

HISTÓRIA SW ART
**:: KONCEPTUÁLNE VÝCHODISKÁ (KONCEPTUÁLNE UMENIE,
UMENIE A TECHNIKA, NET.ART) ::**

KONCEPTUÁLNE UMENIE

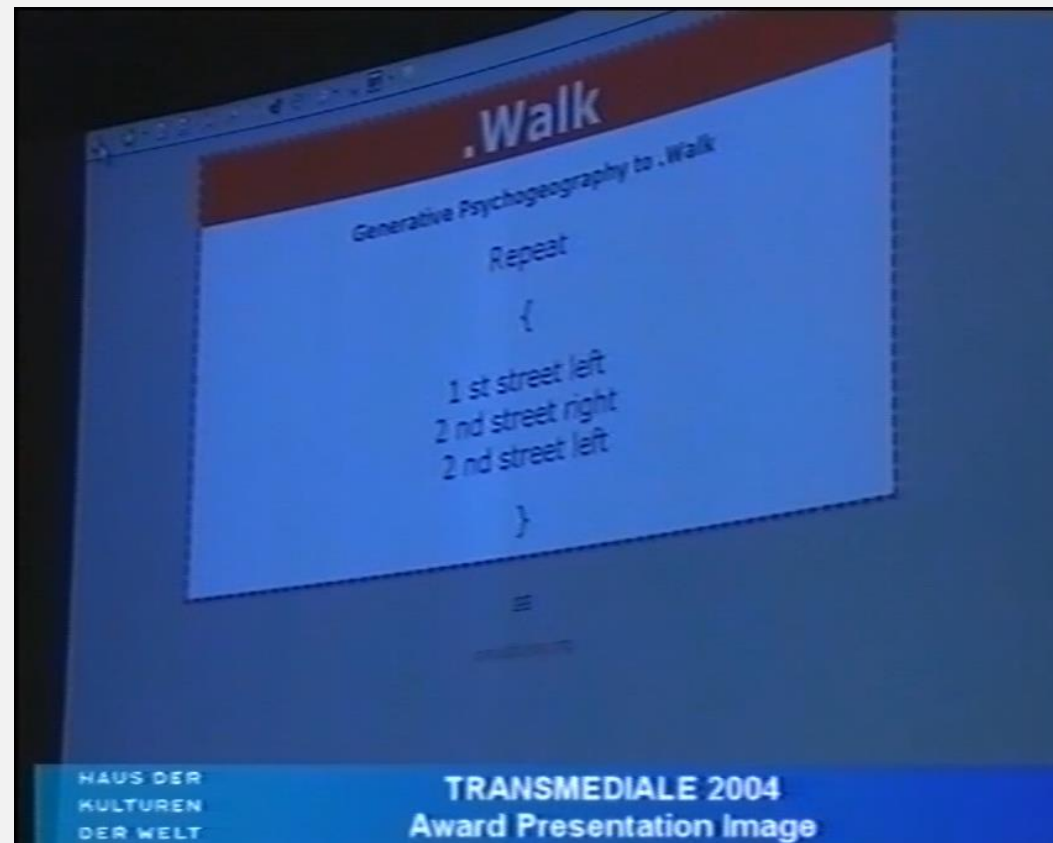
60. – 70. roky 20. storočia

„V konceptuálnom umení umělec zkoumal vyjadřovací prostředky a funkce, odmítal tradiční metody výtvarného umění. Nejdůležitějším prostředkem konceptuálního umění byl koncept či myšlenka, která byla zapojena do tvorby uměleckého díla, které, protože nebylo postaveno na tradicích výtvarného umění, mohl podle návodu stvořit i naprostý laik. Konceptuální umění významně narušilo hranici mezi tím, co bylo považováno za umění, a tím, co tradičně uměním nebylo.“

KONCEPTUÁLNE UMENIE

Príklad open source softwarového diela *.walk* (2004), víherca kategórie *software* z festivalu *transmediale.04* (2004) reflektuje dvoch historických predchodcov softwarového umenia, a to Fluxus a konceptuálne umenie. Sú to oba umelecké smery s ich para-logickými a minimalistickými počínmi, ako diela Brechta, La Monte Younga a Sol LeWitta, ktoré boli nasledované paradigmou, nastolenou Johnom Cageom a pod.

