie. Ekran który ma kilometr obwodu – to byłoby wspaniale móc się tym pobawić.

Jak sobie wyobrażasz typowy setup VJski i występ w roku 2030?

Bez wątpienia bardzo obiecujące są technologie przenośne – więc prawdopodobnie będziemy widzieli dużo więcej wizualizacji w ruchu, w przestrzeni publicznej, na ulicy. Najprawdopodobniej dużo bardziej będą wykorzystywane małe projektory LED/laserowe, takie które mieszczą się w dłoni jak tylko będą odpowiednio jasne. Oprócz tego myślę, że będzie dużo bardziej zespołów, które będą się koncentrowały na występach AV, w których większość będzie miała własny, unikalny styl. Dla dzieciaków, które dorastają wraz z Youtube edycja wideo nie jest czymś niezwykłym, więc dla nich będzie naturalne robienie wideo wraz z własną muzyką. W sumie można zauważyć jak to się powoli rozwija już teraz, ale to dopiero wybuchnie.

Podsumowanie

Mam szczerą nadzieję, że moja praca pomoże w szerszym poznaniu i promocji VJingu, gdyż zjawisko projekcji interaktywnych nie jest zjawiskiem nowym. Właściwie jest ono starsze niż sztuka filmowa, bo istniało zanim wymyślono kamerę. Od początku istnienia jednak cierpiało na brak należytej uwagi i zrozumienia wśród ludzi dla których projekcje były wykonywane. Działo się tak dlatego, że projekcje zawsze były podporządkowane wobec innej formy kreacji, najczęściej muzyki.

Pracowałem kiedyś przy organizowaniu obsługi wizualnej na wielkim festiwalu muzycznym reklamującym się jako festiwal muzyki i wizualizacji. Zapytano mnie gdzie ma być stanowisko VJa, żeby pociągnąć kable wizyjne powiedziałem, że na scenie obok DJa. Osoba, która odpowiadała za booking artystów muzycznych oburzyła się i powiedziała, że się nie zgadza i nie ma takiej opcji, bo scena jest dla DJów i muzyków. Finalnie postawiłem na swoim, ale anegdota ta dobrze opisuje jakie podejście jest dominujące.

W pewnym sensie jest to dla mnie zadziwiające, bo jest to jedna z niewielu sztuk prawdziwie intermedialnych. Żeby tworzyć dobre wizualizacje trzeba mieć pojęcia o muzyce, jej konstrukcji, rytmice i kontekście. Wypada mieć pojęcie o grafice, fotografii i kompozycji, żeby obrazy były estetyczne i nie raziły oka. Trzeba rozumieć język kina i animacji, aby dawkować dynamikę, nie nudzić i sprawnie tworzyć narrację obrazu. Należy również mieć zdolności technicznej obsługi komputera i urządzeń video. Miksowanie dwóch płyt razem jednak dalej uważane jest za coś niezwykłego.

Oddzielając jednak Interaktywne Projekcje od stricte klubowych wizualizacji, zostaje Live Cinema, które zasługuje na dużo większą ekspozycję niż to teraz ma miejsce, szczególnie, że wraz z rozwojem techniki jego potencjał wzrasta.

Żywe, interaktywne kino, jest dziedziną praktycznie w ogóle niewyeksplorowaną, pojęciem nieznanym w świecie filmowców. Próba przekonania aktorów do zagrania w projekcie, który nie będzie filmem, nie będzie teledyskiem, ani nawet nie będzie online jest ciężkim orzechem do zgryzienia. Kina, mimo iż posiadają już w większości cyfrowe projektory, co w przeszłości było problemem, dalej nie chcą organizować interaktywnych projekcji. Swego czasu, gdy próbowałem zorganizować pokaz Live Cinema w znanym krakowskim kinie (nie-multipleksie) po dłuższych negocjacjach usłyszałem, że to się nie odbędzie, bo w kinie są nowe krzesła, a na pewno wszyscy będą chcieli palić papierosy, a nikt też nie będzie z nich sprzątał wymiocin. Zrozumiałem wtedy, że niektórzy po prostu boją się aspektu nieprzewidywalności – w kinie powinno się siedzieć, oglądać i być cicho, bo to świątynia taśmy światłoczułej.

