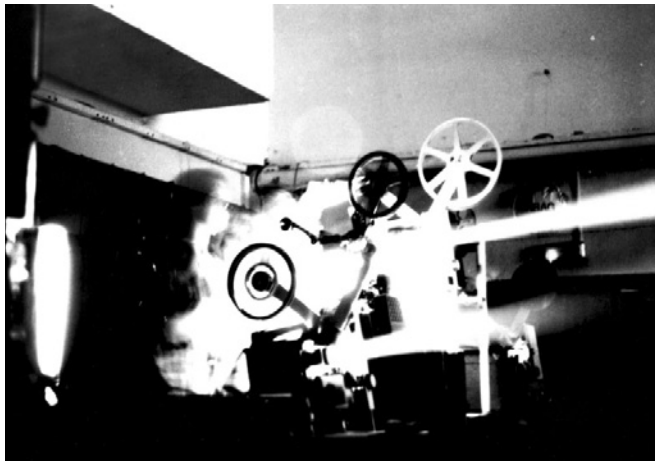
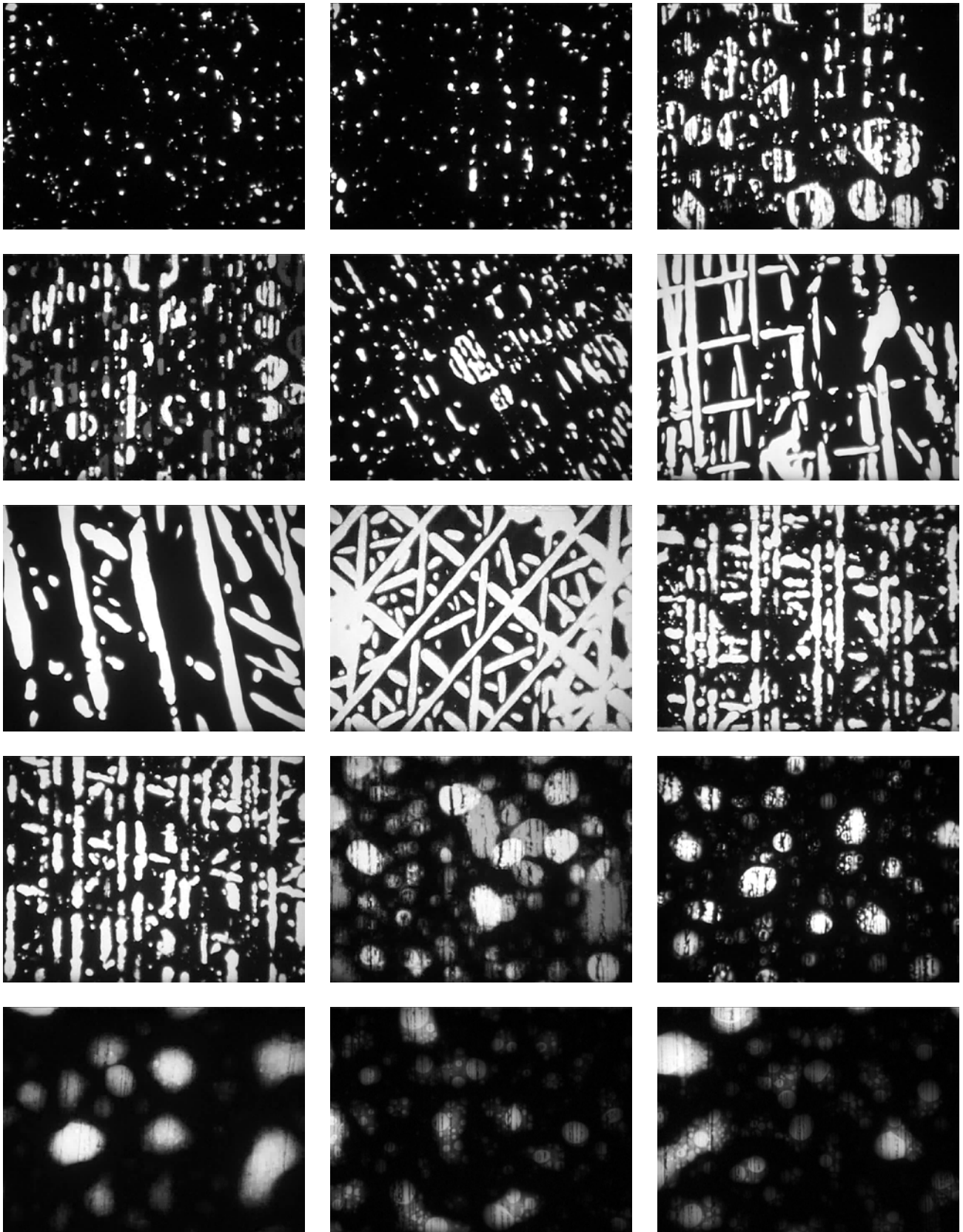
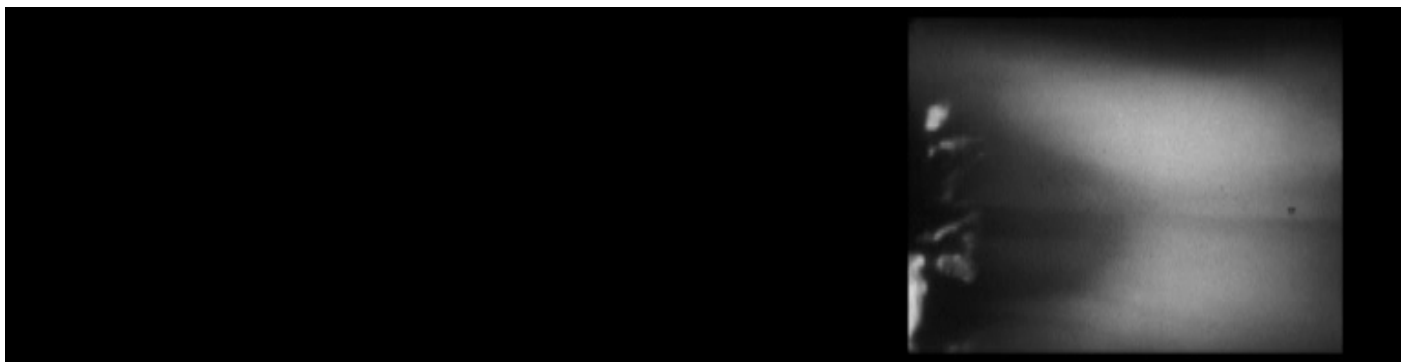
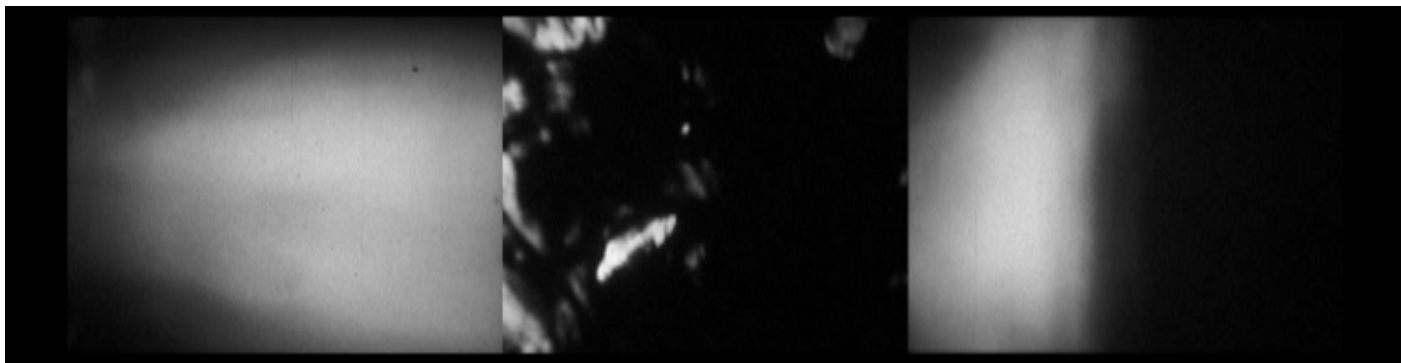
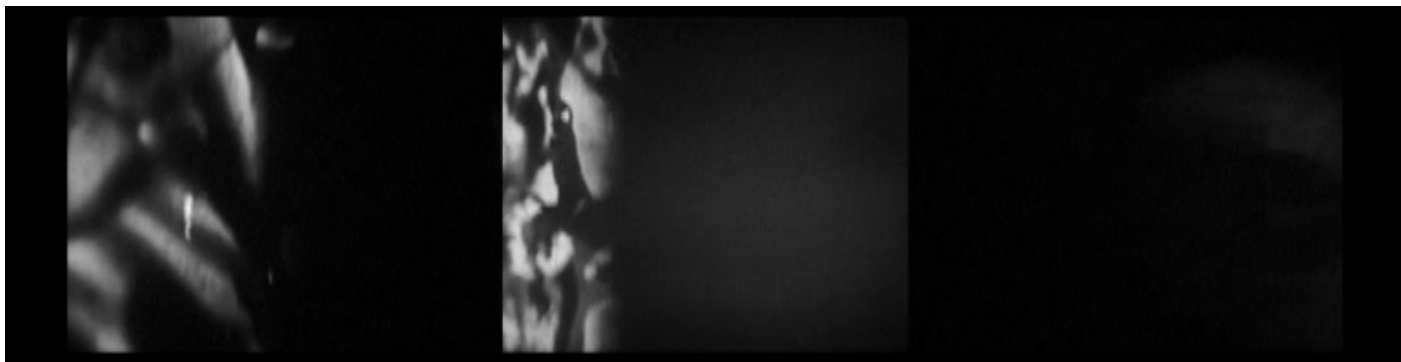
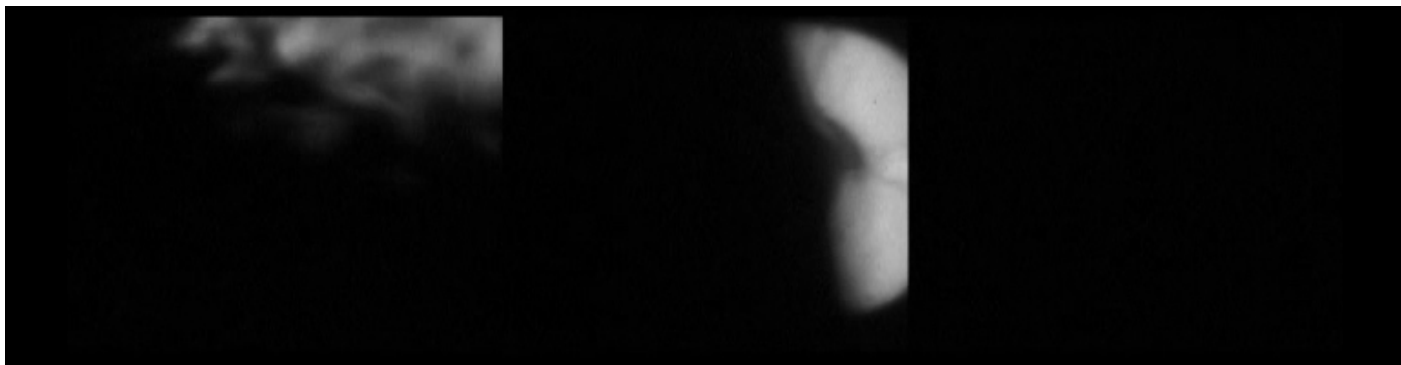