- open source softwarové dielo [.walk](#) (2004), víherca kategórie 'software' z festivalu *transmediale.04*, 2004
 - generatívna psychogeografia, performance
 - prekladá motívy počítačovej vedy do reálneho sveta
 - *.walk* poukazuje ku konceptuálnemu umeniu polovice 60. rokov 20. storočia



KONCEPTUÁLNE UMENIE

60. – 70. roky 20. storočia

- Abraham M. Moles, prvý manifest permutačného umenia (*Erstes Manifest der permutationellen Kunst*), 1962
 - kľúčový text oblasti počítačového umenia
 - požadoval vystavanie novej poetiky a estetiky umenia, a to na základoch komputácie
 - z umelcov sa stanú programátori a stroje budú neoddeliteľnou súčasťou umeleckej tvorby
 - prvotný program generatívneho umenia (Florian Cramer)

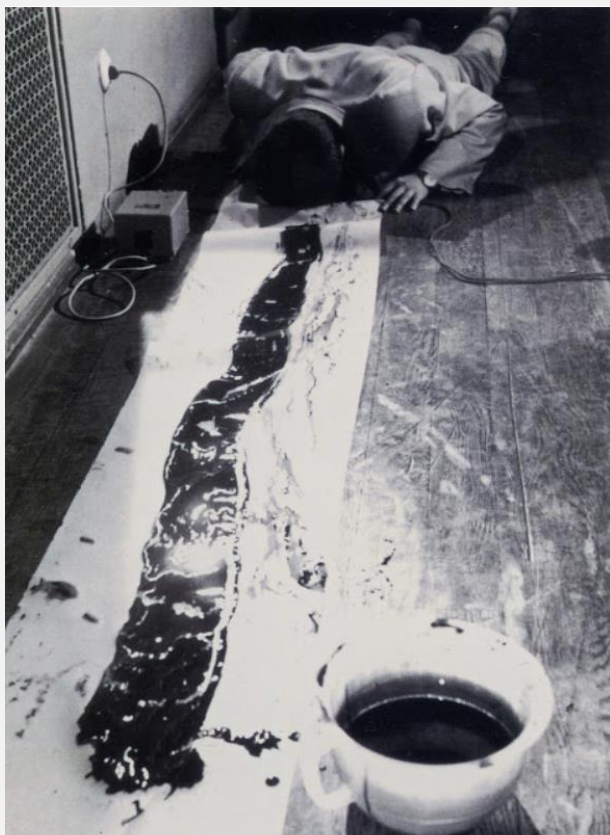
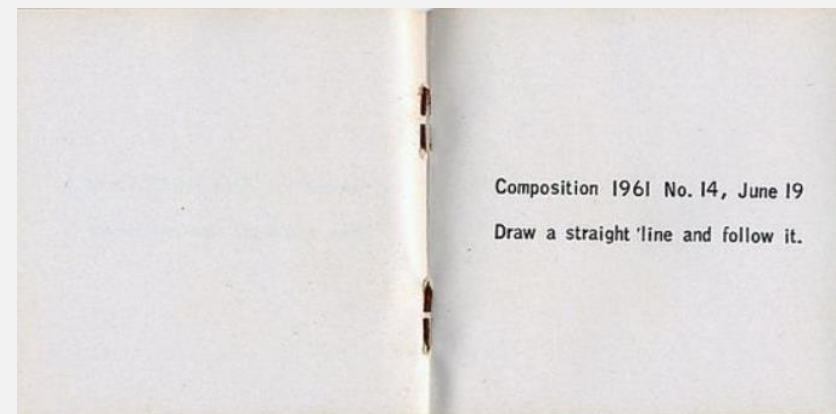
KONCEPTUÁLNE UMENIE

