

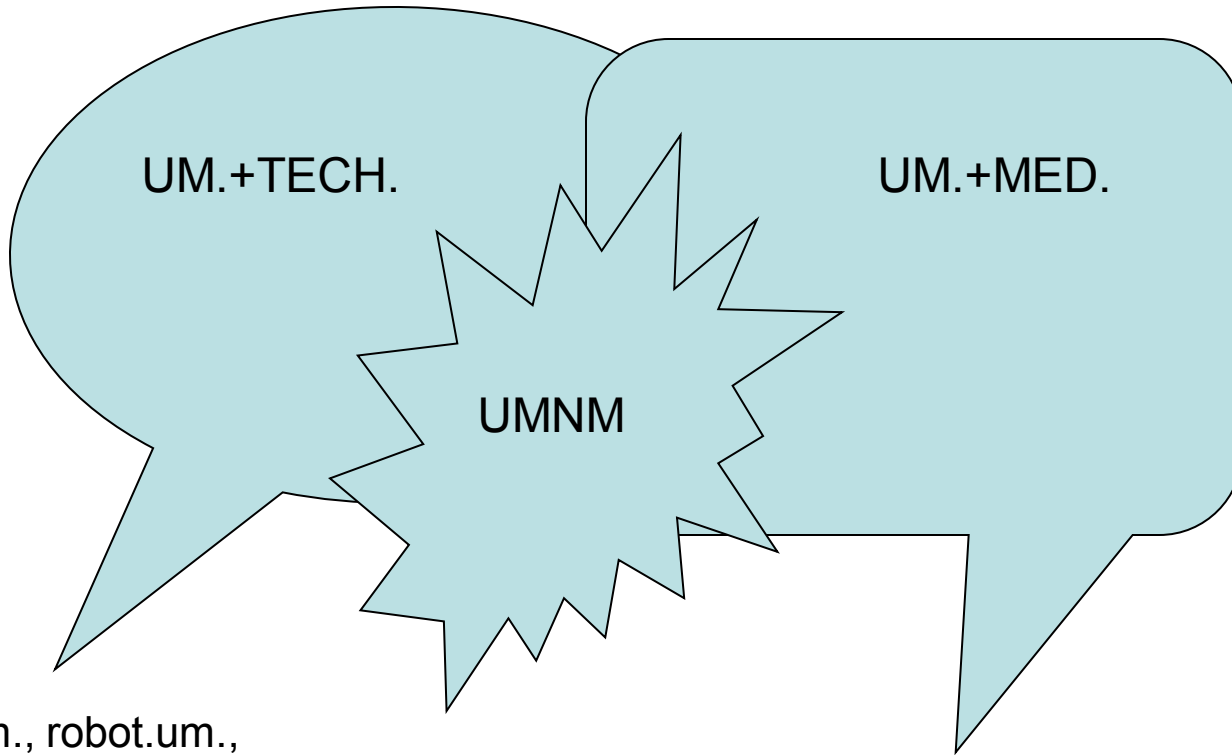
Umění nových médií umění & technika I.

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.