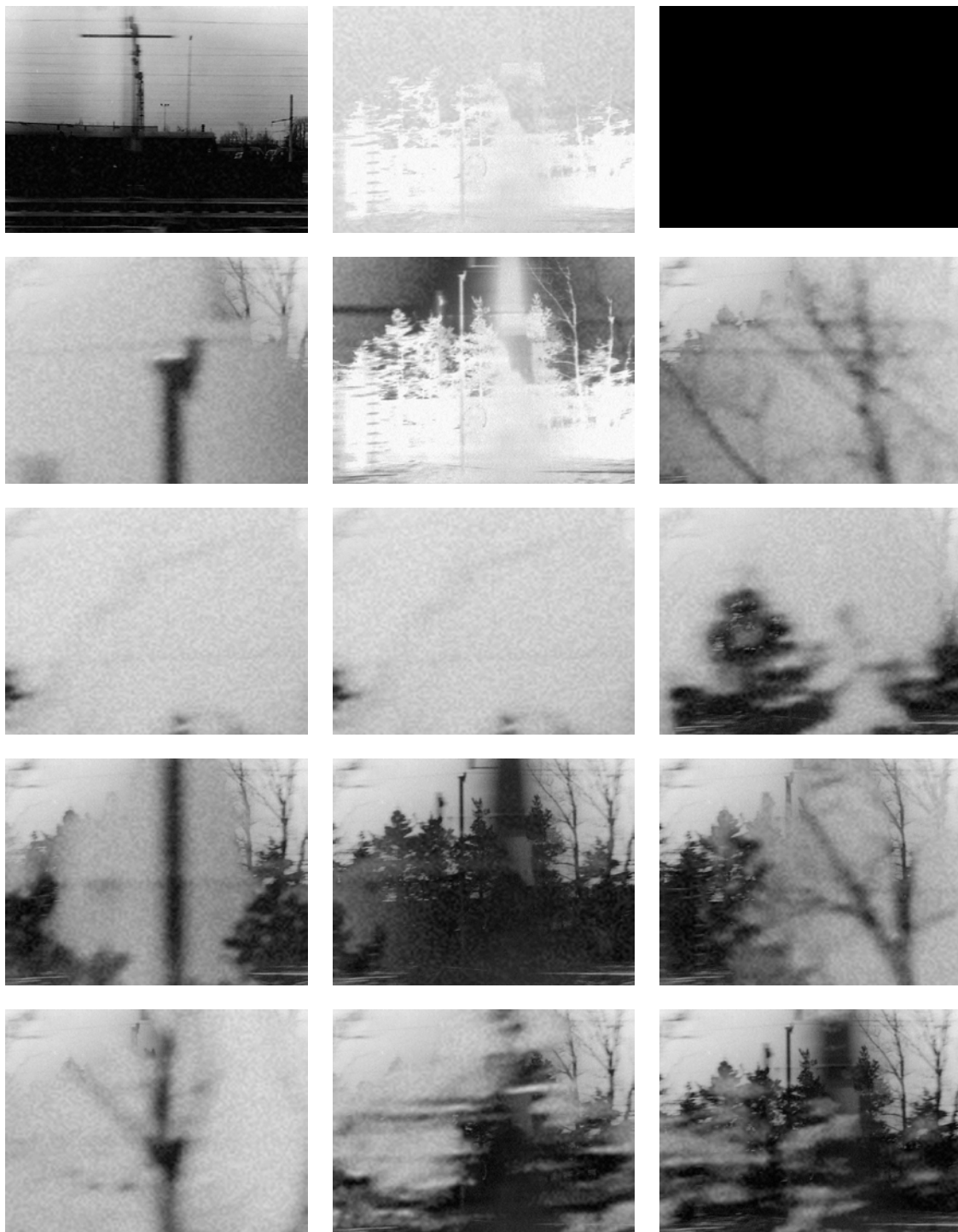




05



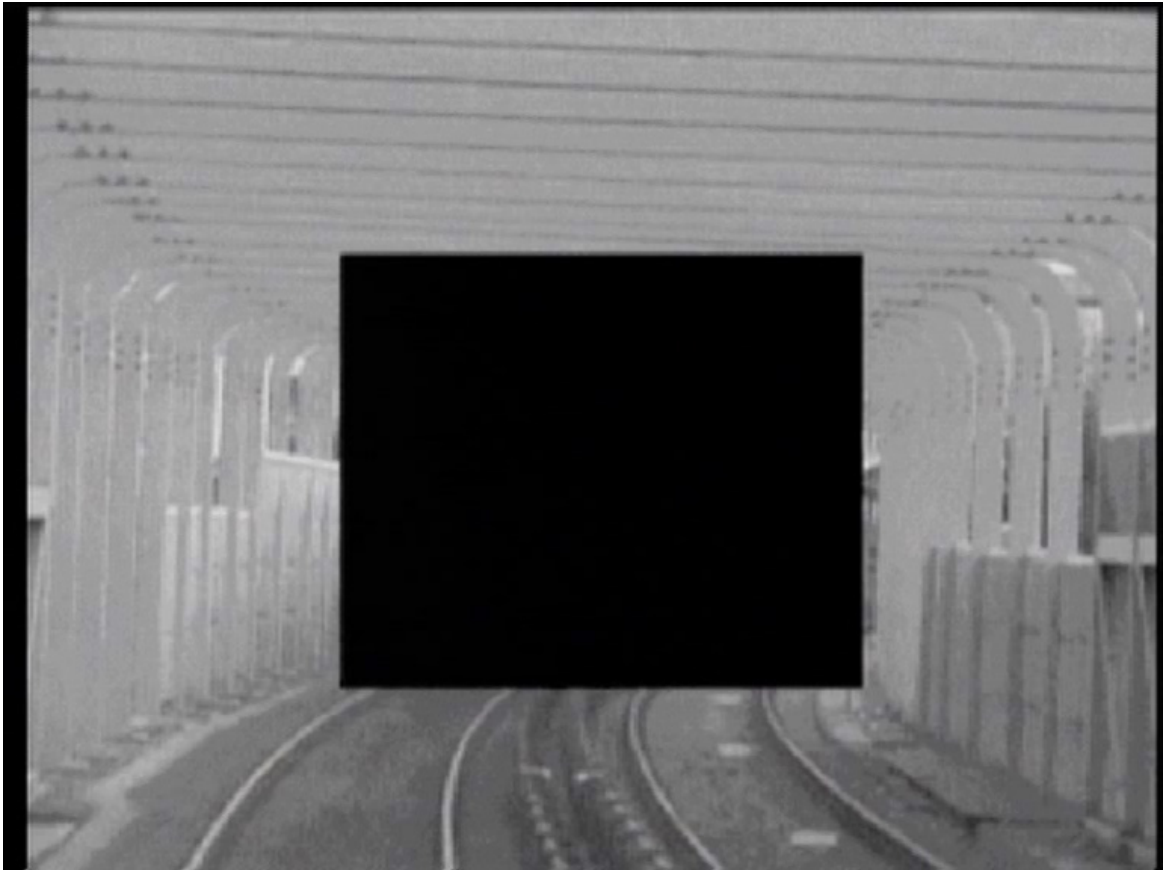
Videoinstalace zachycující v jedné kompozici různé časové vrstvy pohybů chodců na zuryšské ulici Limmatstrasse.

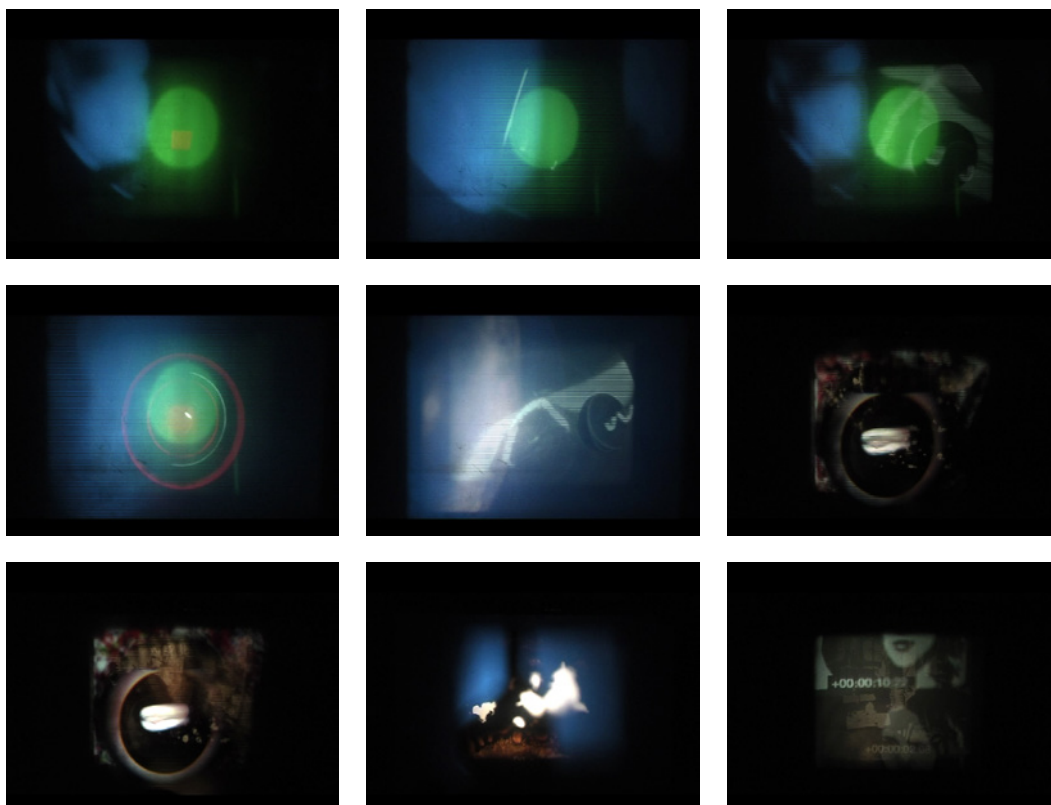




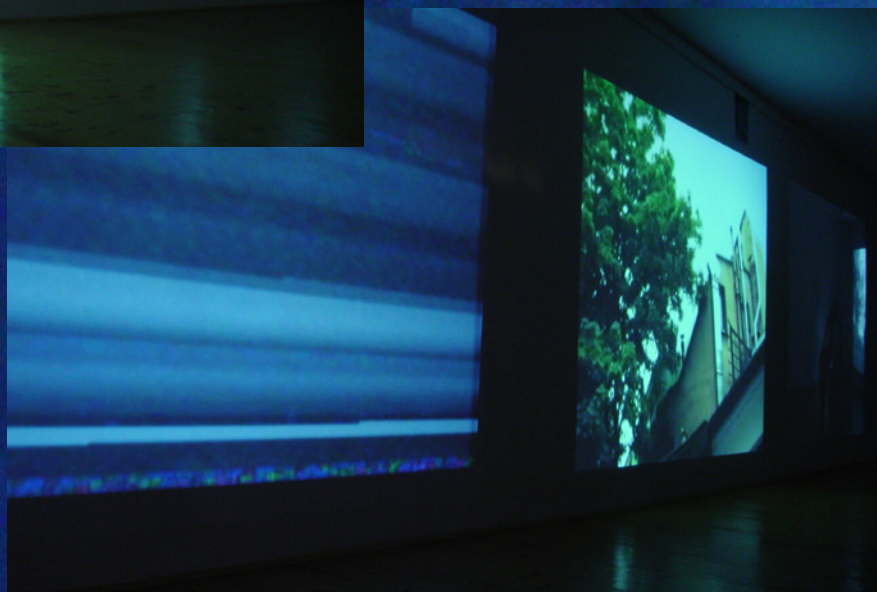
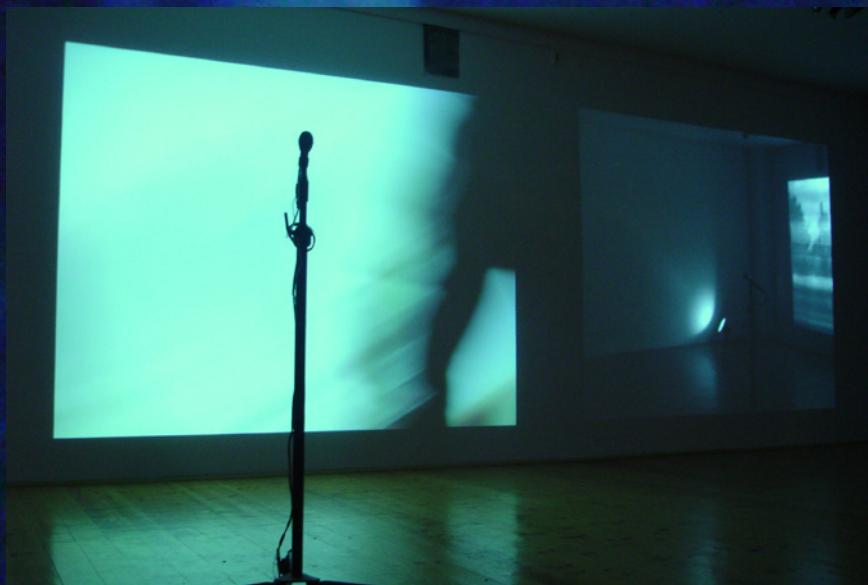
Audiovizuální performance, revize filmu Bezúčelná procházka Alexandra Hackenschmieda na základě nově natočených záběrů architektury v místě původního filmu.. Hudba: Beth Custer, Martin Alacam, Christopher Pajer. Koncepce, fotografie: Miloš Vojtěchovský. Video: Martin Blažíček. Za podpory CEC Artslink. Roxy/NoD, 2004; Bio Oko Praha, 2006.











```

import oscP5.*;
import netP5.*;
import processing.video.*;
Movie movieLoop;
OscP5 oscP5;
NetAddress krystof,michal;
void setup()
{
  size(720,576);
  frameRate(25);
  /* start oscP5, listening
  for incoming messages at port
  12000 */
  oscP5 = new Os-
  cP5(this,12001);
  krystof = new NetAd-
  dress("192.168.1.108",2222);
  michal = new NetAd-
  dress("192.168.1.100",10009);
  movieLoop = new Movie(this,
  "mtps02col.mov");
  movieLoop.play();
  println ("loaded");
}
int loop1 = 0;

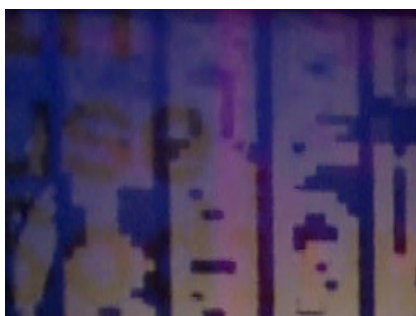
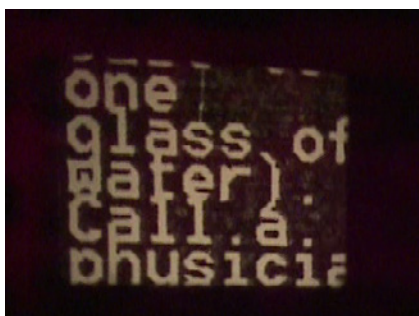
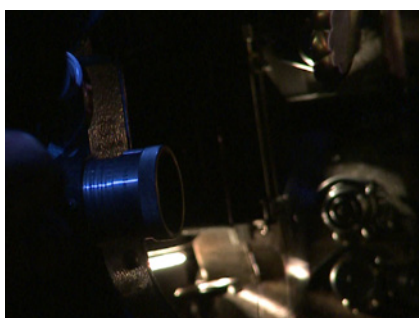
int loop2 = 0;
int zoom = 0;
int dir = 1; // 1=loop1 2=up
3=down 4=loop2
int rec_start = 0;
int rec_end = 0;
float frame = 0;
void draw() {
  background(0);
  image(movieLoop, 0, 0, 720,
  576);
  if (dir==1) {
    frame = movieLoop.time();
    // tint(#CBCBCB, 100);
    if (frame>=2) {
      movieLoop.jump(0);
    }
    if (rec_start==1) {
      dir = 2;
      movieLoop.jump(5);
    }
  }
  if (dir==2) {
    // noTint();
    frame = movieLoop.time();
    if (frame>=7)
    {
      dir = 4;
    }
  }
  if (dir==3) {
    frame = movieLoop.time();
    if (frame<=0.1) {
      dir = 1;
      movieLoop.speed(1);
    }
  }
  if (dir==4)
  {
    frame = movieLoop.time();
    if (rec_start == 0) {
      movieLoop.jump(7);
      dir=3;
      movieLoop.speed(-2);
    }
    if (frame >= 60) {
      movieLoop.jump(56);
    }
  }
}

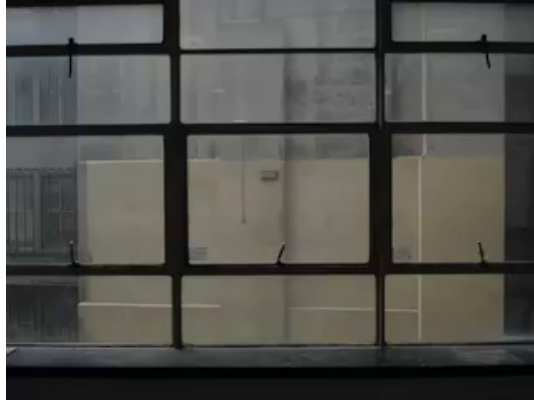
void movieEvent(Movie myMov-
ie) {
  myMovie.read();
}

void oscEvent(OscMessage the-
OscMessage)
{
  if(theOscMessage.checkAd-
  drPattern ("/start")) {
    rec_start = theOscMes-
    sage.get(0).intValue();
    println(theOscMessage+"
    "+rec_start);
    oscP5.send(theOscMessage,
    krystof);
    oscP5.send(theOscMessage,
    michal);
  }
}

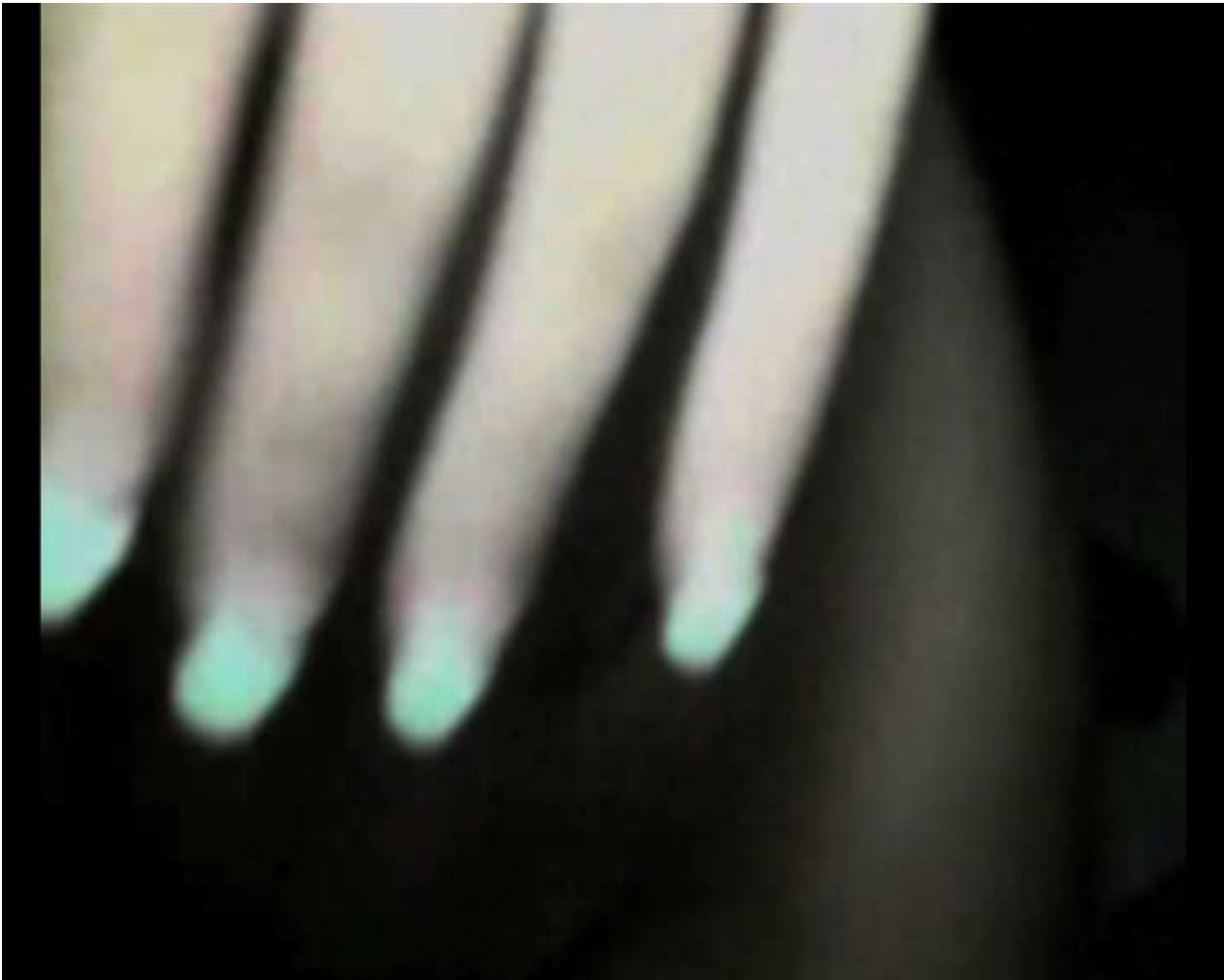
```