60. – 70. roky 20. storočia

- La Monte Young, *Composition 1960 #10 to Bob Morris*, 1960

„Nakresli rovnú čiaru a nasleduj ju.“

- „[...] jeho príčina nie je esteticky oddelená od jeho realizácie“
- „je [...] algoritmom aj zdrojovým kódom“



Nam June Paik, *Performing La Monte Young's "Composition 1960 No. 10"*

Florian Cramer - Ulrike Gabriel, *Software Art*, 2001

KONCEPTUÁLNE UMENIE

60. – 70. roky 20. storočia

Henry A. Flynt jr.,

- *Concept Art*, 1961
 - po prvýkrát použil termín *konceptuálne umenie*
- *An Anthology of Chance Operations*, 1963
 - definoval termín *konceptuálne umenie* ako:

„umenie, ktorého materiálom sú koncepty, ako keď materiálom napríklad hudby je zvuk. Vzhľadom k tomu že, koncepty sú úzko zviazané s jazykom, konceptuálne umenie je druhom umenia, ktorého materiálom je jazyk. To znamená, že na rozdiel od napríklad hudobného diela, v ktorom skutočnou hudbou (na rozdiel od zápisu, analýzy, a podobne) je len zvuk, skutočné konceptuálne umenie bude zahŕňať jazyk.“

Henry A. Flynt jr., 1963

„[...] softwarové umenie ako umenie, ktorého materiálom je software.“

Florian Cramer, 2001

KONCEPTUÁLNE UMENIE

60. – 70. roky 20. storočia

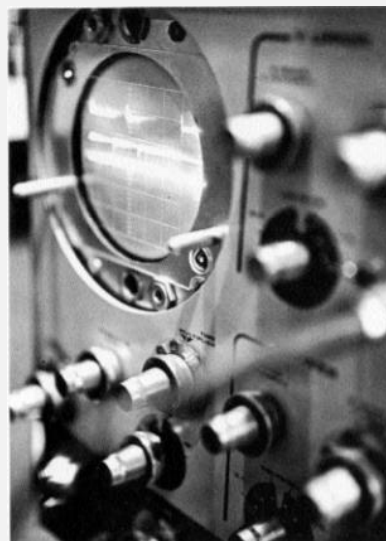
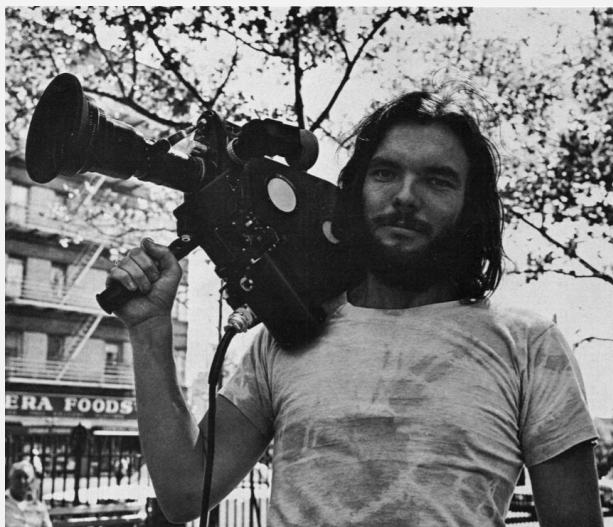
- Jack Burnham: *Software - Information Technology: Its New Meaning for Art*, židovské múzeum v New Yorku, 16. september – 8. november 1970
 - po prvýkrát bolo v názve festivalu použité slovo *software*

„Software nie je špecificky demonštráciou inžinierskeho know-how, ani keď na to príde, výstava umenia. Skôr v obmedzenom zmysle demonštruje účinky súčasných riadiacich a komunikačných techník v rukách umelcov. A čo je najdôležitejšie, poskytuje prostriedky, ktorými môže verejnosť osobne reagovať na programové situácie štruktúrované umelcami. Software nerobí rozdiely medzi umením a ne-umením; [...] Cieľom (výstavy) *Software* je zamerať sa na citlivosti najrýchlejšie rastúcej oblasti v tejto kultúre: systémy spracovania informácií a ich zariadenia.“

