

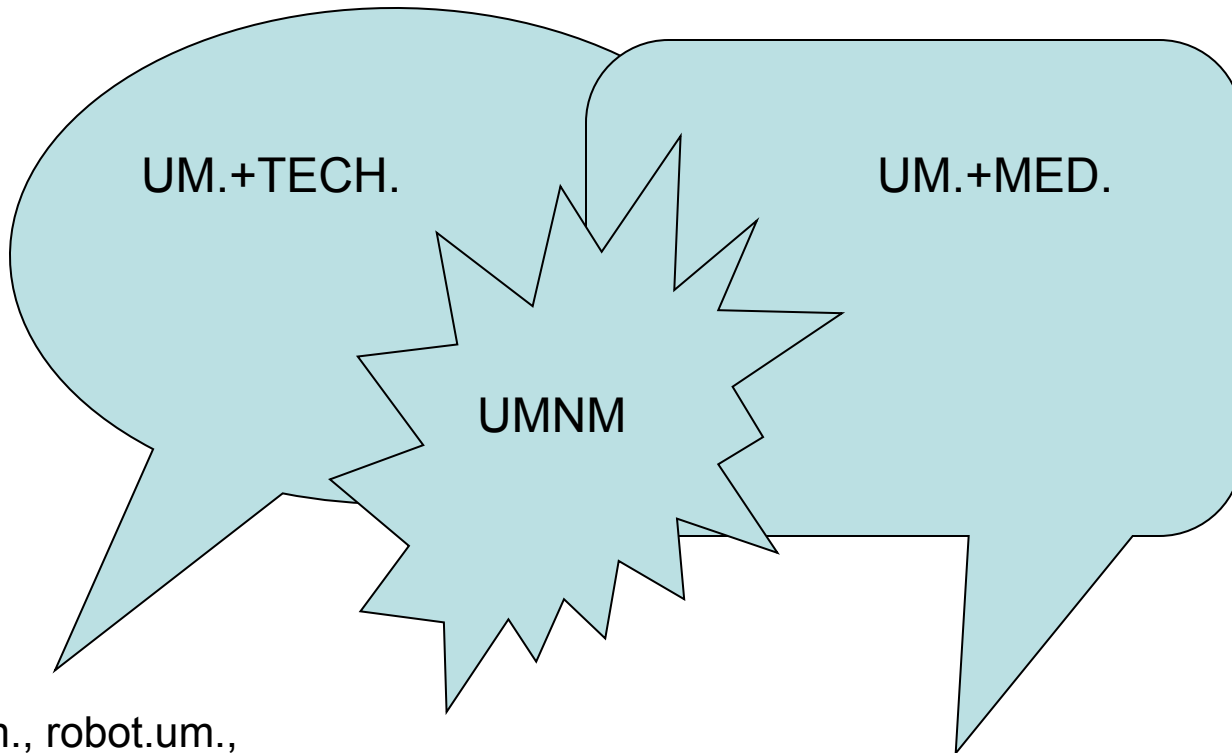
UM\_NM\_I\_PS14

# Co je „umění nových médií“?

- UMNM jako výraz/reflexe informační společnosti.
- Počátek UMNM/1993.
- UMNM jako průnik kategorií „umění a technika“ a „mediální umění“.
- Umění nových médií jako výzkum/Information Art.
- UMNM: obecná definice.
- UMNM: definice na základě užití techniky/technologie.
- UMNM: jako digitální umění: kategorizace.
- UMNM: jako umělecké hnutí, strategie umnm.
- UMNM: digitální média jako nástroj a jako médium.
- UMNM: časové vymezení.
- UMNM: příklady.
- UMNM: od definice k hledání společných jmenovatelů: principy digitálních médií, umění kyberkultury.
- UMNM: jako remediace tradičních druhů umění.
- UMNM: jako performance/proces/událost, jako úpadek totality díla.