Ludzie zajmujący się wizualizacjami mają bardzo różne korzenie i zainteresowania - niektórzy z nich kończyli malarskie szkoły artystyczne, inni są programistami-samoukami, są też architekci, a jeszcze inni kręcili filmy ze znajomymi od wczesnych lat dziecięcych. Większość z nich zarabia niewielkie w stosunku do nakładu pracy i poniesionych kosztów pieniądze, niektórzy nie dbają o to w ogóle traktując to jako hobby. Bardzo niewielki procent żyje tylko i wyłącznie z tego, bo jest to tryb życia dość stresujący. Łączy ich jednak jedna rzecz, łączy ich

miłość do momentu w którym nagle z dwóch kompletnie nieprzystających fragmentów obrazu tworzy się trzeci i pasuje to idealnie w miejsce oraz czas w którym to ma miejsce.

Zabrzmiało to może patetycznie, ale podczas VJskich pojedynków, kiedy do jednego podkładu muzycznego występuje dwóch vjów na dwóch różnych ekranach obok siebie, wchodzi się w tryb komunikacji w którym można się porozumieć z „rywalem” bez użycia słów, bez gestykulacji, bez dźwięków, tylko strumieniem obrazu.

Jest to uczucie, którego każdemu życzę kiedyś doświadczyć.

Bibliografia

Eskander, X. (2005). *'vE-'jA: Art + Technology of Live Audio-Video*. San Francisco: TouchSmart Publishing.

Faulkner, M. (2006). *VJ audio-viual art + vj culture*. China: Laurence King Publishing Ltd.

kolektywna publikacja online. (2010). *VJing by 375 Wikipedians*. Grayscale publishing, Google Books.

Lewandowska, W. (2008). *praca Magisterska: VJing jako nowa forma aktywności kulturowej*. Warszawa: WSPS Warszawa.

Spinrad, P. (2005). *The VJ Book. Inspirations and Practical Advice for live visuals performance*. Los Angeles: Feral House Book.

Źródła online

<http://vjforums.com> – największe, międzynarodowe forum vjskie

<http://tripzone.pl> – polskie forum vjskie

<http://www.pooterland.com/> - strona z dokumentacją lightshow

<http://www.magiclantern.org.uk/> - strona brytyjskiego Magic Lantern Society

<http://www.centerforvisualmusic.org/> - organizacja dokumentująca „wizualizację muzyki”

<http://www.visual-media.be/> - informacje o projekcjach w „epoce przedfilmowej”

<http://3cinema.art.pl> – serwis o kinie eksperymentalnym

<http://wikipedia.org>

Załączniki

Płyta video-DVD (możliwa do odtworzenia na zwykłym odtwarzaczu DVD). W menu ilustrującym rozdział archeologia:

Rekonstrukcja projekcji latarni magicznych
„Optical Poem” Oskara Fischingera
Dokumentacja występu Joshua White Lightshow
Nagranie dokumentujące VUJAK – prototyp w działaniu
Wideoklip „We will rock You” EBN
Tulse Luper Suitcase VJ performance – dokumentacja

W menu ilustrującym wywiady znajdują się przykłady prac osób odpowiadających na pytania