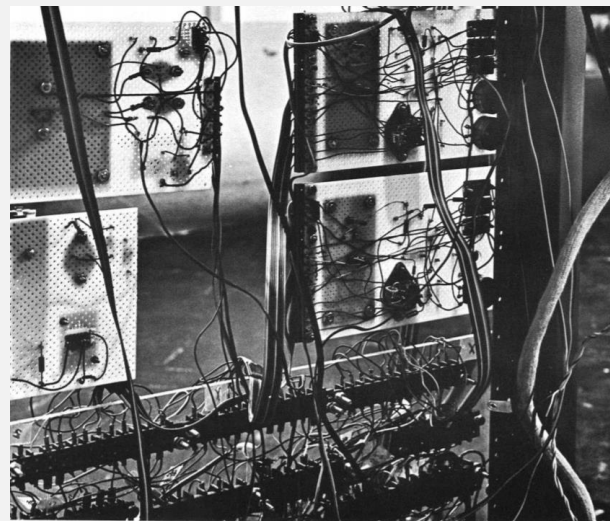
KONCEPTUÁLNE UMENIE

60. – 70. roky 20. storočia

- Jack Burnham: *Software - Information Technology: Its New Meaning for Art*, židovské múzeum v New Yorku, 16. september – 8. november 1970



Ned Woodman/Theodor H. Nelson
Labyrinth: An Interactive Catalogue 1970



KONCEPTUÁLNE UMENIE

60. – 70. roky 20. storočia

Jack Burnham, *Systems Esthetics*, 1968

- modifikácia role umelca, ktorý musí prijať statút akéhosi rozkolu medzi umením a technikou
- „Z pohľadu systému, sa informácia, sprostredkovaná v akejkoľvek forme, stáva životaschopnou estetickou pohnutkou.“
- výstava *Art by Telephone*, Museum of Contemporary Art, Chicago, Nov 1 – Dec 14 1969

niektorí z participujúcich umelcov: Geoge Brecht, Jack Burnham, Robert H. Cumming, Francoise Dallegret, Jan Dibbets, Richard Hamilton, Dick Higgins, Ed Kienholz, Joseph Kosuth, Les Levine, Sol LeWitt, Robert Morris, Bruce Nauman, Claes Oldenburg, Dennis Oppenheim, Guenther Uecker, Stan Van Der Beek, Viner Wolf Vostell, William Wegman, William T. Wiley a ďalší.

KONCEPTUÁLNE UMENIE

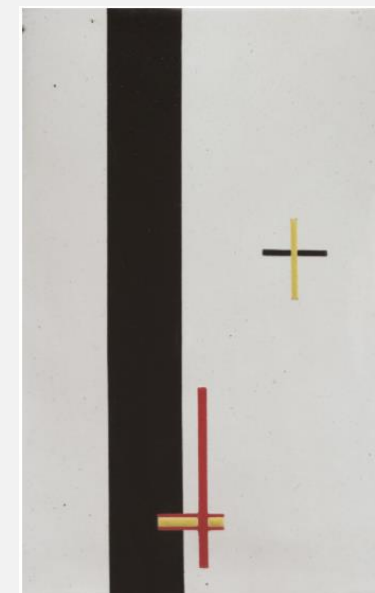
60. – 70. roky 20. storočia

- výstava [Art by Telephone](#), Museum of Contemporary Art, Chicago, Nov 1 – Dec 14 1969