- \*1993 jodi.org
- <http://www.jodi.org/>

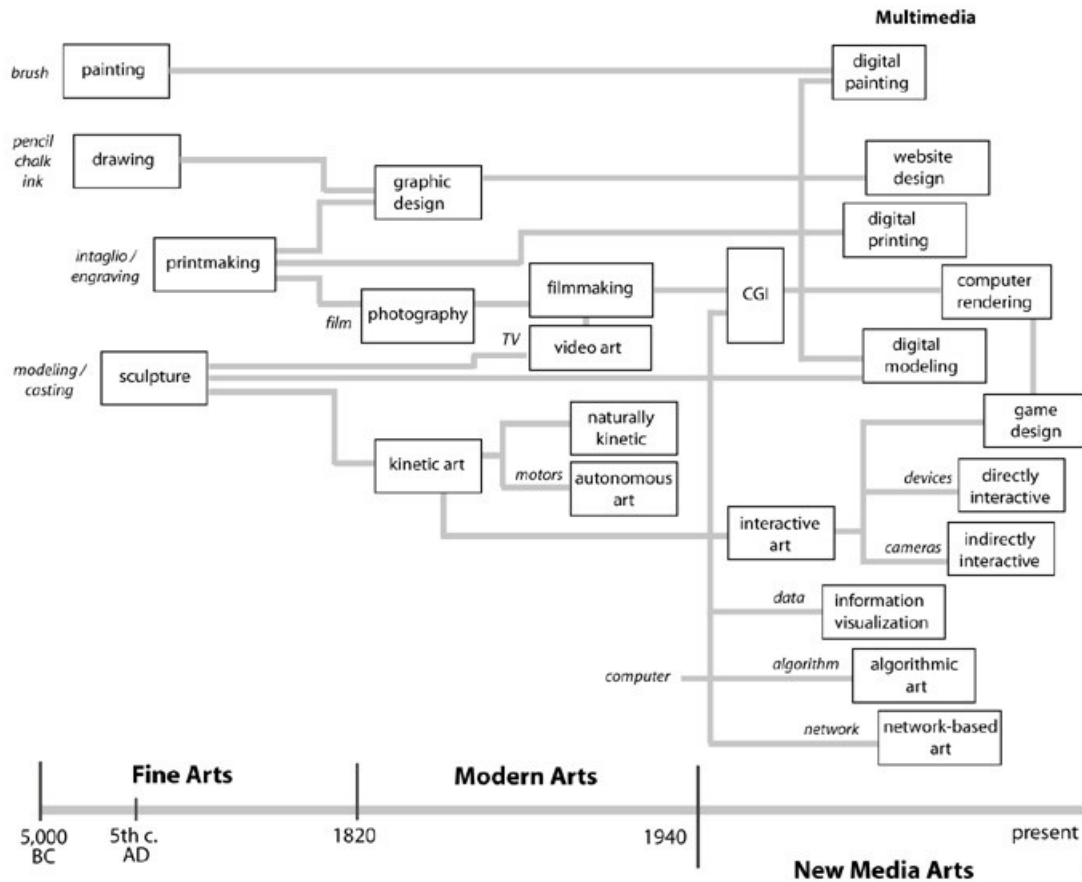


El.um., robot.um.,  
genom.um....

Video art, experiment.  
film radio art...

- UMNM: <http://artlist.cz/index.php?id=149>

- <http://www.rchoetzlein.com/theory/2009/what-is-new-media-art/>



- **Digitální umění:**

- Počítačová grafika

<http://www.medienkunstnetz.de/works/einstein/>

<http://www.dam-gallery.de/index.php?id=42&L=1>

- Animace a 3D umění

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

- Software art

<http://www.numeral.com/appletsoftware/eicon.html>

- Hactivismus

<http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>

- Interaktivní objekty a umění ve veřejném prostoru.

- <http://www.medienkunstnetz.de/works/videoplace/>

- <http://www.mediaartnet.org/works/the-legible-city/>

- <http://www.youtube.com/watch?v=y0blJsgbcho>



- **Strategie umění nových médií:**
- Spolupráce a spoluúčast
- Apropriace a open-source hnutí
- Parodie
- Hackerství a hactivismus
- Intervence
- Identita
- Teleprezence a kontrola
  
- Umění nových médií není definováno zvoleným médiem, ale **kritickým nebo experimentálním způsobem** nakládání s novými médii.
  