Skupinová interaktivní instalace. Každý z vystavených objektů různými způsoby komunikuje s divákem a zároveň s dalšími objekty v lokální síti. Ukázkový kód v jazyce Processing je součástí videoinstalace, která přehrává video pouze tehdy, pokud divák mluví do mikrofону. Pokud přestane, video se vždy přetočí na začátek. Zvukový záznam se současně zaznamenává a později vyplouvá na povrch ve vícekanálové zvukové kompozici. Michal Cáb, Martin Blažiček, Kryštof Pešek, Michal Kindernay, Galerie Školská 28, Festival Multiplace, Praha.

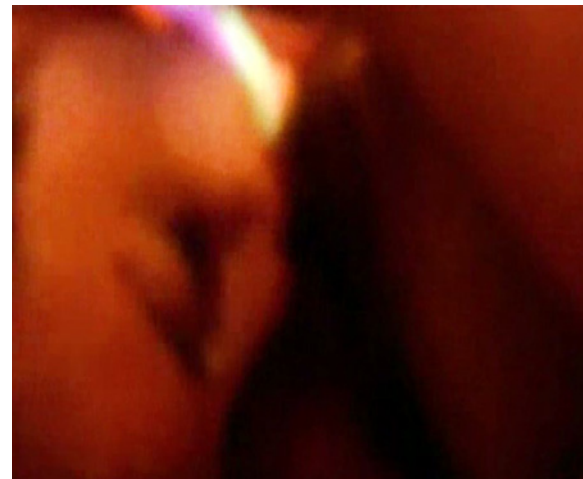
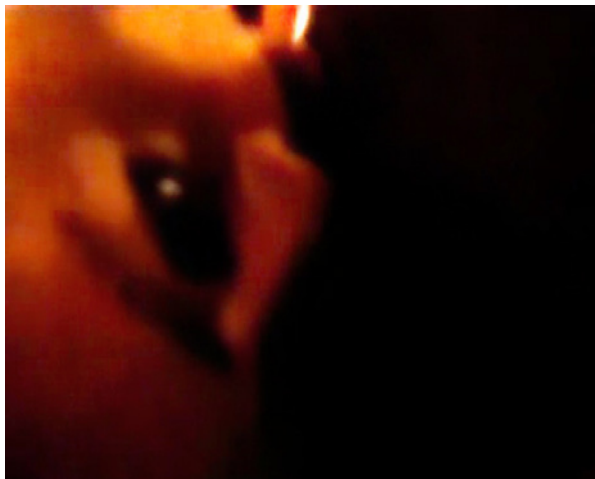




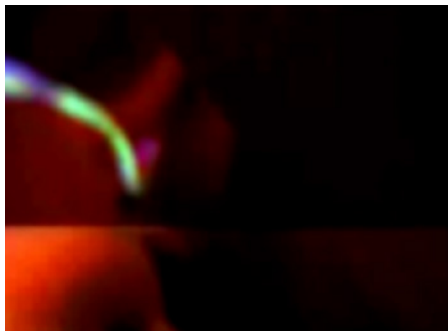
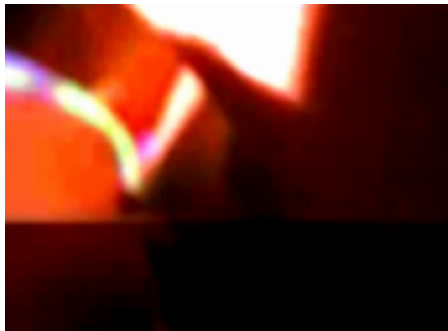
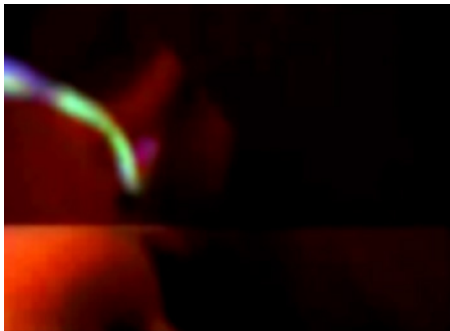
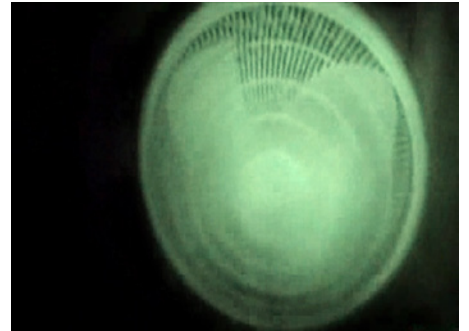
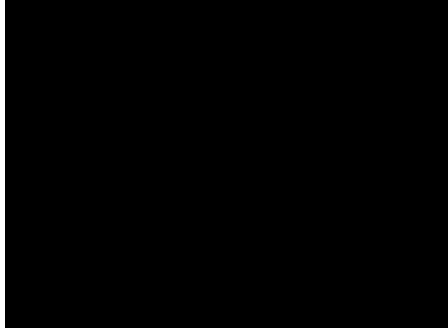


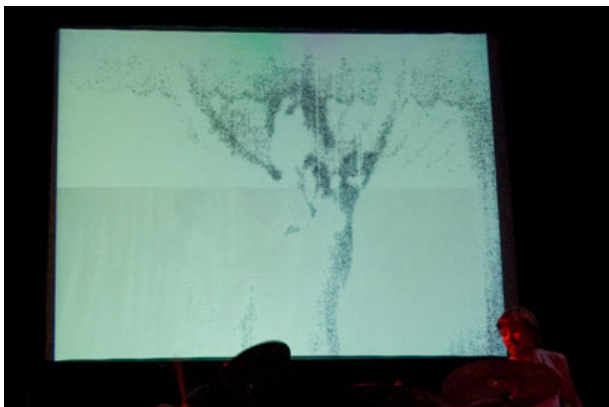


17

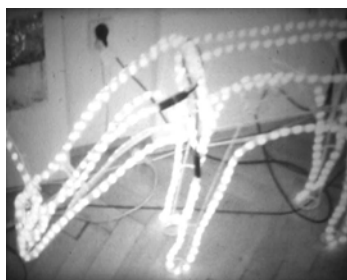


Zastavený čas témař abstraktních výjevů z internterových pornografických filmů.
Perfromance založená na téměř neznatelném pohybu těl mezi dvěma následujícími okénky
video – převedenými na 16mm filmový materiál. Projekce: Martin Blažíček.
Hudba: Michal Cáb, Stanislav Abrahám, Georgy Bagdasarov.
Meet Factory, 2010; Galerie Školská 28, 2010.