ART BY TELEPHONE
Nov 1–Dec 14, 1969



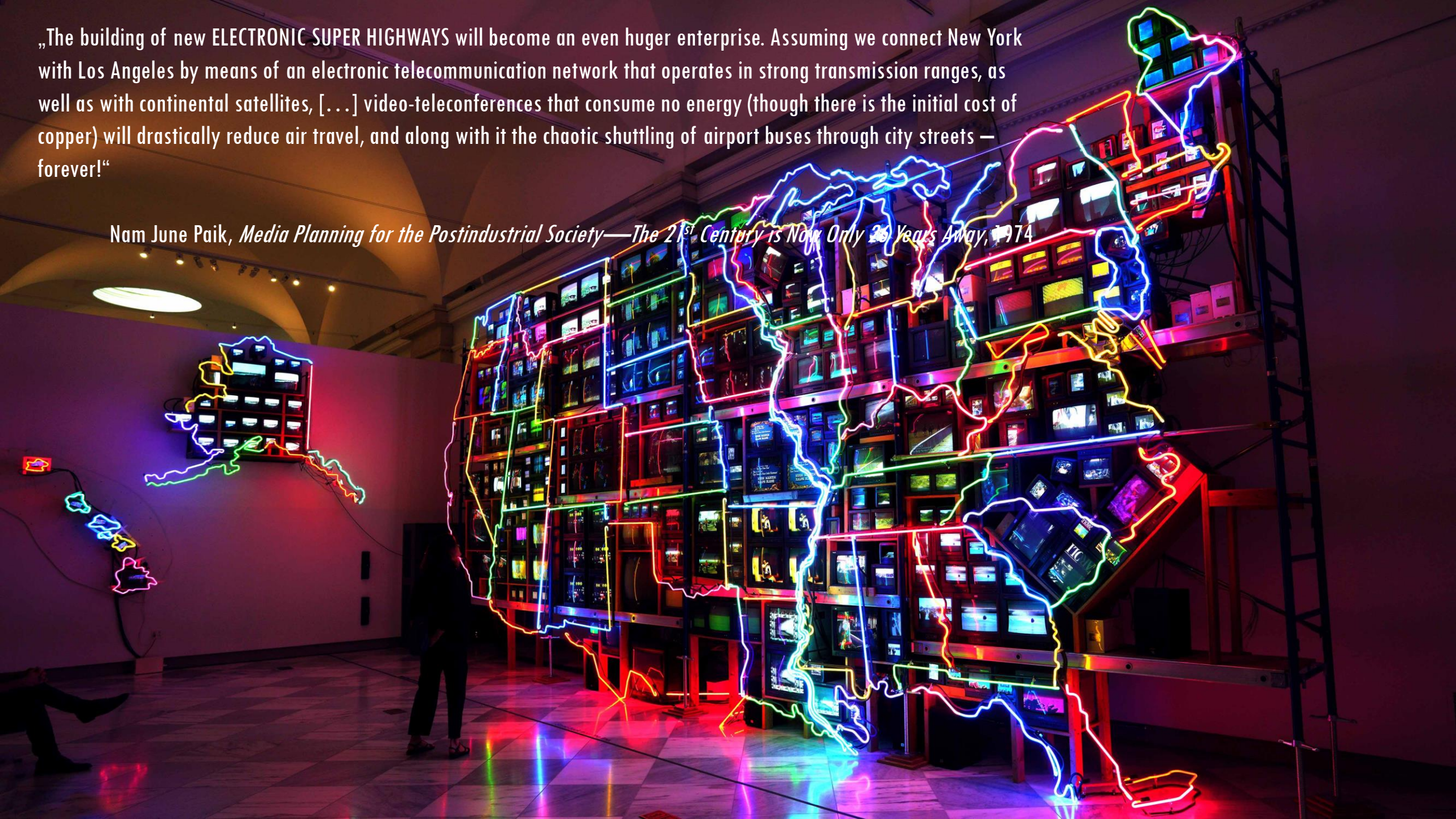
< > 1/10
Installation view, *Art by Telephone*, MCA Chicago. © MCA Chicago.