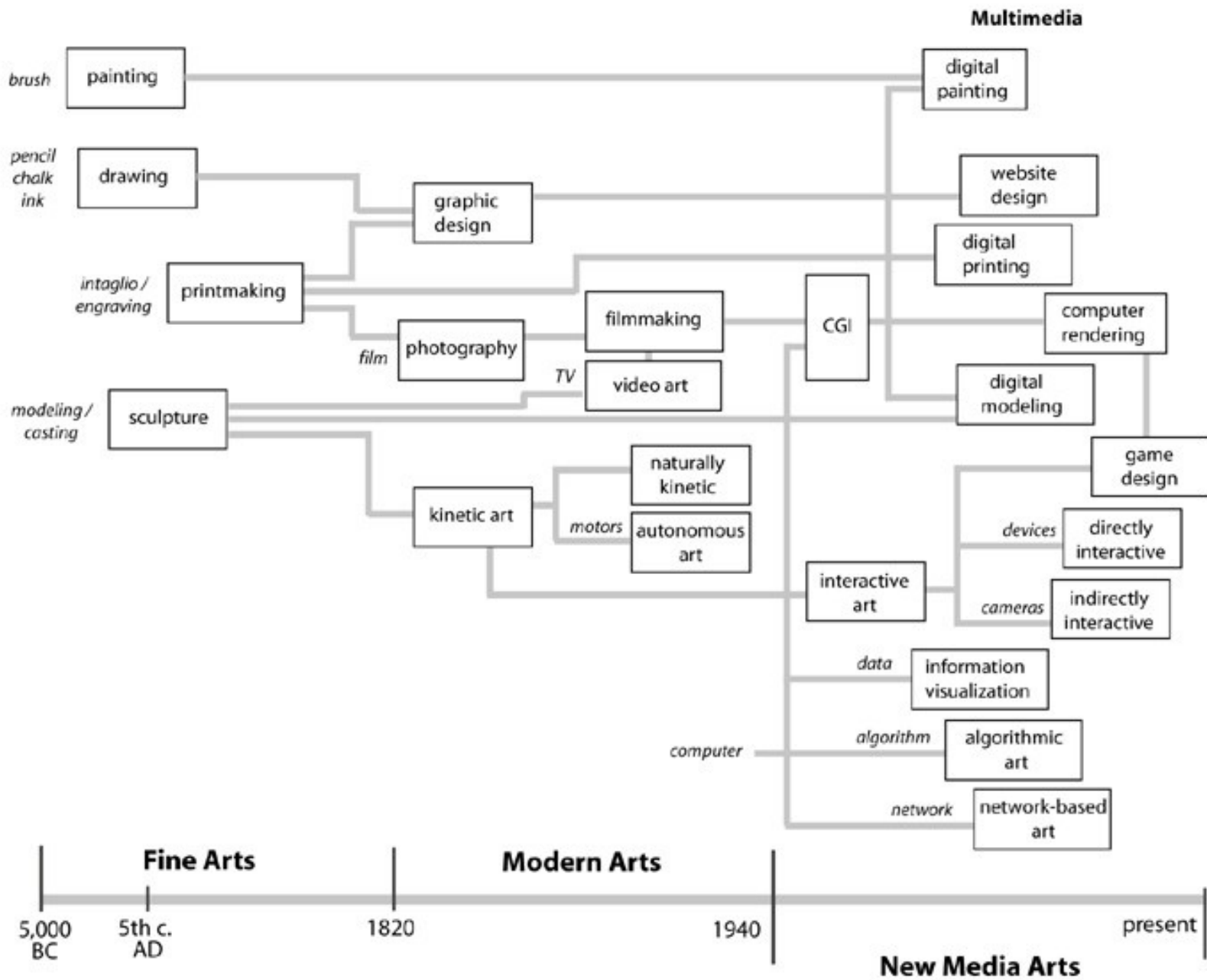
- *1993 jodi.org
- <http://www.jodi.org/>



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

Video art, experiment.
film radio art...

- UMNM: <http://www.artlist.cz/klicova-slova/nova-media-149/>



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**

Animace

Charles Csuri: Hummingbird (1967):

<https://www.youtube.com/watch?v=awvQp1TdBqc>

Tron, 1982: <https://www.youtube.com/watch?v=pDsta8UgWEI>

Toy Story, 1995: <https://www.youtube.com/watch?v=1guCjulfnZI>

3D umění

David Em: The Art of David Em: <http://www.davidem.com/>

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

Gerhard Mantz: <http://www.dam-gallery.de/index.php?id=40&L=1>

- **Software art**

Archiv: <http://runme.org/>

M. Fuller, G. Harwood: Natural selection, 1996: <http://v2.nl/archive/works/natural-selection/?searchterm=fuller>

John Simon, jr., 1997: <http://www.numeral.com/appletsoftware/eicon.html>

I/O/D: Webstalker (1997-1998): <http://v2.nl/archive/works/the-web-stalker>

Florian Cramer: Self.pl (2001):

https://www.google.cz/search?q=forian+cramer:+self.pl&rlz=1C1GCEA_enCZ744CZ744&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=0ahUKEwivmaiU2PzWAhWCZIAKHxutCGwQ_AUICigB&biw=1680&bih=944#imgrc=fGGK8VNyiPksGM:

Alex McLean: Forkbomb, 2001: <http://www.medienkunstnetz.de/works/forkbomb/>

Digitální umění

- **Net art / Hactivismus**

Vuk Cosic (vymyslel název v roce 1995):

Alexej Shulgin:

Olia Lialina: <http://myboyfriendcamebackfromthe.ewar.ru/>

Mark Napier: Shredder (browser art):

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

<http://marknapier.com/shredder>

Olia Lialina:

<https://vimeo.com/10173310>

Douglas Davis: The World's First Collaborative Sentence, 1994:

<https://whitney.org/Exhibitions/Artport/DouglasDavis>

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
- Apropriacce 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, sochařství, film, video, animace,
 - médium jako prostředí: 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...)