24/12/2010 15:55



24/12/2010 15:55



24/12/2010 15:55

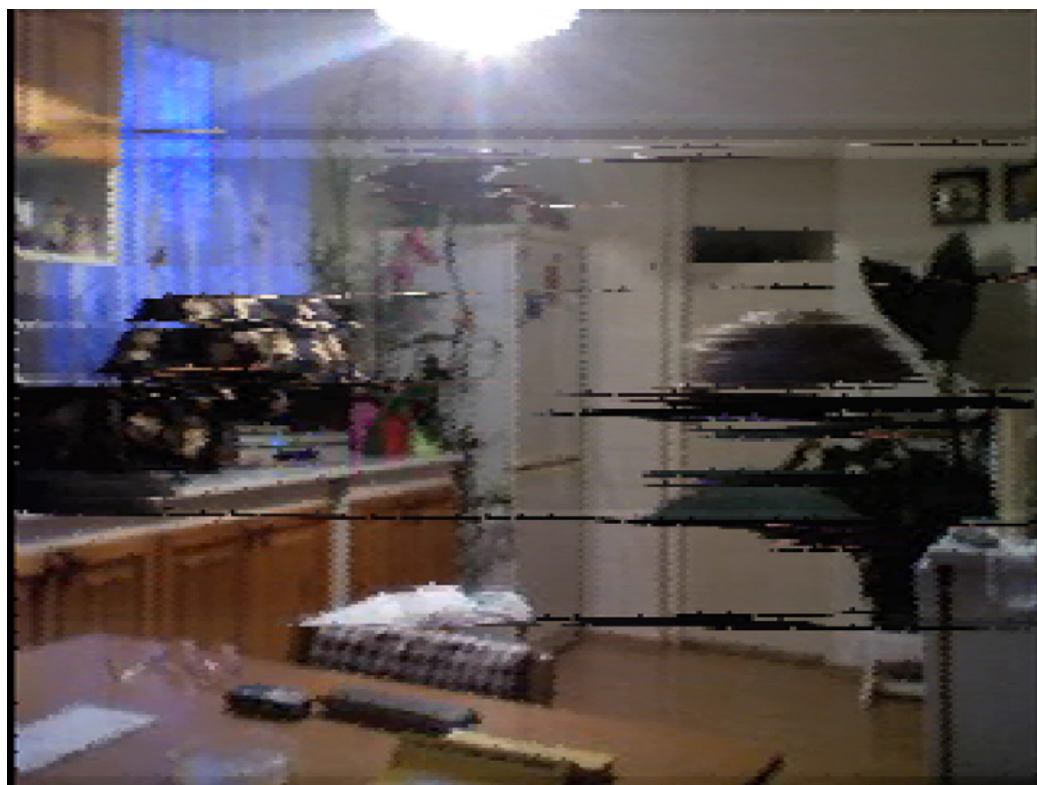


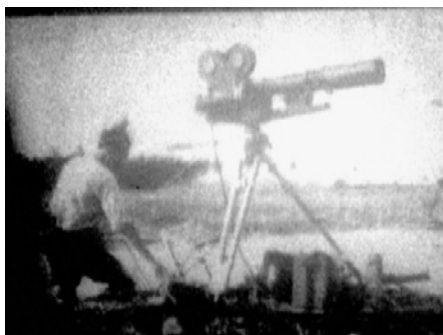
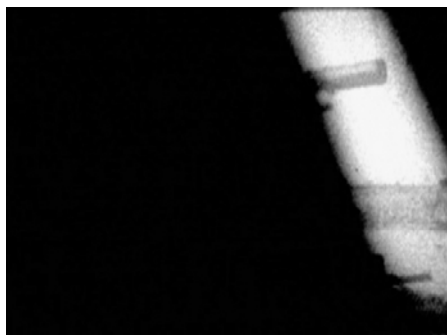
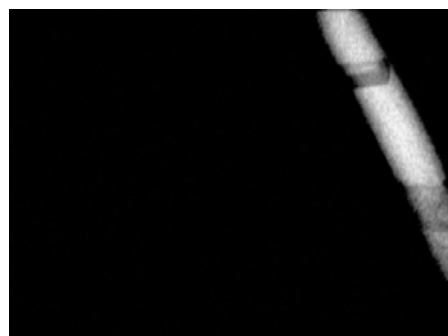
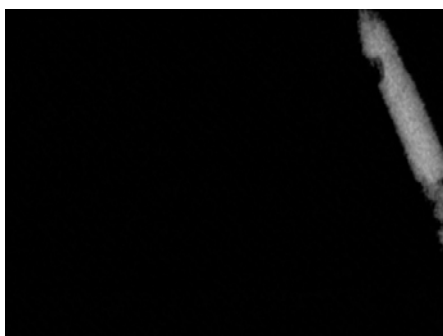
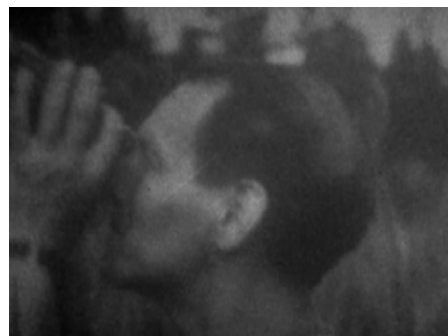
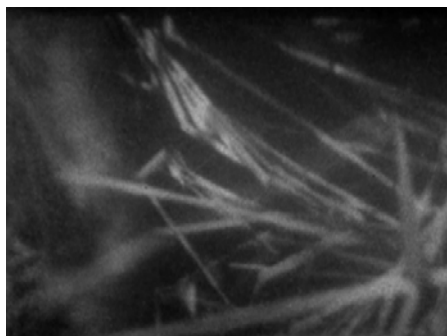
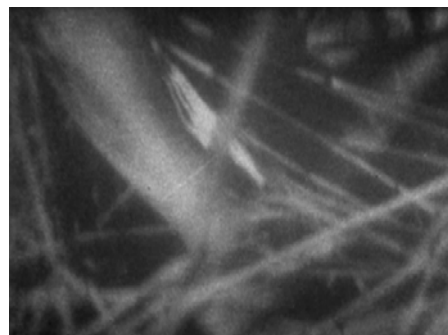
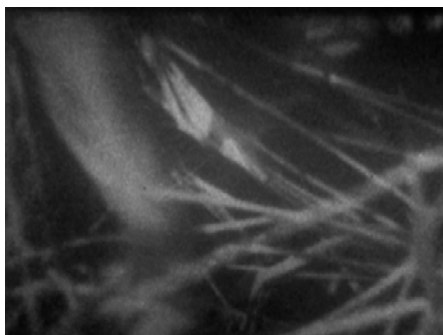
24/12/2010 15:55



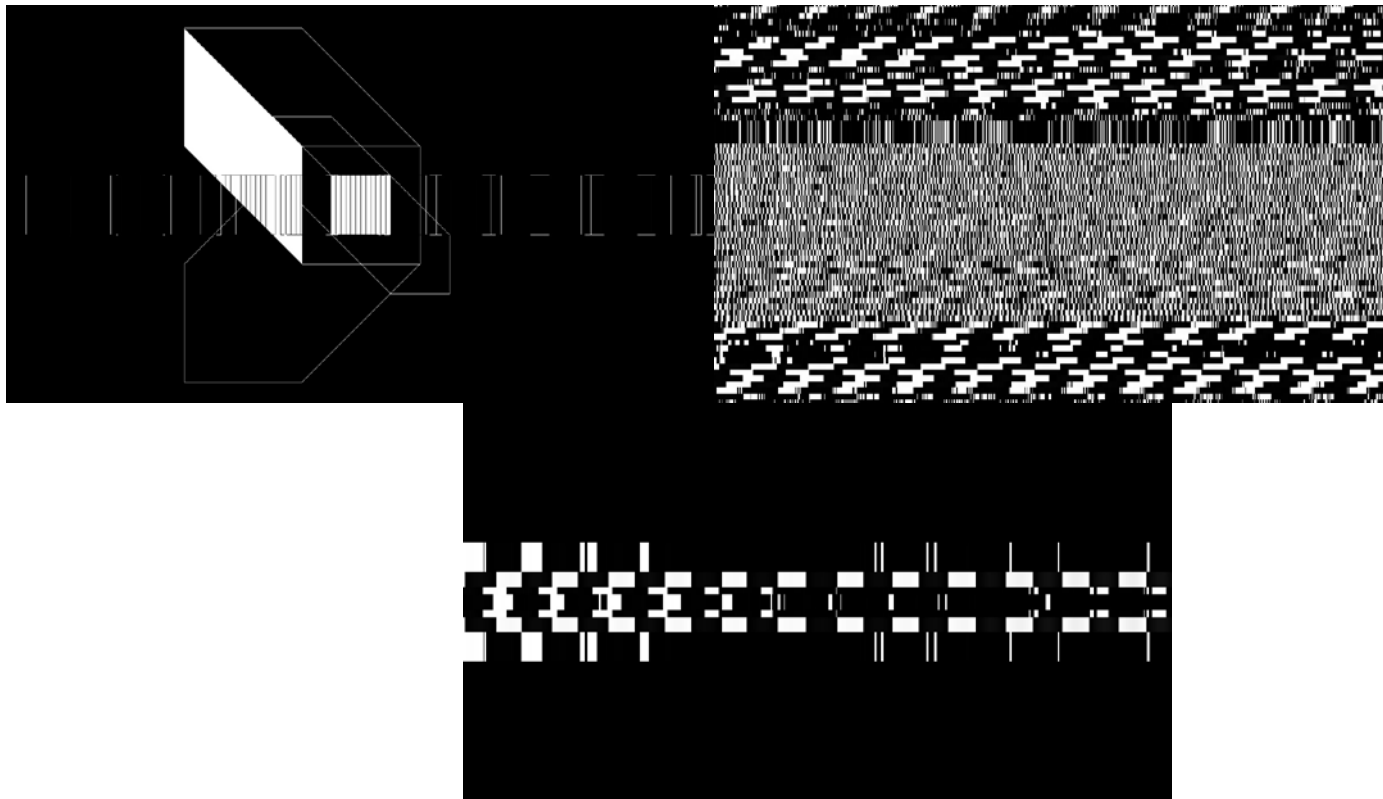
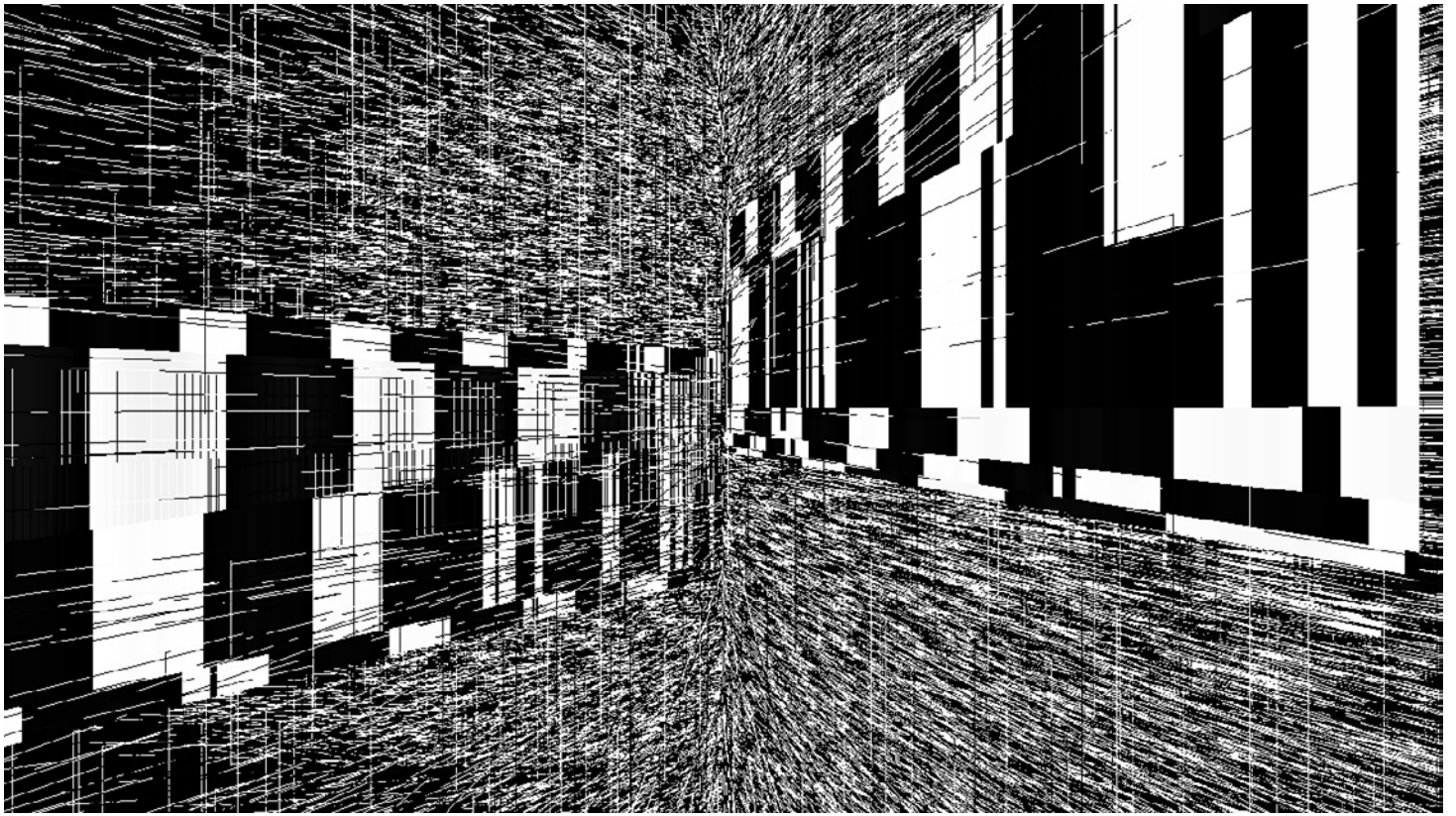
24/12/2010 15:55

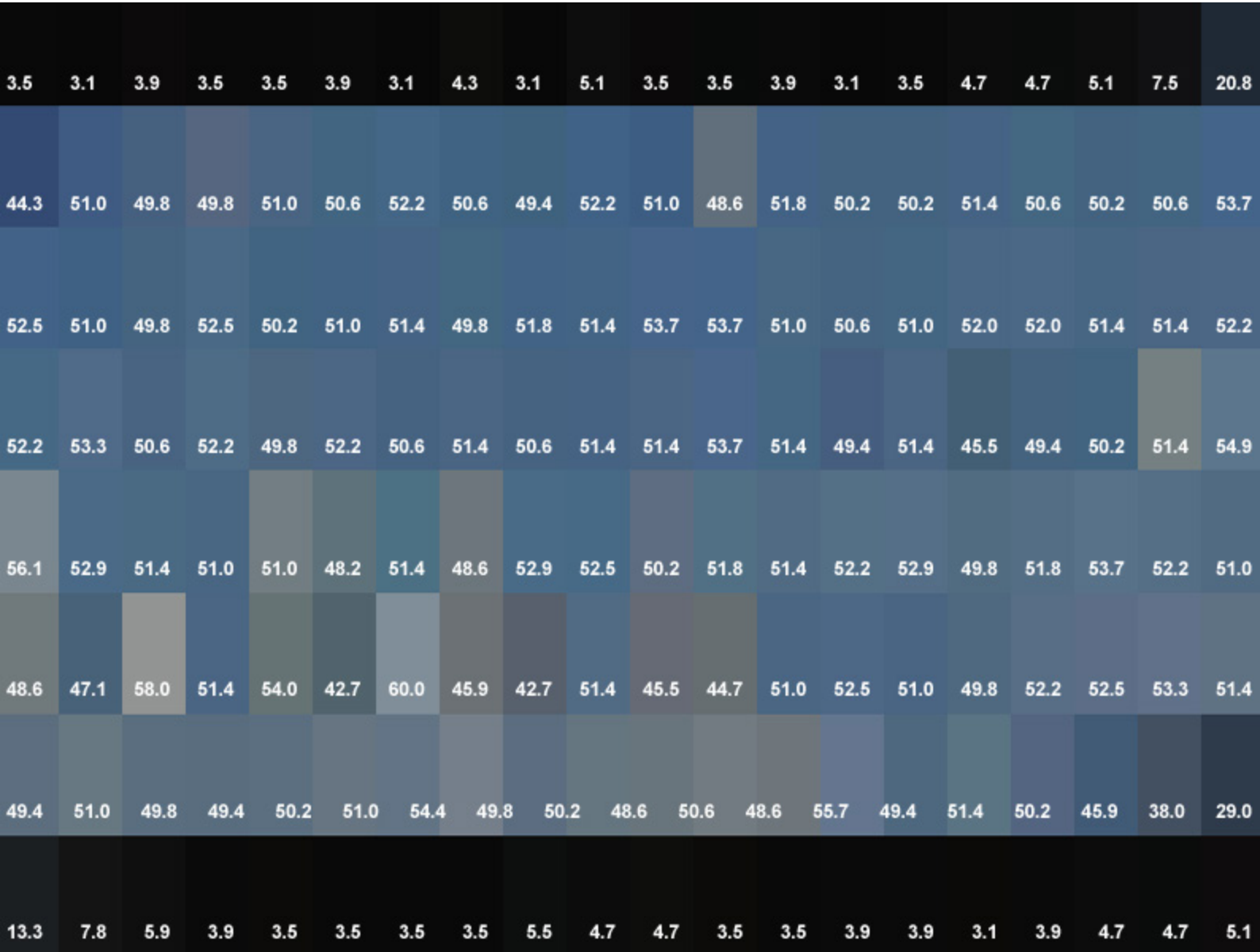
Před vánoci roku 2010 jsem poslal čtyřem známým počítačový kód, který po zpuštění bude časosběrně zaznamenávat průběh Štědrého dne. Video, která jsem dostal zpět, jsem nechal zpracovat stříhovým algoritmem do podoby dvou krátkých filmů. První kombinuje jednotlivá okánka záznamů, druhý kombiuje do nových obrazů jednotlivé pixely. Zvukovou stopu tvoří algorotmicky upravené nahrávky vánočních koled.