László Moholy-Nagy
EM 2 (Telephone Picture)
1923

„The building of new ELECTRONIC SUPER HIGHWAYS will become an even huger enterprise. Assuming we connect New York with Los Angeles by means of an electronic telecommunication network that operates in strong transmission ranges, as well as with continental satellites, [...] video-conferences that consume no energy (though there is the initial cost of copper) will drastically reduce air travel, and along with it the chaotic shuttling of airport buses through city streets – forever!“

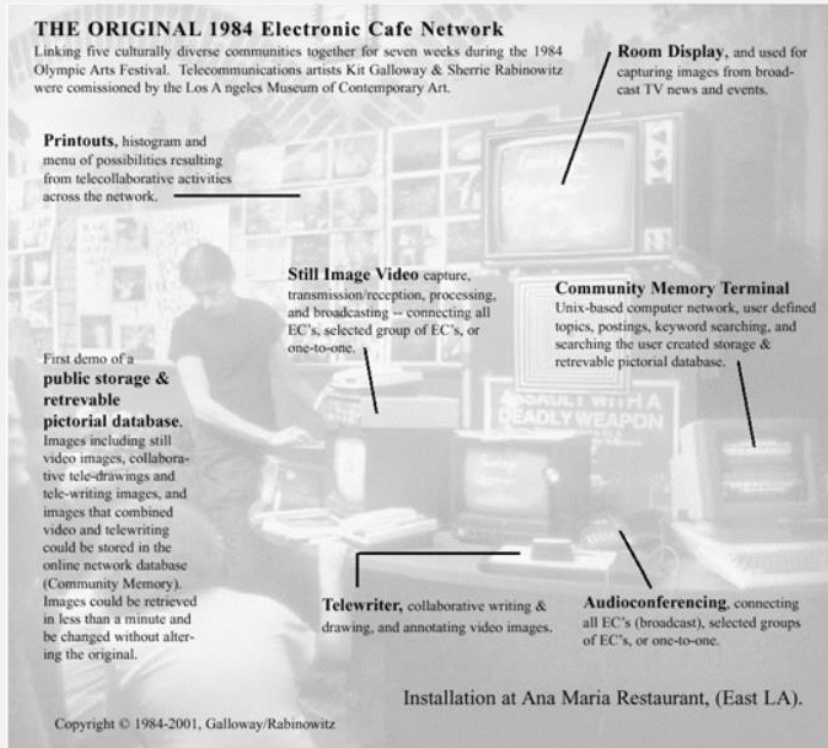
Nam June Paik, *Media Planning for the Postindustrial Society—The 21st Century is Now Only 26 Years Away*, 1974



NET.ART

80. roky 20. storočia

- Kit Galloway, Sherrie Rabinowitz, *Electronic Café. Electronic Cafe Network*, 1984
- Gene Youngblood, „*metadesign*“, 1986



NET.ART

80 – 90. roky 20. storočia

Umelecká “sieťová avantgarda” sa vyvíjala v 3 fázach:

- 1) 80. roky 20. storočia - performatívne, dočasné experimenty a intervencie „cudzích“ (teda už existujúcich) sietí, ktoré používali (a zneužívali) staré a nové telekomunikčné médiá
- 2) Začiatok 90. rokov - umelci vytvárali a dizajnovali svoje vlastné stále štruktúry, zdieľanie v rámci komunít
- 3) 1994 – 95 – projekty sa začali presúvať na web

NET.ART

90. roky 20. storočia

- 90. roky 20. storočia - festivaly, výstavy a publikácie pojednávajúce o umeleckých aktivitách v oblasti elektronickej literatúry, počítačovej grafiky a hudby, net.art alebo interaktívnymi inštaláciami
- prvá polovica 90. rokov 20. storočia - internetové umenie chápané ako činnosť, zaoberajúca sa takmer výlučne len architektúrou World Wide Webu

1991 - , Wolfgang Staehle, *The Thing*



THE THING is an international bulletin board service offering discussions on art and critical theory, a virtual gallery of on-line projects, database archives, Internet E-mail, and live conferencing.



For more information, dial:
(212) 925-7576
access the BBS at
(212) 431-6787
\$10 monthly
for all services,
first month free.

NET.ART

90. roky 20. storočia

1991 - , Wolfgang Staehle, *The Thing*



Screenshot of THE THING Vienna BBS, 1994.