Spis Ilustracji

1 Rycina dokumentująca pokaz Robertsona	10
2 Typowe ustawienie latarni magicznej podczas pokazu fantasmagorii	13
3 Ukryty pokój jest zaciemniony, duch nie jest widoczny	15
4 Ukryty pokój jest oświetlony, duch jest widoczny	15
5 Wykorzystujący „ducha Peppera” układ projekcji podczas spektaklu Fantasmagorii	16
6 Madonna stojąca za wirtualnym gitarzystą Gorillaz	16
7 Organy świetlne 1893, Bainbridge Bishop	17
8 Organy świetlne 1912, Alexander Rimington	17
9 Kadry z filmu "Opus IV"	21
10 Kadry z "Symfonii wielkiego miasta"	21
11 Plakat do filmu: „Berlin Symfonia Wielkiego miasta”	22
12 Kadr z filmu Rhythmus 21	23
13 Hans Richter na tle swoich obrazów, 1950	23
14 Kadr z filmu "Inflation"	24
15 Kadr z filmu "Vormittagspuk"	24
16 Kadr z "Dreams That Money Can Buy"	25
17 Kadr z "Dreams That Money Can Buy"	25
18 Kadry z filmu "Diagonal - vertical Symphonie"	26
19 "Extension" Dadaistyczna litografia Vikinga Eggelinga	26
20 Kadr z "The Color Box"	28
21 Kadr z "Free Radicals"	28
22 "Wind Wand", ikoniczna rzeźba w północnej części Nowej Zelandii	29
23 Kadr z "Wax Experiments"	30
24 Maszyna do cięcia wosku	30
25 Kadr ze "Studiów"	31
26 Oryginalne kadry z "Kreise"	32
27 Kadr z "Muratti greift ein"	32
28 Abstract Landscape, 1959	33
29 Elfride i luminograf, bez płyty z gumowej masy	33
30 Poster filmu w latach 60-tych	35
31 Kadr z Fantazji, 1940	35

32	Dzisiejszy Grafoskop.....	38
33	Przykład "efektu mory"	38
34	Przykładowy "światlny kleks"	39
35	Projektor optikinetics Solar 250	39
36	Projektor Kodak Carousel.....	40
37	Żywe insekty podczas projekcji "Son et Lumiere for Earth, Air, Fire, and Water" Marka Boyla	40
38	Teraźniejsza projekcja slajdowa austriackiej grupy Lichtapette.....	41
39	Acidica podczas koncertu Zorch, 1974.....	42
40	Projekcje dla zespołu ZORCH.....	42
41	Projekcje dla Franka Zappy, Joshua White Light Show	43
42	Joshua White podczas występu na Transmediale	43
43	Sprzęt projekcyjny z Joshua White Light Show, część wystawy "High Times" w Wellcome Collection, Londyn	45
44	Młody Joshua White w Fillmore East wraz ze sprzętem projekcyjnym	45
45	Poster z pokazu "Chelsea Girls"	49
46	Zdjęcie z koncertu Exploding Plastic Invetible	49
47	Ekran ok. 8x6 metrów na którym wyświetlano projekcje z Eidophorów podczas pożegnalnego koncertu The Who, 1982	51
48	Późniejsza wersja projektora Eidophor ze zdjętą obudową	51
49	Centrum kontroli video na Kool Jazz Festival 1978	52
50	Przenośny projektor video na festiwalu Kool Jazz Festival 1978	52
51	Plakat reklamowy ANIMAC	53
52	Kinect - dzisiejszy ekwiwalent ANIMACA dostępny dla każdego za niewygórowaną cenę	53
53	Dan Sandin i jego Video Image Processor	54
54	EMS Spectre	54
55	Chromatron 14.....	55
56	SCANIMATE.....	55
57	Późniejsza wersja FairLight Computer Video Instrument.....	56
58	Menu efektowe mixera Videonics MX-1	56
59	Pakiet Video Toaster 4000, późniejsza wersja	57
60	Menu edycyjne Video Toaster 4000	57
61	Pierwszy plakat filmu	58
62	Kadr z filmu	58
63	Kadr ze spotu rozpoczynającego nadawanie kanału	60
64	Logo stacji wraz ze słynnym sloganem reklamowym	60
65	Peter Rubin	62
66	Peter Rubin podczas występu, Płock 2005.....	62
67	Automat perkusyjny TR-909.....	65
68	Syntezytor basowy TB-303	65
69	Prototyp systemu używającego Vujak, 1993	67
70	Interfejs programu Vujak, 1994.....	67
71	EBV - Electronic Broadcast Vehicle	68
72	Okładka singla "U2" zespołu Negativeland.....	68
73	Okładka "Let Us Play", Coldcut.....	70
74	Charakterystyczny logotyp Ninja Tune	70
75	Interfejs programu Jarkaos	71
76	Interfejs programu ArKaos	71
77	Wymiana suwaka przezroczystości w mixerze wizyjnym Edirol V-4.....	72
78	Kompletny zestaw DVJski.....	72
79	Peter Greenaway podczas Tulsa Luper Suitcase	74
80	Okładki DVD z projektem Tulsa Luper	74