- Mark Tribe – Reena Jana: *New Media Art*. 2006.

- **Témata UMNM:**
- umělý život,
- umělá inteligence a inteligentní agenty,
- telepresence, telematika a telerobotika,
- tělo a identita,
- Databáze, vizualizace dat a mapování,
- textové a narativní prostředí,
- hry, taktická média, aktivismus, hactivismus, technologie budoucnosti, mobilní a lokativní média, sociální networking, příští generace virtuálních světů.
  
- Digitální umění
  - médium jako nástroj: fotografie, tisk, socha
  - médium jako prostředí: film, video, animace, internetové umění, nomádské sítě, sw umění, vr a rozšířená realita...

Christiane Paul: *Digital Art*. 2008.

- Periodizace:
  - **60s-70s: počítačové umění** (H. Franke, F. Nake, M. Noll...)
  - **70s-80s: rozšířený film, interaktivní instalace, VR art** (M. Krueger, J. Shaw...)
  - **90s-2000: net art, software art** (J. Simon, V. Kopic, O. Lialina...)

- Příklady:
- <http://www.potatoland.org>
- <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>
- <http://www.medienkunstnetz.de/works/third-hand/>
- [http://www.viewingspace.com/genetics\\_culture/pages\\_genetics\\_culture/gc\\_w03/kac\\_webarchive/gfp\\_bunny\\_page/gfp\\_bunny.htm](http://www.viewingspace.com/genetics_culture/pages_genetics_culture/gc_w03/kac_webarchive/gfp_bunny_page/gfp_bunny.htm)

- **George P. Landow:**
- Virtualita, fluidita, adaptabilita, otevřenost, procesuálnost, nekonečná reprodukovatelnost, snadné přemístění, síťovatelnost.
  
- **Lev Manovich:**
- Číselná reprezentace, modularita, automatizace, variabilita, kulturní překódování.
  
- **Martin Lister a kol.:**
- digitalita, interaktivita, hypertext, disperze, virtualita.

- **Pierre Lévy:**
- aktivní účast interpretů,
- kolektivní tvorba,
- dílo-událost, dílo-proces,
- vzájemné propojení a rozostření hranic,
- dílo vystupující z oceánu digitálních znaků.

- **Pierre Lévy:**
- **„virtuální světy“**
- **„všeobecnost bez totality“**
  
- **Oslabení faktorů totalizace (díla): autor (totalizace vnitřní), záznam (totalizace vnější)**

- **Pierre Lévy:**
- **Proměna:**
- **text - - - hyperdokumentový mechanismus čtení/psaní na síti.**
- **hudba - - - rekurzivní neukončený proces tvorby a transformace pohyblivé paměti skupinou různých kooperátů.**
- **obraz - - - symbolicko-pohybová interakce se souborem dat, definujícím VR stav obrazu.**
  
- **„VR světem proplouváme jako hypertextem a pragmatika techno hudby předpokládá také princip VR a záznamové navigace v hudební paměti. Některé hudební výkony v reálném čase mimo jiné používají mechanismy hypermediálního typu.“**
  
- **Umění nových médií: performativní charakter, od instalace (skrze interakci) k inscenaci.**



- „K základním charakteristikám mediálního umění patří , že je založené na čase a pohybuje se od pozice zaměřené na objekt k pozici orientované na kontext a pozorovatele. V tomto smyslu se mediální umění stává motorem změny směrem od moderny k postmoderně, s čímž je spojená i změna probíhající od uzavřených, definovaných a celostních systémů k otevřeným, blíže neurčeným, neurčitým a nekompletním systémům.
- Mediální umění se současně váže na pohyb od světa nevyhnutelnosti ke světu možností, které přitahují pozorovatele, přičemž směřuje od mono-perspektivy k vícenásobné perspektivě, od hegemonie k pluralismu, od textu ke kontextu, od místa k bezprostorovosti, od celku k jednotlivostem a od objektivitě k relativitě pozorovatele.“
- P. Weibel
  
- Live coding performance, INTIME 2013
- <http://vimeo.com/77694274>