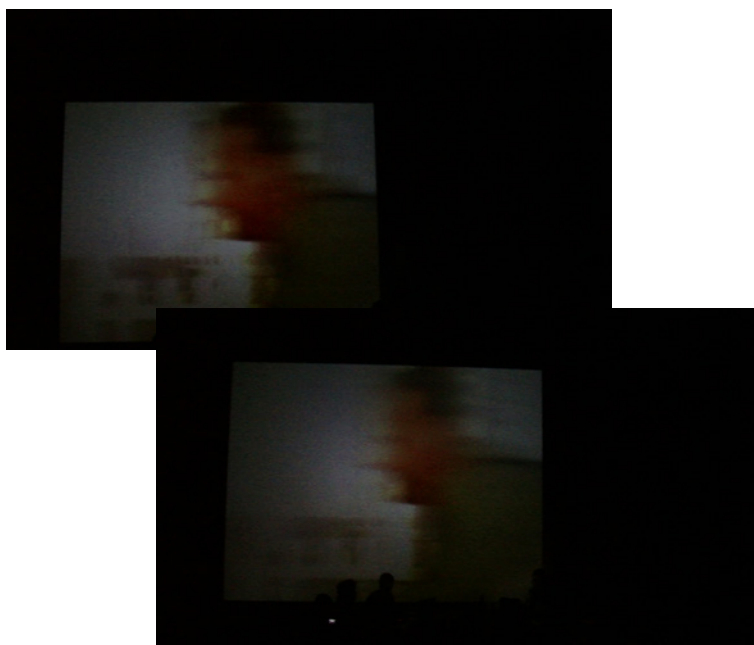




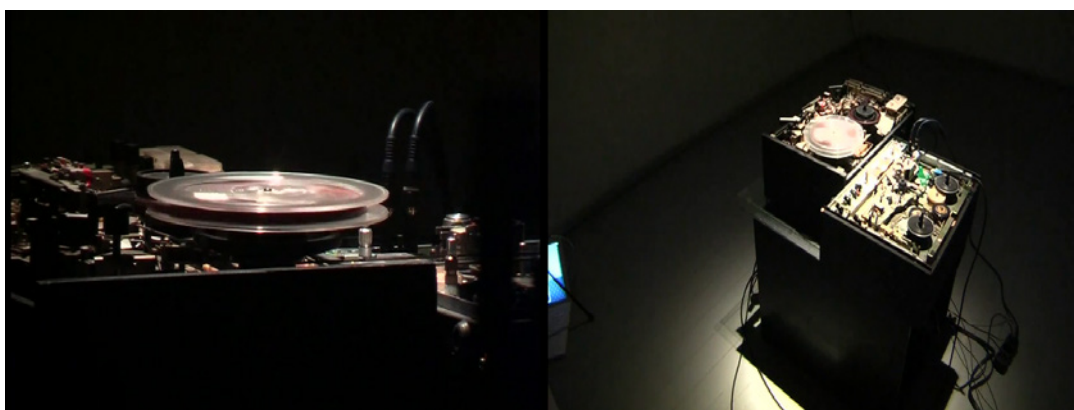
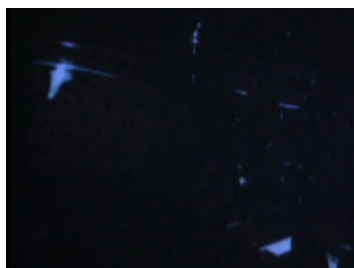
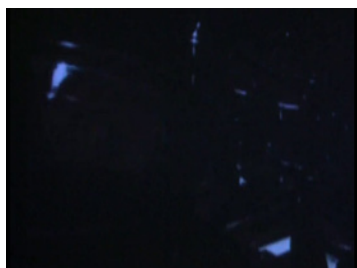
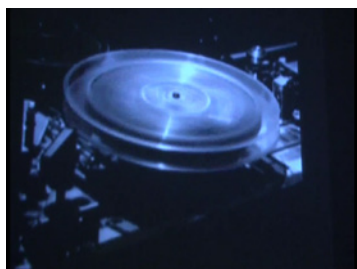
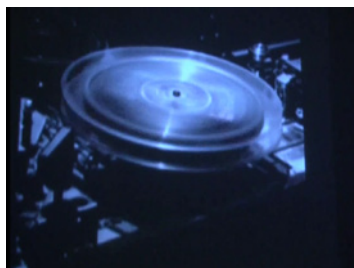
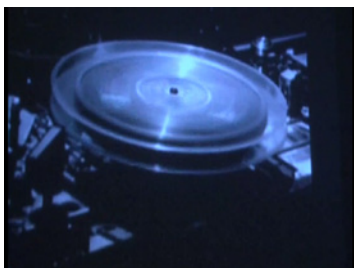
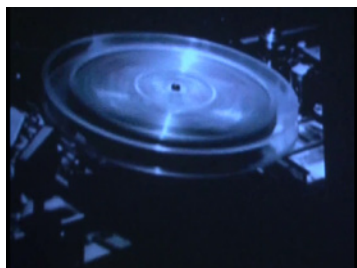


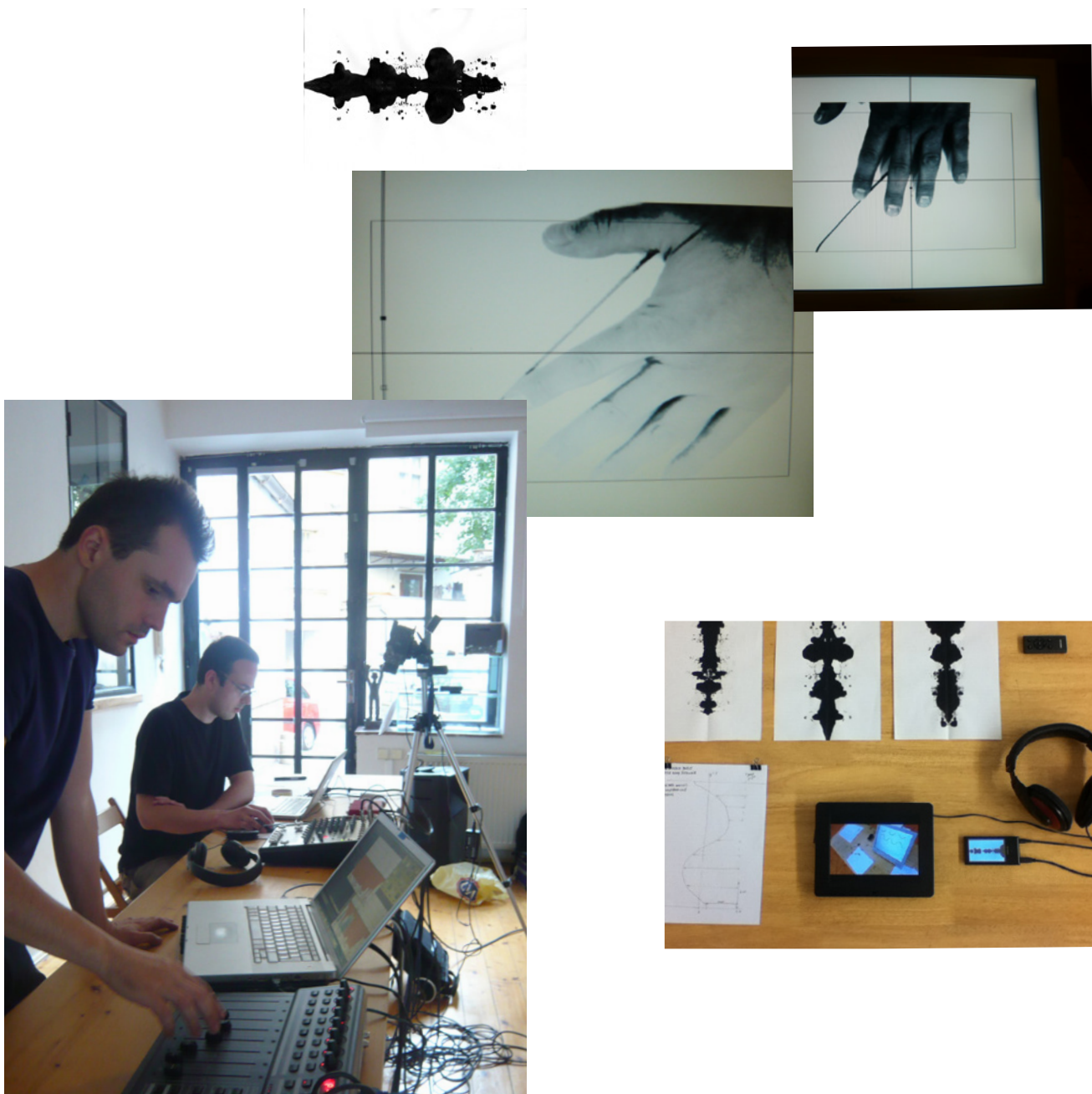


Generativní video vycházející z aktuální barvy oblohy nad galerií. Odstíny modré jsou postupně zaznamenávány do mozaiky a převáděny na zvukovou kompozici. Software PureData. Galerie Školská 28, Praha, 2011.



Tape II.

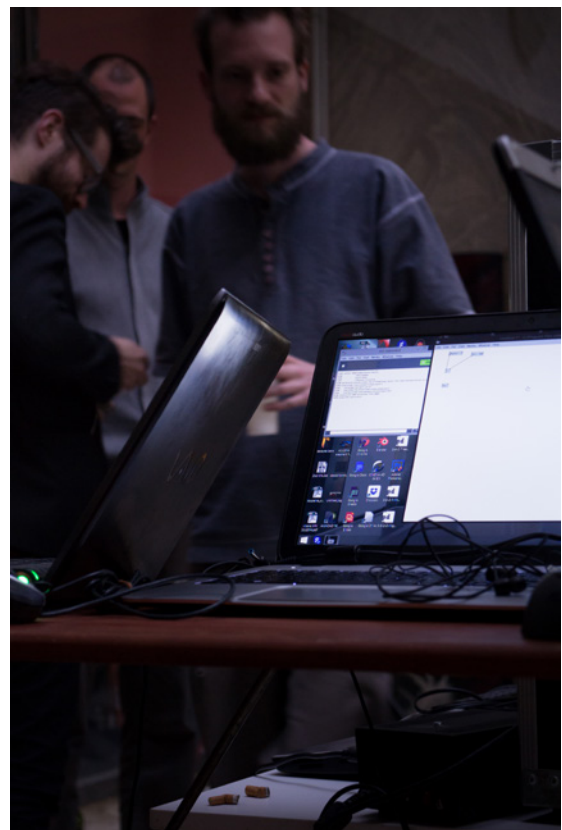




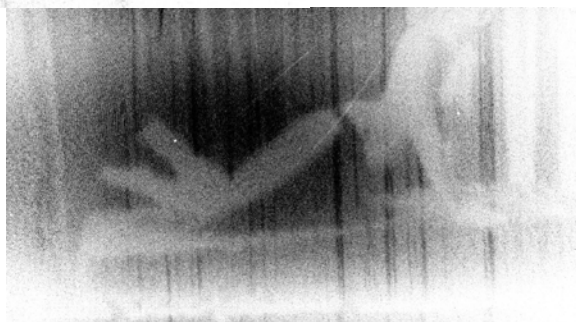
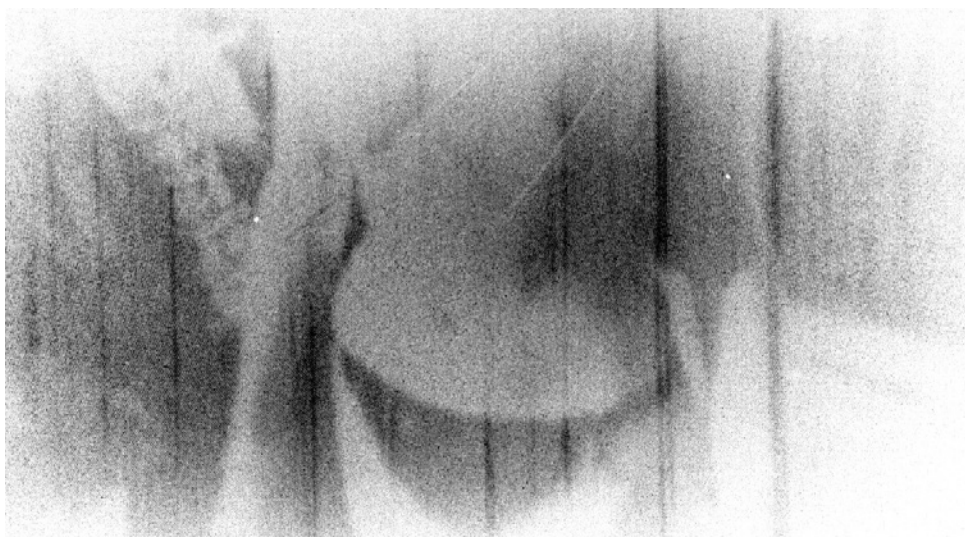
Interaktivní instalace využívající převod grafických obrazců do zvukových frekvencí. Martin Blažíček, Andras Blaszek.
Galerie Školská 28 Praha, 2012. City Gallery Lublin, 2013. 2B Gallery Budapest, 2013.