NET.ART

90. roky 20. storočia

Net.art:

„dočasné (aj keď nie nevyhnutne založené na čase) a nestabilné, rovnako ako samotné siete. [...] Hlavným nástrojom net.artu je hypertextový odkaz, prostredníctvom ktorého môže byť jeden WWW dokument prepojený s iným, bez ohľadu na to, kde na internete je ten druhý dokument umiestnený.“

Andreas Broeckmann, *Net.Art, Machines, and Parasites*, 1997

NET.ART

90. roky 20. storočia

Alexei Shulgin, **net.art**: „**Actually, it's a readymade**“

Termín **net.art**, Vuk Ćosić, 1995

[...] **J8~g# | \;Net. Art{-^s1 [...]**

[...] kontroverzný manifest obviňujúci tradičné umelecké inštitúcie z rôznych hriechov a vyhlasuje slobodu vlastnému vyjadrovaniu a nezávislosti umelca v prostredí internetu.

Alexei Shulgin, mailinglist nettime, 18. 03. 1997

NET.ART

90. roky 20. storočia

Alexei Shulgin a Natalie Bookchin (1999) definujú net.art ako:

„a. sám seba definujúci pojem, vytvorený nefunkčným kusom softwaru, pôvodne použitý k popisu umenia a komunikačných aktivít na internete.

b. net.artoví umelci sa snažili prelomiť autonómne disciplíny a zastarané klasifikácie zavedené podľa rôznych postupov aktivistov.“

Introduction to net.art (1994-1999)

NET.ART

90. roky 20. storočia

Olia Lialina, *My boyfriend came back from the war*, 1996

“IF SOMETHING IS IN THE NET, IT
SHOULD SPEAK IN NET.LANGUAGE.”
- OLIA LIALINA, 1997



NET.ART

90. roky 20. storočia

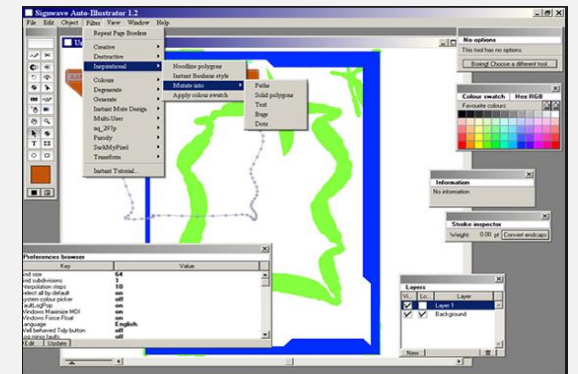
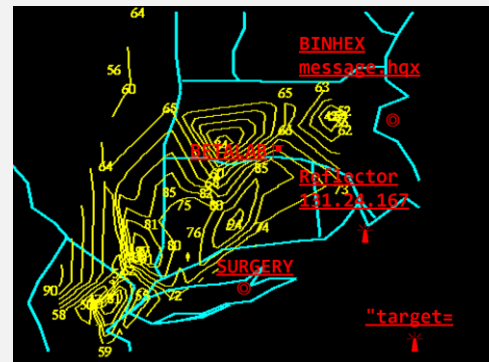
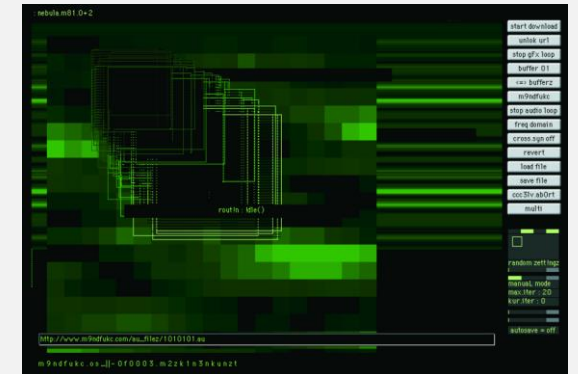
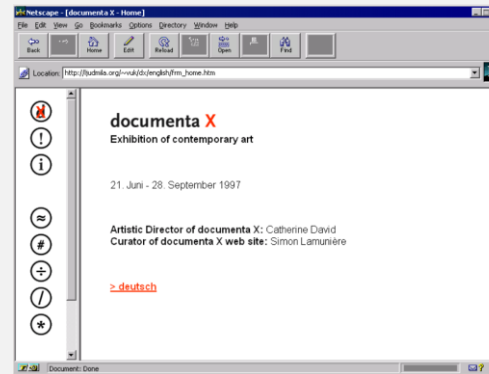
Alexei Shulgin, *Form Art*, 1997



