

# Pozitivní virus



- do konce 90. let minulého století - utilitární perspektiva – virus užitečný pouze jako poslušný nástroj
- Po roce 2000 – nový pohled na pozitivní potenciál viru – ekologická perspektiva

# Ekologická perspektiva

- Nový model mediálního prostředí -  
konektivita, procesuálnost, událost a stávání -  
mediální ekologie

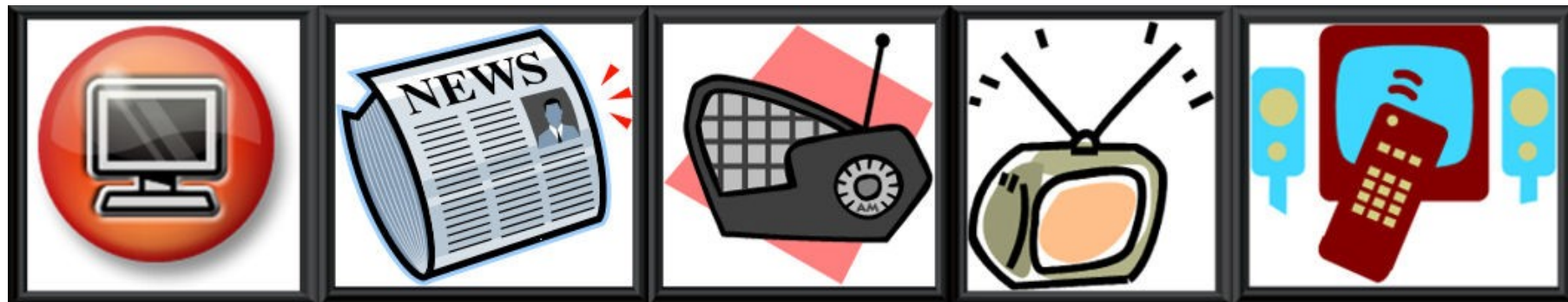


# Původ konceptu

- rok 1989- Felix Guattari - Tři ekologie (The Three Ecologies)
- tři ekologie: sociální, mentální a environmentální
- Příroda je neoddělitelná od kultury

- „Dnes se více než kdy jindy stala příroda neoddělitelnou od kultury; pokud chceme pochopit interakce mezi ekosystémy, mechanosférou a sociálními a individuálními referenčními univerzy, musíme se naučit myslet „transverzálně“.“
- Ekologické je přítomno na všech úrovních našeho života – média, stroje, myšlení, sociální aktivity apod.

- 2005 – Matthew fuller - Media Ecologies: Materialist Energies in Art and Technoculture
- Úkol mediální ekologie - Mapování dynamických vztahů mezi různými procesy a objekty, bytostmi a věcmi, vzory a hmotou
- součástí mediální ekologie, stará i nová média



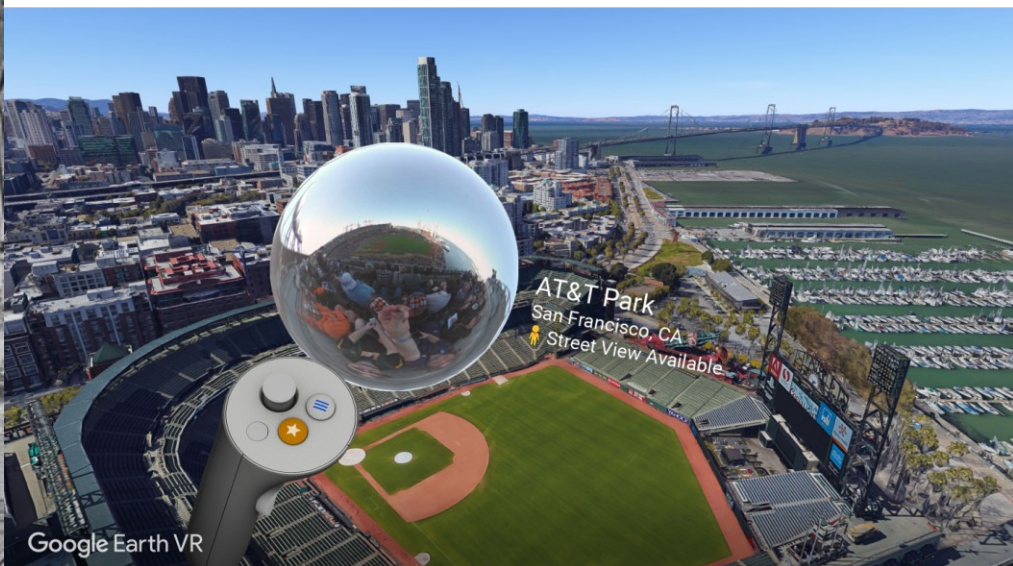
- **2007 - Jussi Parikka** – pojem digitální ekologie - Digital Contagions: A Media Archaeology of Computer Viruses
- Internetová síť jako polo-autonomní entita
- Prostor pro náhodu
- spojení lidí, digitálních médií a vlivu materiálního prostředí plodí neočekávané efekty a události

# Potenciál viru pro kultivaci mediální ekologie

- **Jussi Parikka - Virus přispívá k rozmanitosti digitální ekologie**
- digitální ekologie by měla dosáhnout stejné rozmanitosti jako příroda
- vhodným nástrojem k tvorbě těchto diferencí je počítačový virus
- hledání nových přístupů k vnímání světa – samoorganizace, materialita, aktivita, emergence



- **Jussi Parikka - Malware as Operational Art: On the If/Then of Geopolitics and Tricksters**
- Operational arts – virus jako operační umění, ovlivňuje naše vnímání jiných softwarových aplikací



- **Tony D. Sampson – modifikovatelný virus**
- Přichází s novým modelem vývoje digitálního prostředí, na němž by se podíleli uživatelé počítačů i počítačové viry
- Virus se volně pohybuje mezi počítači , každý jej může modifikovat

# Saddie Plant – virus jako podnět pro rozvoj našeho estetického cítění

- Virus může vytvořit něco krásného



- nádherné zbarvení tulipánu je příznakem nemoci
- virus determinoval zájem o pestrobarevné květiny a ovlivnil jejich reprezentaci v umění
- anomálie umožňuje bojovat proti konformitě a racionalizaci světa

# Natalie Jeremijenko – OneTrees





Chronicle / Lea Suzuki

- <https://web.archive.org/web/20080114003331/http://www.nyu.edu/projects/xdesign/onetrees/references/index.html>



# Natalie Jeremijenko – OneTrees

- Ústřední téma díla - mediace mezi přírodou a komputací
- Reálné zasazené stromky vs. jejich digitální reprezentace
- Upozorňuje na odlišné vnímání času v digitálním a fyzickém světě
- <https://www.youtube.com/watch?v=uHy0O0UYZNo>



# Present: Download a Friendly Virus for Your Computer - David Claerbout (2000)

- <https://www.facebook.com/davidclaerbout/videos/present-download-a-friendly-virus-for-your-computer/2466710966904691/>
- <https://awp.diaart.org/claerbout/chooseflower.html>