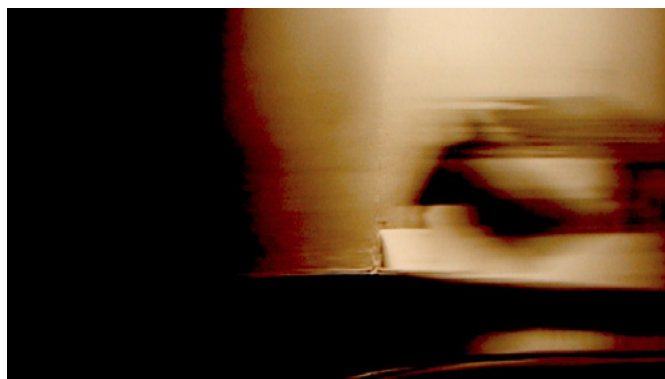
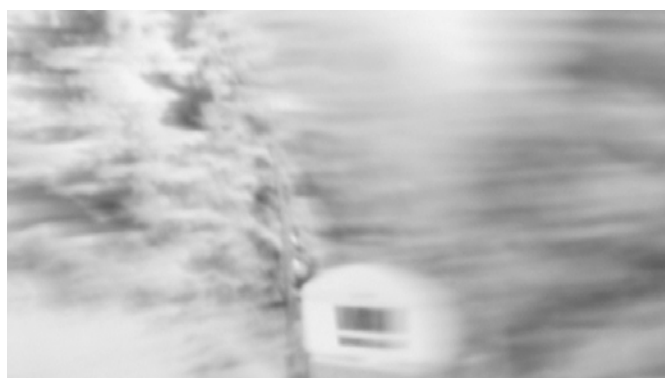


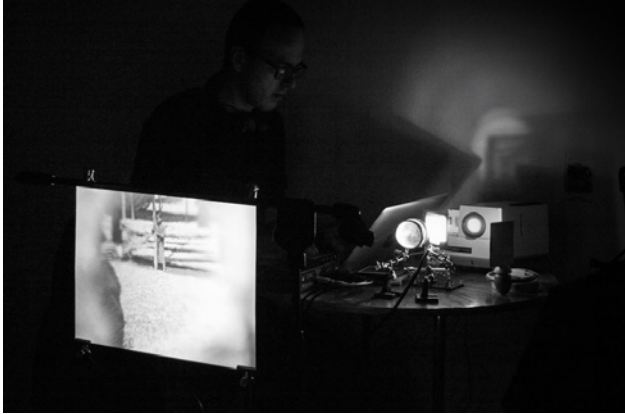
Volná improvizace na základě programování zvuku a obrazu v reálném čase. Skupinu tvoří Alexandra Timpau, Michal Cáb, Martin Blažíček, Katarína Gatiaľová, Peter Gonda, Alexandra Cihanska-Machová, Kryštof Pešek, Jáchym Pešek, Jiří Rouš, Georgij Bagdasarov, Sara Pinheiro, Petr Zábrodský, Matěj Šenkyřík, Jonáš Svatoš.

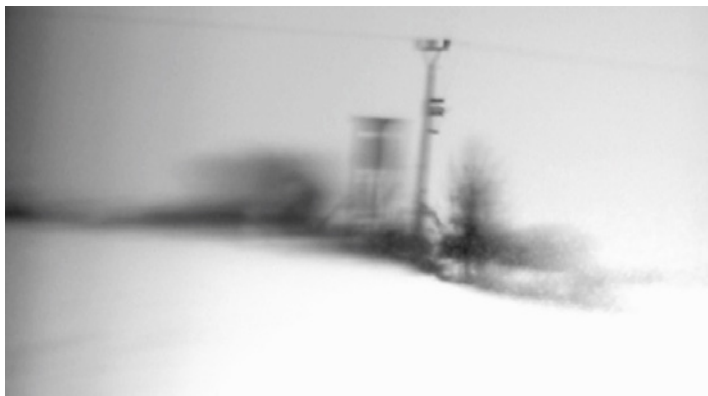
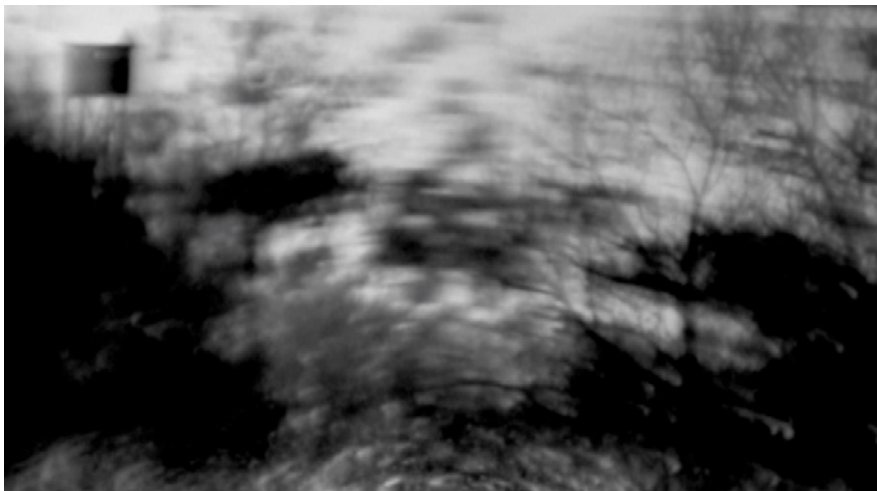






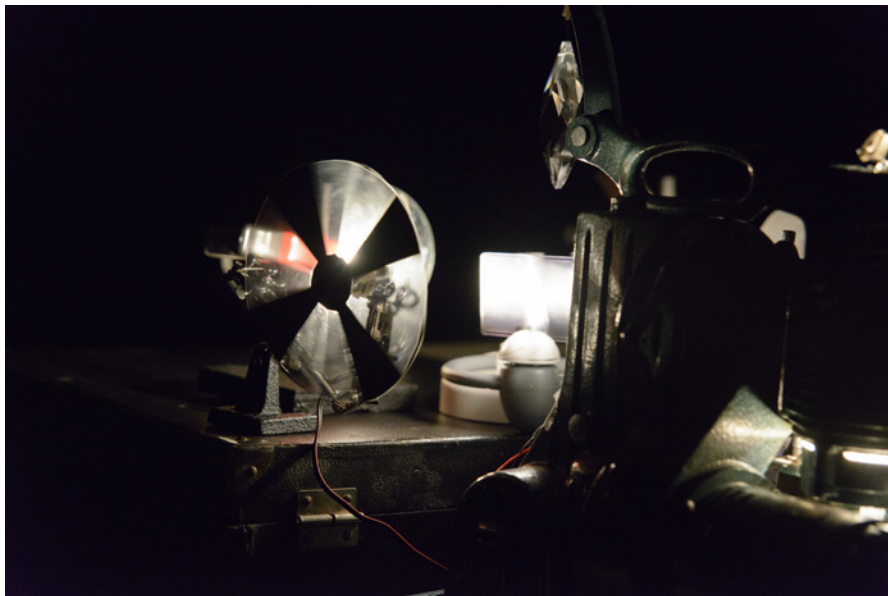




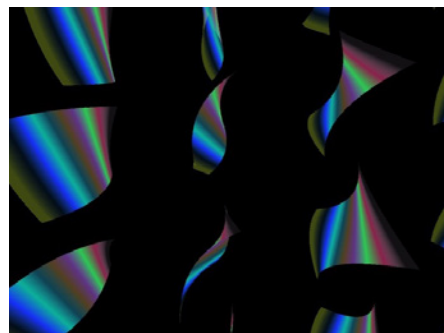
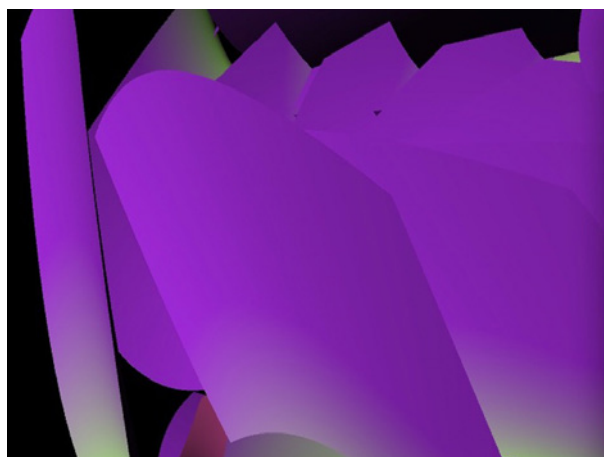
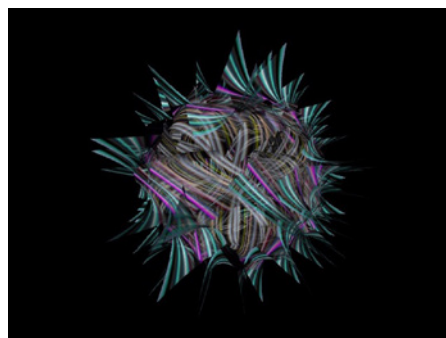
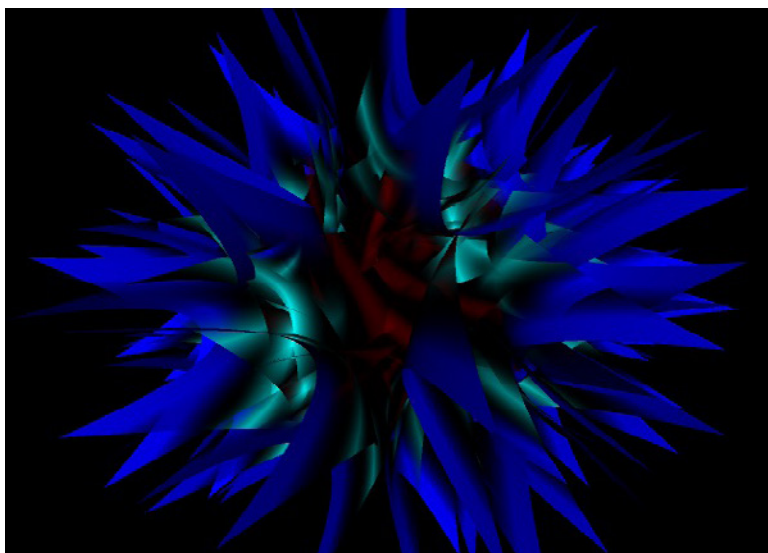








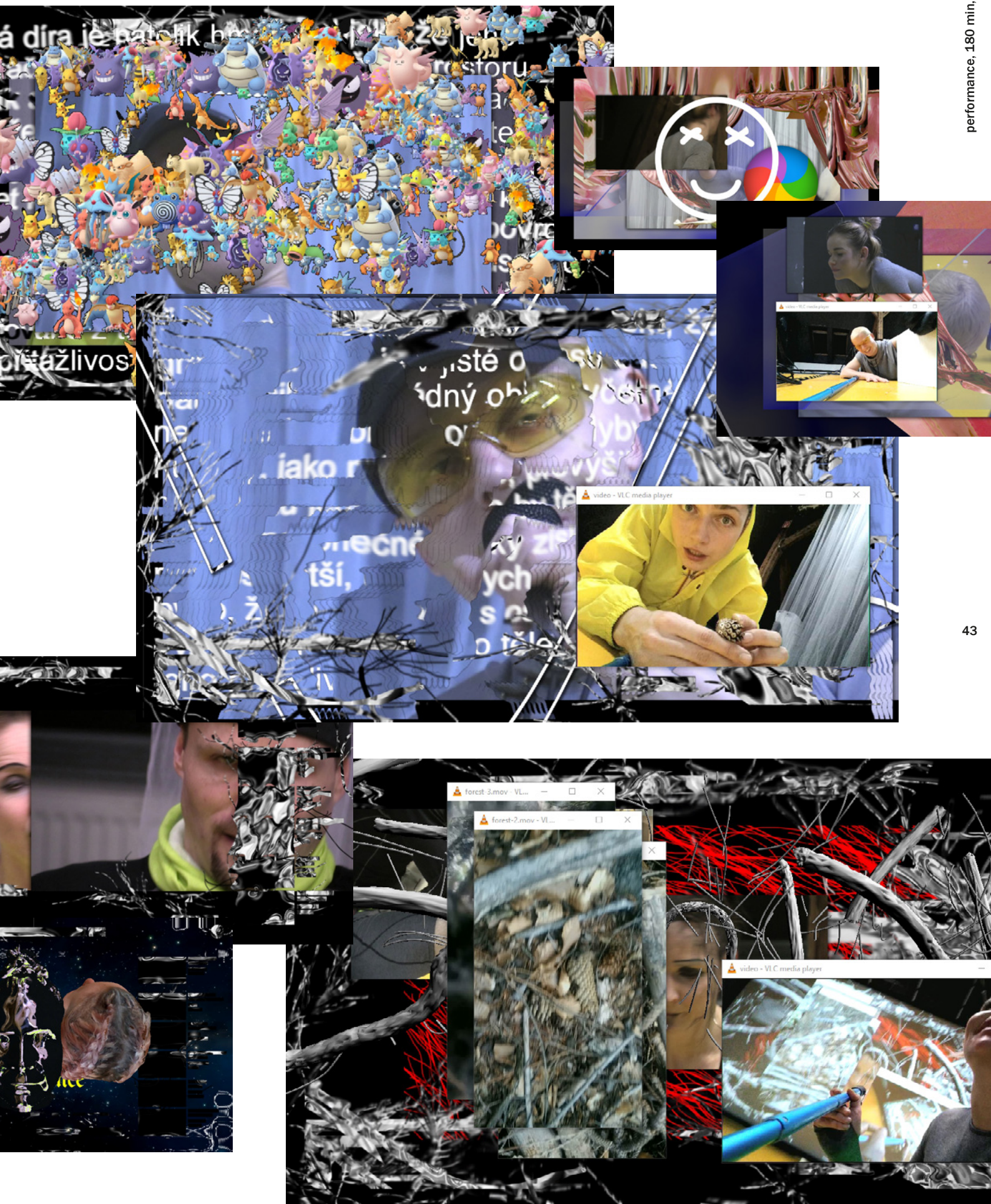
Performance využívá minimální vizuální materiál (černá a bílá okénka filmu), optické a akustické senzory projektorů a řídicí software. Jednotlivé části uzavřeného systému se vzájemně ovlivňují napříč analogovým (projekce 16 mm) a digitálním prostředím (stroboskop, software PureData, zvuková syntéza). Jejich vzájemné reakce, interference a chybovost různých médií vytváří pulzující rytmickou kompozici. Pro festival Screen City, Stavanger, Norsko, 2016.