NET.ART

90. roky 20. storočia

- Vuk Ćosić, *Documenta done*, 1997
- Jodi, <http://www.jodi.org>
- Netochka Nezvanova, *nebula.m81: Autonomous*, 1999
- Adrian Ward a Signwave, *Auto-Illustrator*, 2000



NET.ART

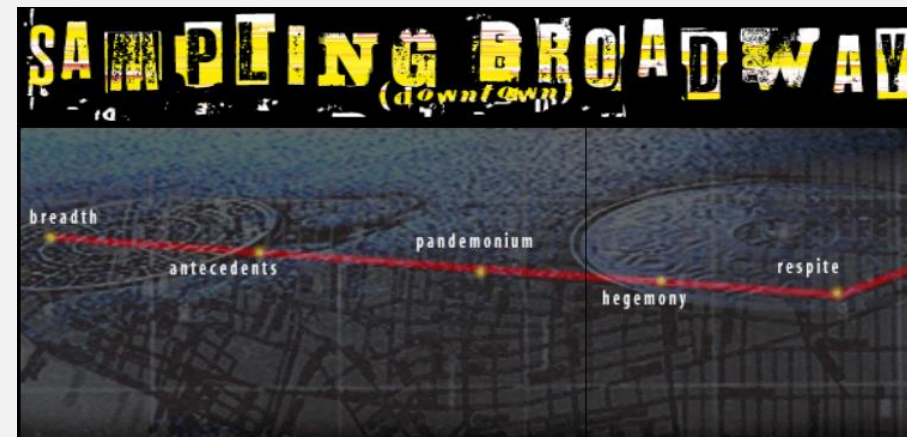
90. roky 20. storočia

net.art pred rokom 1999 ako:

- produkt obmedzenej možnosti aktivity v prostredí médií (low bandwidth)
- snaha o prekonanie obmedzení — diela Jodi, Alexeia Shulgina a podobne

rok 1999 v net.arte:

- prvá net.artová konferencia vo Francúzsku
- net.art bude po prvýkrát súčasťou Whitney Bienále roku 2000, Whitney Museum (New York)
- Wolfgang Staehle sa snažil predat' starú verziu svojej webovej stránky *The Thing* cez ebay



Literatúra:

- BOOKCHIN, Natalie — SHULGIN, Alexei. Introduction to net.art (1994-1999). [online]. 1999. [cit. 23. 11. 2015]. Dostupné z: <<http://www.easylife.org/netart/>>.
- BROECKMANN, Andreas. Net.Art, Machines, and Parasites. [online]. 1997. [cit. 22. 11. 2015]. Dostupné z: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-I-9703/msg00038.html>>.
- BURNHAM, Jack. Software - Information Technology: Its New Meaning for Art. Exhibition Catalogue. New York: The Jewish Museum, 1970. Catalog Card No.: 70-130192.
- CRAMER, Florian. Entering the Machine and Leaving It Again: Poetics of Software in Contemporary Art. Essay/Lecture, Milano, 2006.
- CRAMER, Florian. Words Made Flash. Code, Culture, Imagination. Media Design Research, Rotterdam: Piet Zwart Institute, 2005, 140. s.
- YOUNG, La Monte — LOW, Jackson Mac. An Anthology of Chance Operations. New York: Published by La Monte Young and Jackson Mac Low, 1963, 120 s.