81 Okładka pierwszego DVD z serii AUDIOVISUALIZE	79
82 Kadr z występu Addictive TV, po lewej stronie Jim Morrison, po prawej Blondie	79
83 Addictive TV, występ w Saragossie, 2010	81
84 Przygotowania do występu w Saragossie, 2010	81
85 Kadr z „Eye of The Pilot”	82
86 Kadr z alternatywnego trailera do „Slumdog Milionaire”	82
87 Mapped Buren01, wydruk atramentowy, 50x50cm z serii Antimapping.....	85
88 Mapped Buren01, video instalacja, 160x160x45cm, z serii Antimapping.....	85
89 Kadr z Cybernoir.....	87
90 Kadr z wizualizacji dla Sandera Kleinberga	87
91 Wideoklip: „Chicks” dla Dana Steina, VJ Anyone.....	88
92 Performance Cybernoir na fesitwalu Sound:Frame, Wiedeń 2007	88
93 Projekcje w The Fridge, 1992.....	90
94 Slajdowe projekcje w Shoom, 1992	90
95 Jeden z pierwszych występów, 1980	90
96 Projektory slajdowe 7kw (50.000 lumenów) firmy Hardware for Xenon Slide z obiektywem 1000mm	91
97 Przykład wielkoformatowej projekcji slajdowej, Mistrzostwa Świata w Piłce Nożnej 1998, klify Dover	91
98 Przykład szablonu graficznego którego używał Gary. Cyfry to długość ogniskowych soczewek	93
99 Dom Handlowy Harrods, Londyn, Projekcja na święta Bożego Narodzenia, 1993. Po prawej stronie rzut budynku przez papier milimetrowy	93
100 Mapping 3D, Marble Arch, Londyn	94
101 Mapping w planetarium z okazji zimowej olimpiady w Vancouver, 2002	94
102 Super Pikix – software VJski na konsole do gier Canoo.....	97
103 Pikilipita Advance – software VJski na konsole do gier Gameboy Advance sprzedawany w formie kartridża.	97
104 Ekran selekcji klipu z programu VJskiego PS24VJ na konsolę Playstation 2	98
105 Kadr z wizualizacji Pikilipity przy użyciu programu Super Pikix	98
106 Walkabout Projection, Prickimage & Pikilipita	99
107 Panda - jedna z charakterystycznych postaci Pikilipity, która pojawia się często w jego wizualizacjach	100
108 Ostatnie wydawnictwo Hexstatic, MasterView, anaglifowa wersja DVD.....	101
109 Kadr z wideoklipu "Living Stereo", pochodzącego z wydawnictwa MasterView, Hexstatic	101
110 Spontaniczny występ na ulicy Londynu promujący płytę MasterView, 2005	102
111 Kadr z teledysku "Extra Life", z płyty MasterView, Hexstatic 2005	102
112 Holotronica, wersja pierwsza, występ na MAMA Musion awards	104
113 Holotronica, wersja 3D, pokaz w British Film Institute	104
114 Kadr z wizualizacji Vj Emiko.....	106
115 Kadr z Wizualizacji VJ Emiko.....	108
116 Sceniczne aranżacje Burst.TV, dla różnych teatrów i oper	110
117 Przykład reklamy prasowej stworzonej przez Burst.TV.....	110
118 New Opera Hero - występ w Manchesterze, 2012	111
119 Kadr z występu New Opera Hero w Machesterze	113