V reálném čase programovaná audiovizuální kompozice vycházející z noisové hudby a post-klubového zvuku.

Martin Blažiček, Alex Timpau, Kryštof Pešek, Jáchym Pešek

Lunchmeat Festival, Anežský klášter, Praha, 2016; Pioneer Works, New York, 2016.



Zastřešujícím tématem performance je práce a násilí v souvislostech vztahů mezi fyzickým a virtuální světem.

Režie: Lucia Repašská, dramaturgie: Matyáš Dlab, scénografie: Matěj Sýkora, live video, animace: Martin Blažíček, zvuk: Matúš Kobolka,

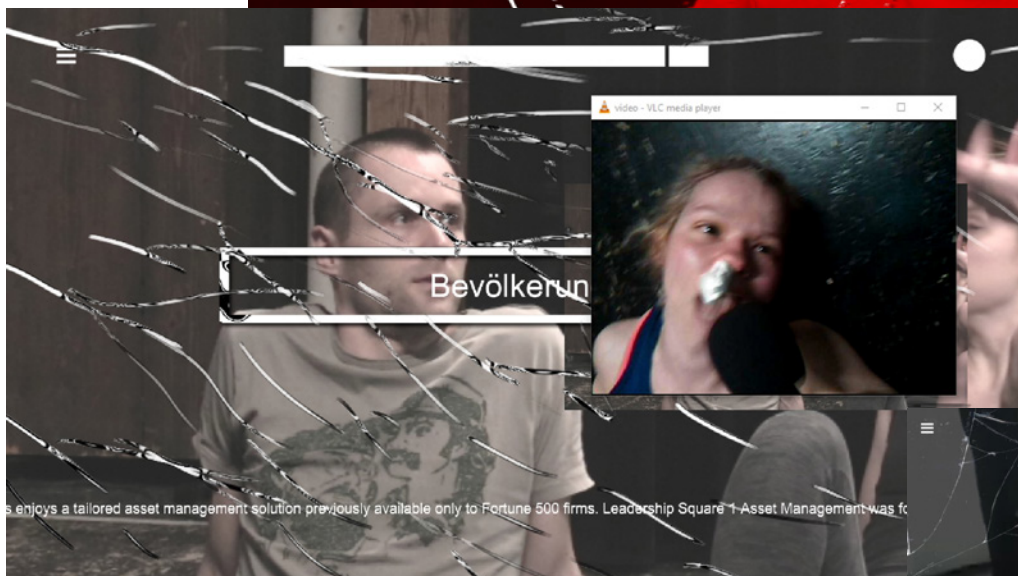
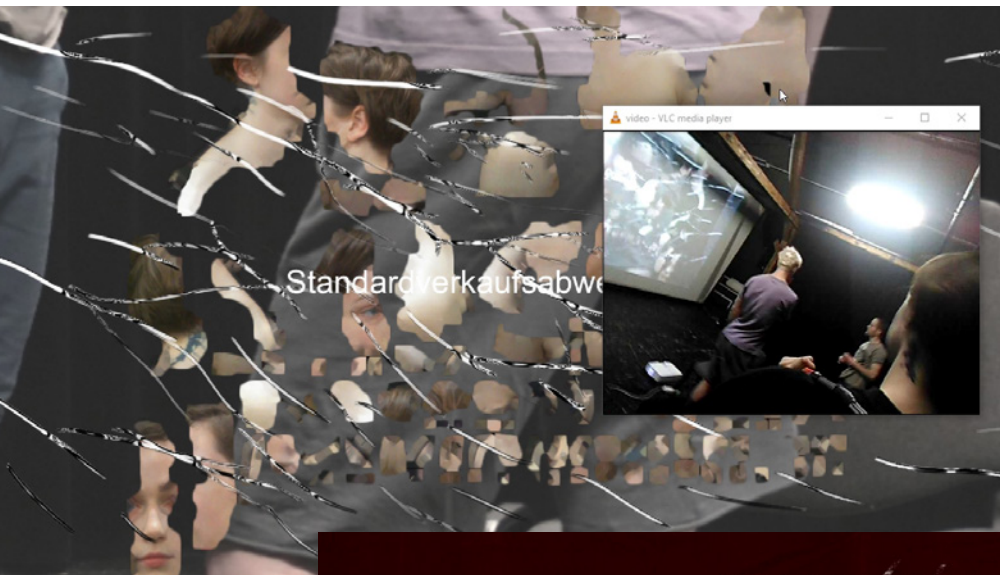
light design: Vladimír Burian, hrají: Janet Prokešová, Radim Chyba, Zuzana Smutková, Zdeněk Polák, Magdalena Straková.

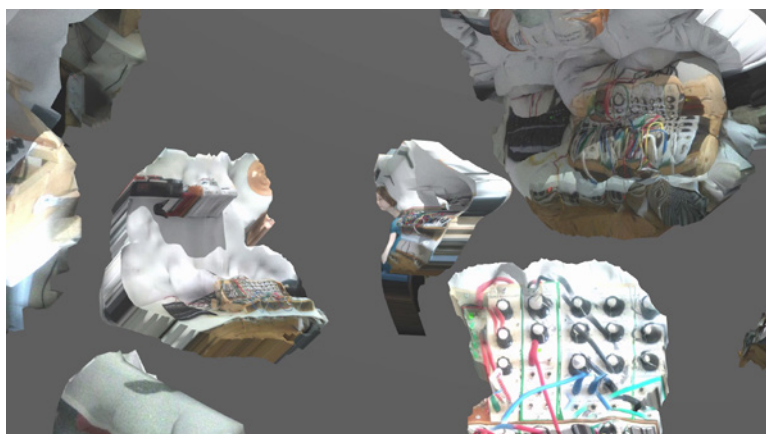
Slovenská premiéra: Batyskaf, Bratislava, 2019. Česká premiéra: HaDivadlo, Brno, 2020.

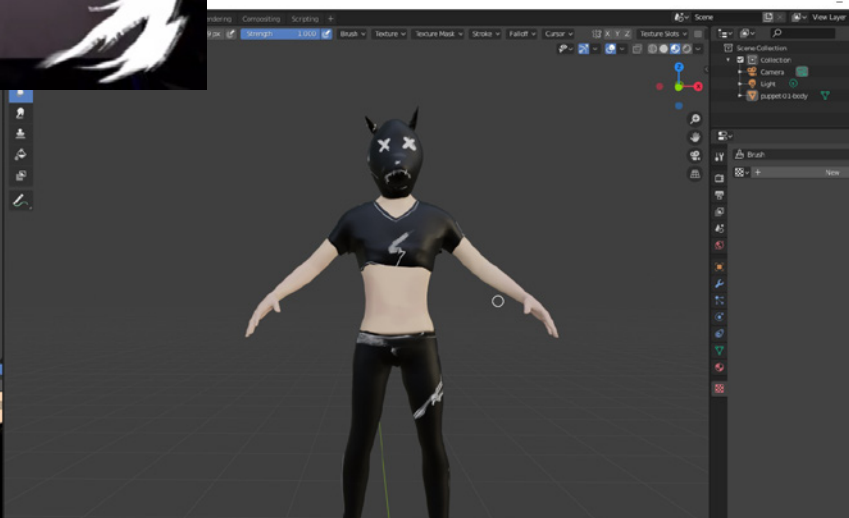
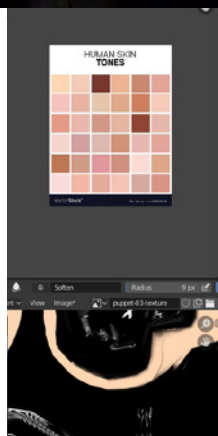
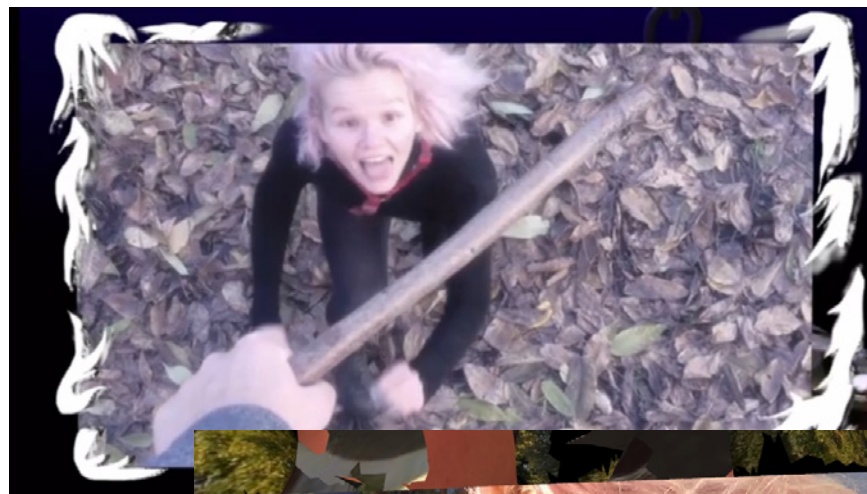


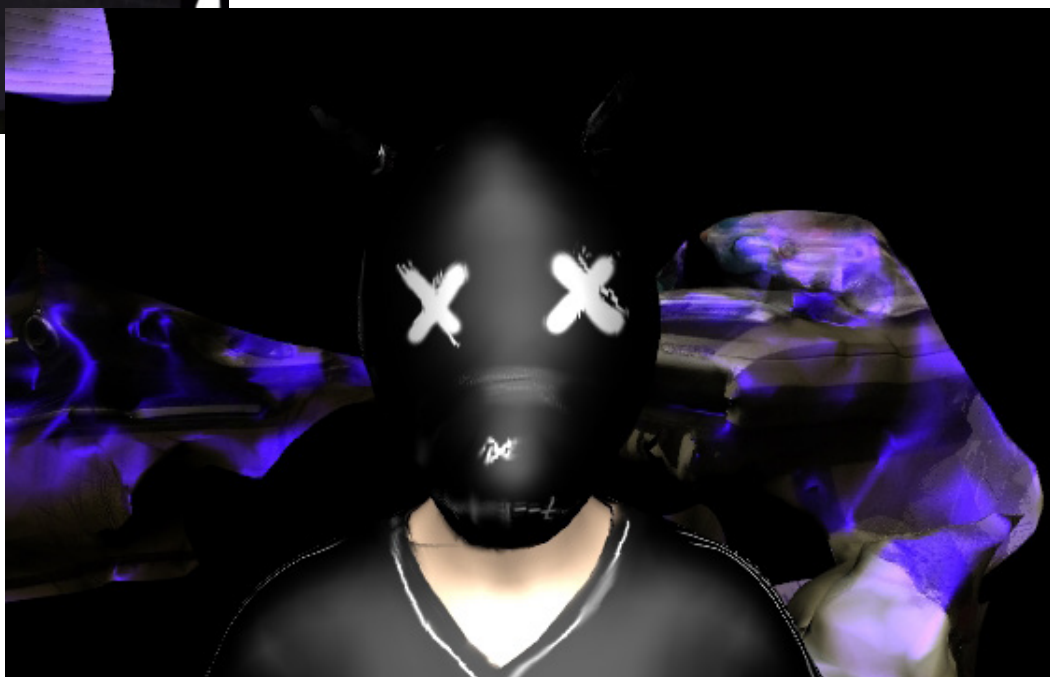
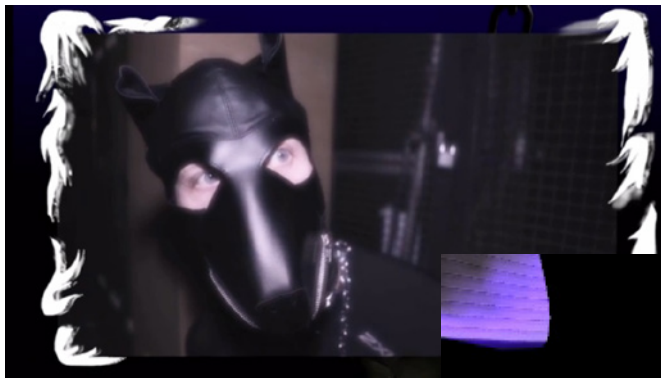
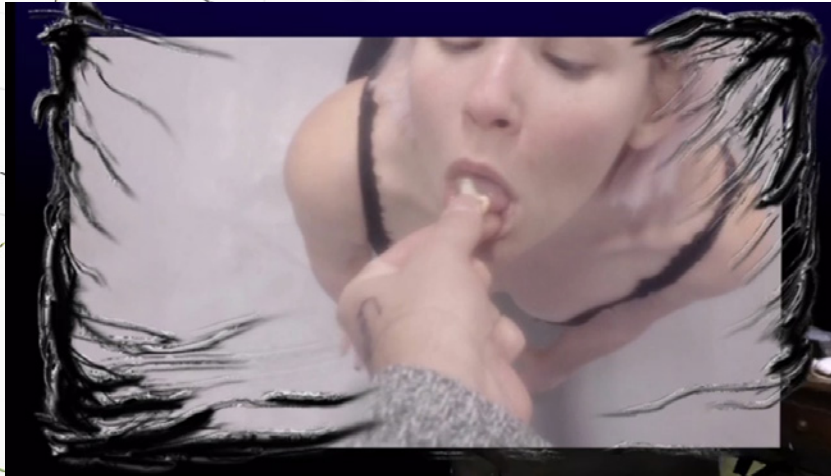
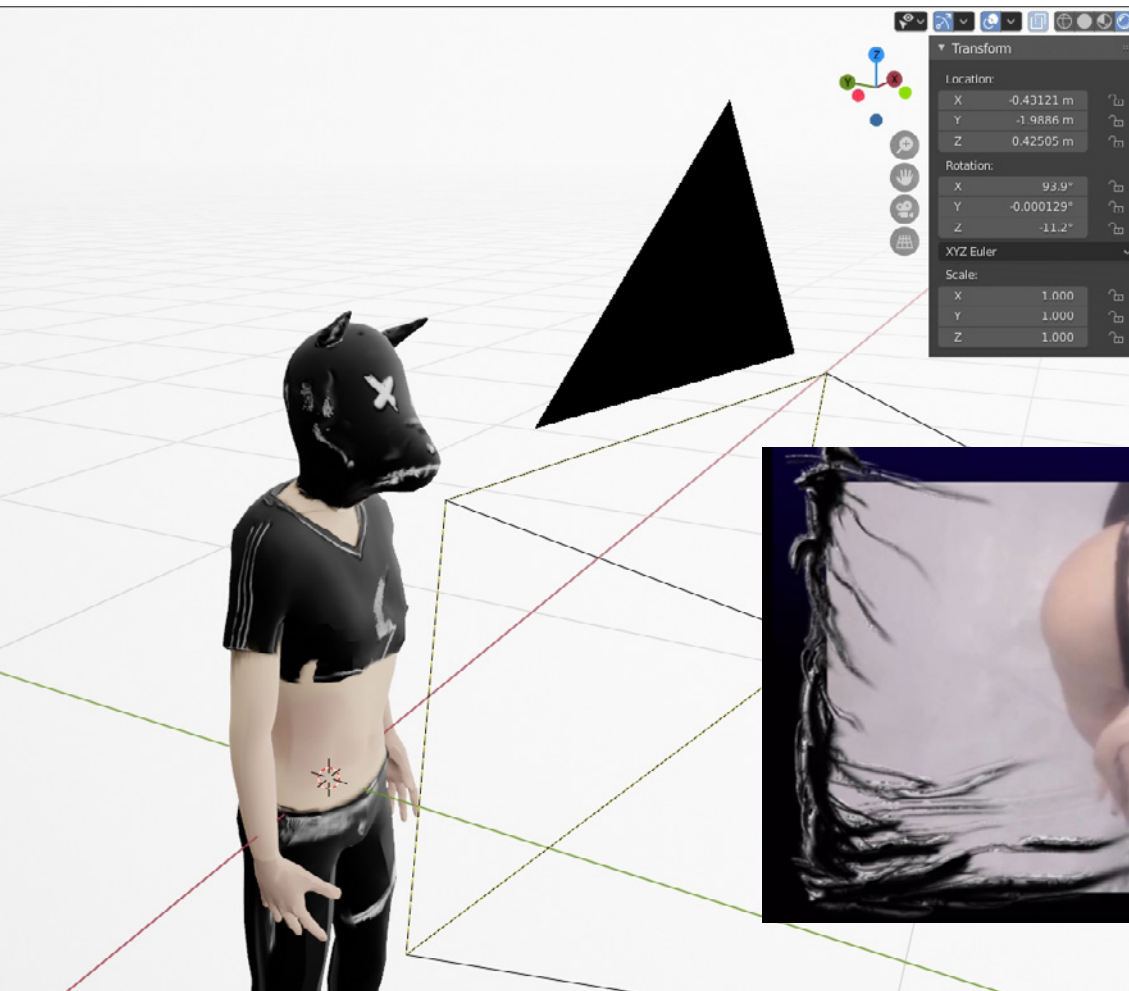