Co je umění nových médií?

- Příklady:
- <http://www.potatoland.org>
- <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>
- <http://www.medienkunstnetz.de/works/third-hand/>
- <http://www.medienkunstnetz.de/search/?qt=eduardo+kac>

Stelarc: Third Hand (1980), Ping Body (1995)

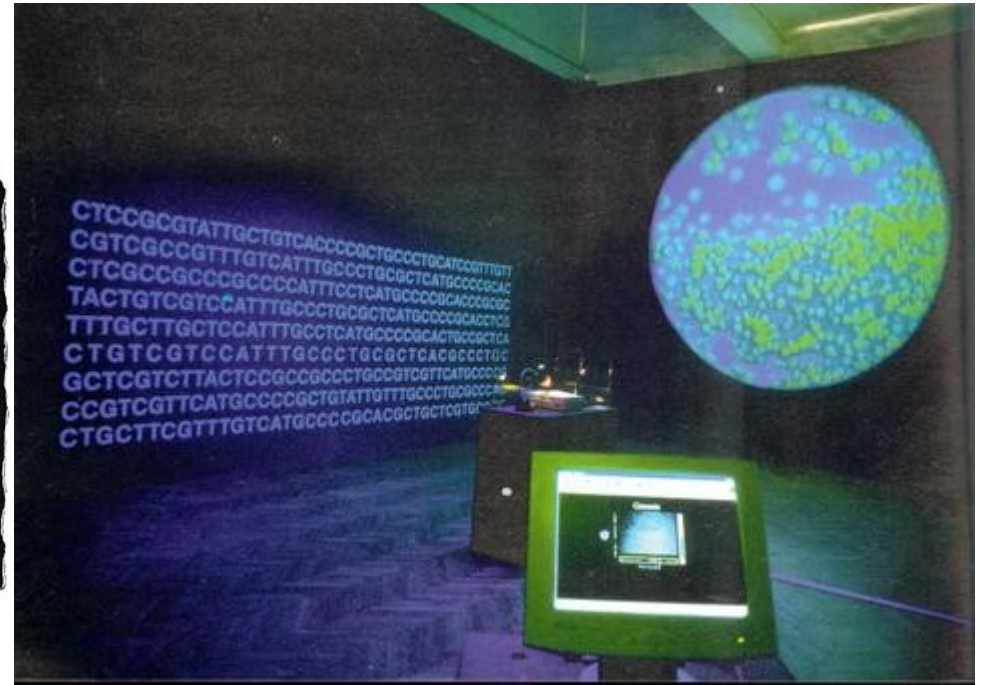


<http://stelarc.org/?catID=20265>



<https://www.youtube.com/watch?v=wTYYJZG0f68>

Eduardo Kac: Genesis (1998/1999)



<http://www.medienkunstnetz.de/works/genesis/images/1/>

Eduardo Kac: GFP Bunny, 2000



Esence umění nových médií

- **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.

Umění kyberkultury

- **Pierre Lévy: Umění kyberkultury je ..**
„soubor komunikačních a interaktivních konfigurací, které se utvářejí v technosociálním prostředí kyberkultury.“ (P. Lévy: Kyberkultura, 1997, s. 121)
- aktivní účast interpretů - **INTERAKTIVITA**
- kolektivní tvorba – **SPOLUPRÁCE, PARTICIPACE**
- dílo-událost, dílo-proces,
- vzájemné propojení a rozostření hranic,
- dílo vystupující z oceánu digitálních znaků. – **KONCEPT NEUKONČENÉ TVORBY**
- Oslabení kategorií **AUTOR, ZÁZNAM (ARTEFAKT)**
- Návrat ke hře, rituálu, události

Umění kyberkultury

- **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>