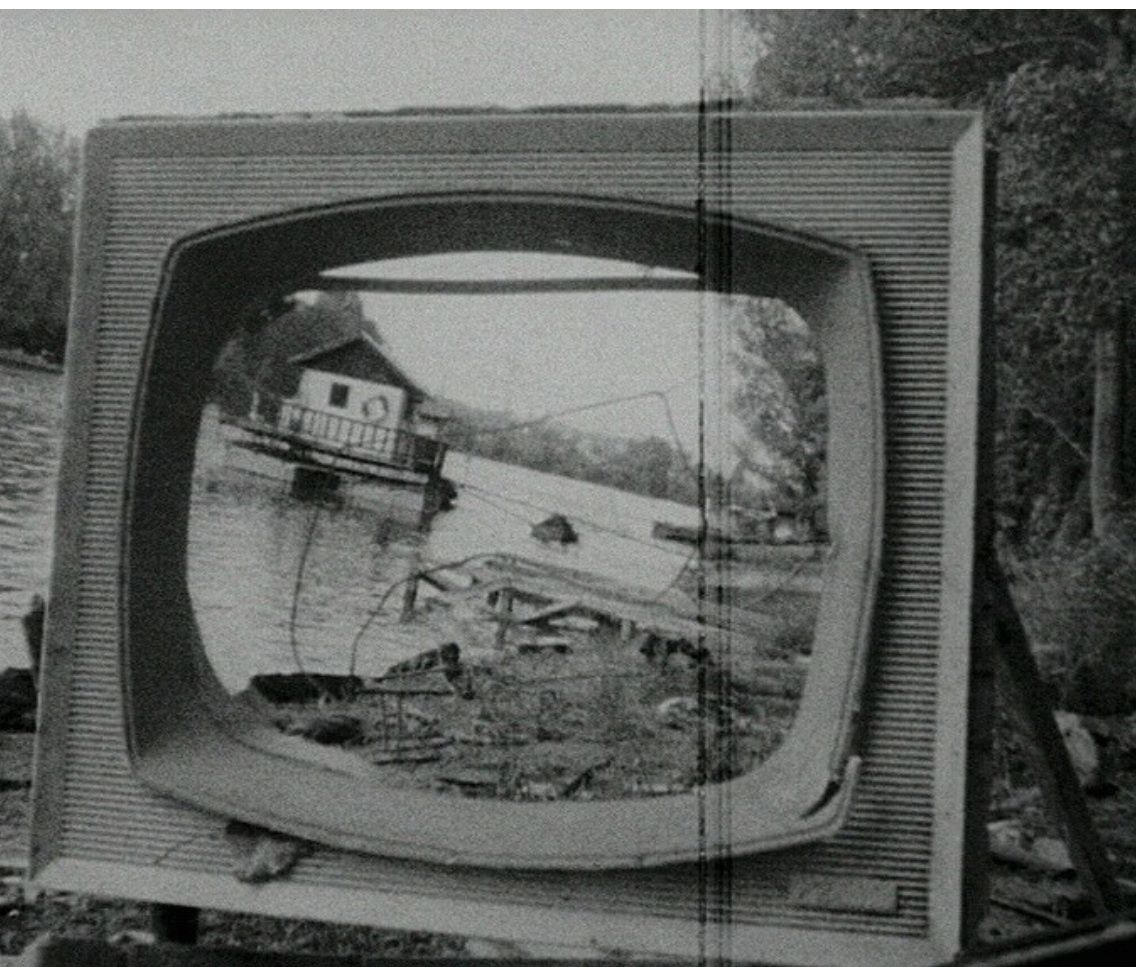
Série videí, skic, prototypů, 3D modelů a animací vznikajících v průběhu práce na představení *Série, série, série, série*. Některé z nich vznikaly přímo pro různé využití on-line, průběžné publikování na Instagramu a Facebooku souboru. Zachycují různé fáze testování technologií použitých v představení: animace fotogrametrického 3d skenu, technologie rozpoznávání obličejů, vlastní filtry pro Instagram, avatary, virtuální masky, testovací verze vizuálního interface, rozpoznávání hlasu, a další.

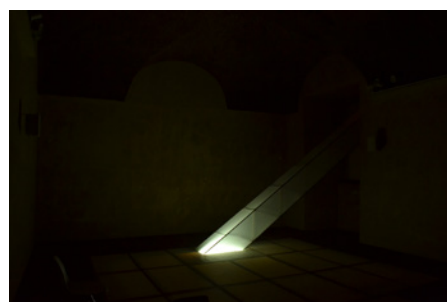
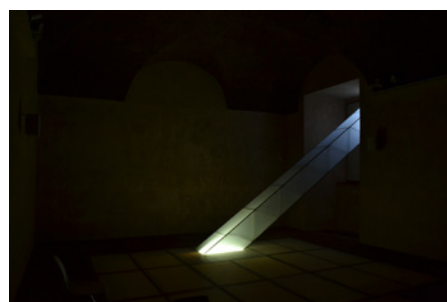
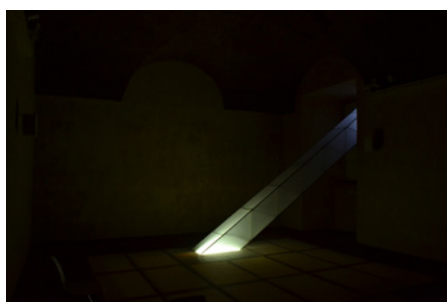
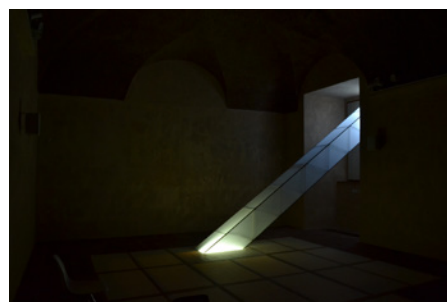
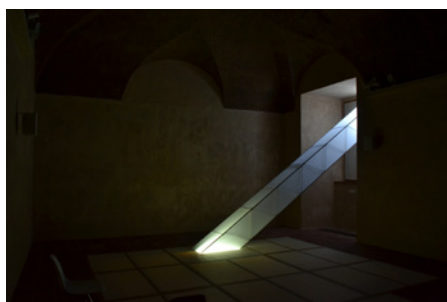
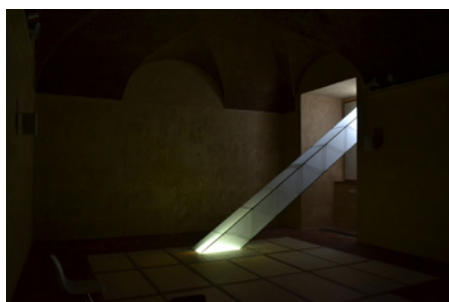
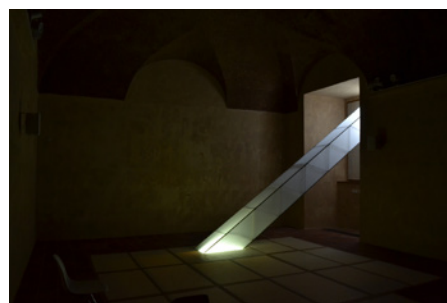
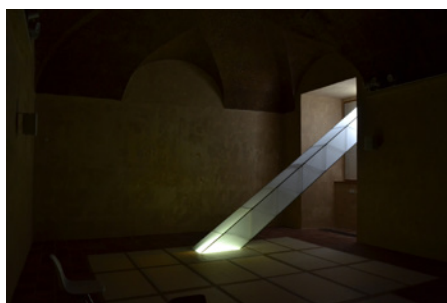




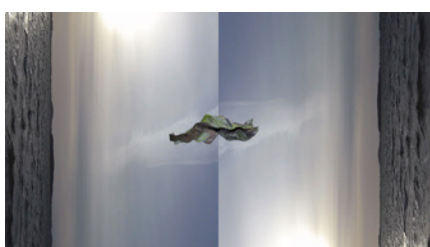
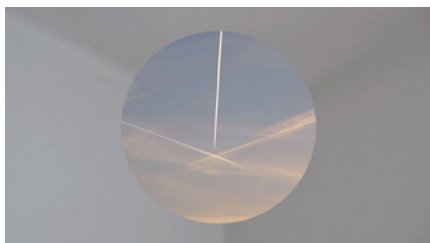
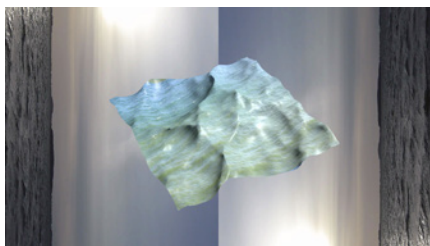






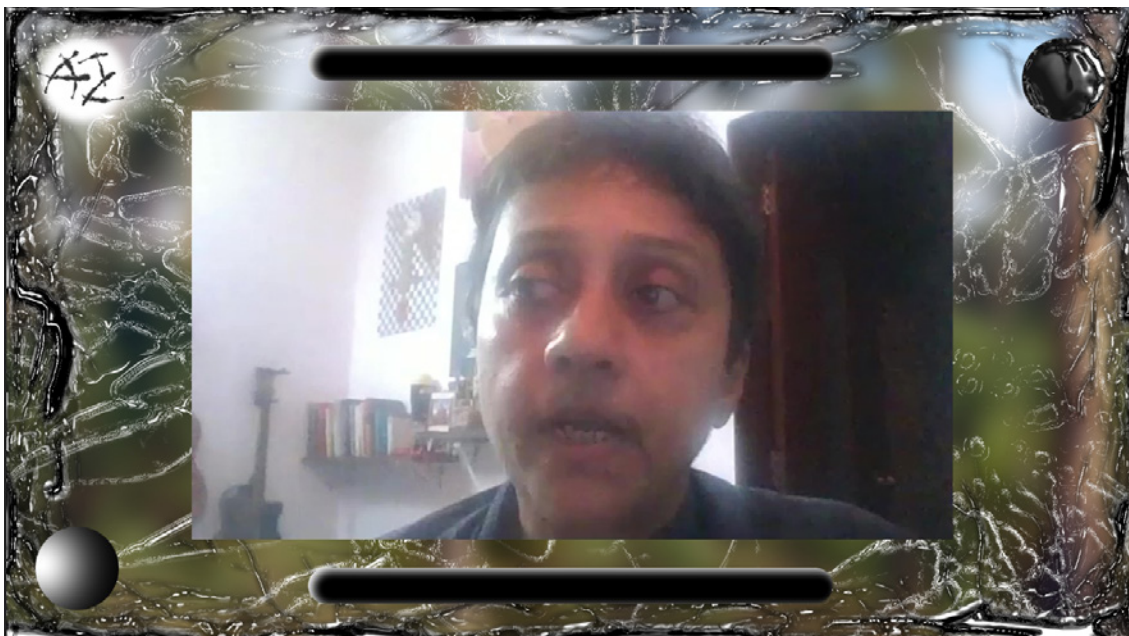












Martin Blažíček
Biskupcova 5
130 00 Praha 3

martin@blazicek.net
www.blazicek.net

+420 776 123 359