

# TVORBA DIGITÁLNEHO UMENIA

možnosti, kontexty, interpretácie

MgA. Andrea Uváčiková, Ph.D.

Ostravská univerzita, Fakulta umění, Katedra grafiky a kresby



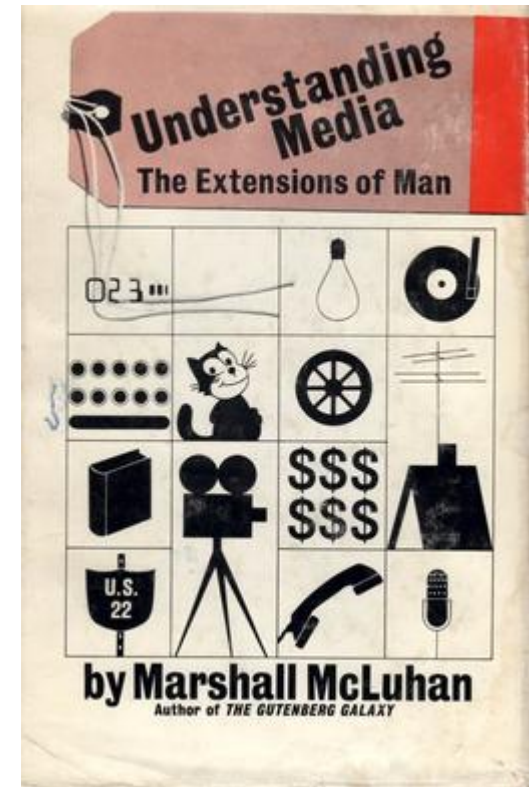
OSTRAVSKÁ  
UNIVERZITA  
FAKULTA UMĚNÍ

I.

**DIGITÁLNE UMENIE /  
UMENIE NOVÝCH MÉDIÍ**

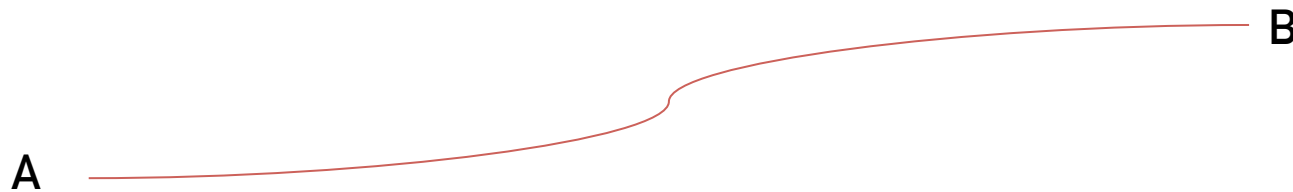
# DIGITÁLNE UMENIE = / ≠ UMENIE NOVÝCH MÉDIÍ?

- termín nové médiá (New Media) prvýkrát použil Marshall McLuhan a označil nimi všetky elektronické médiá
- Understanding Media: The Extensions of Man (1964) – v českom preklade: Jak rozumět médiím (Praha, 1991)
- “*the medium is message*” = posolstvom média je samotné médium



# MÉDIUM

- z lat. *medium*, odvodené z gréckeho *meson* = stred
- prostriedok, medzičlánok, prostredník



- prostredníctvom nových médií dnes môžeme vnímať umelecké diela, alebo ich pomocou nich vytvárať



# DIGITÁLNE UMENIE = UMENIE NOVÝCH MÉDIÍ

- za umenie nových médií môže byť v širšom kontexte považované tiež napr. performance art, happening, umenie inštalácie, či iné, nové formy umenia nesúvisiace s digitálnym umením
- vo svojom výklade budem používať označenie nové médiá / umenie nových médií / digitálne umenie **pre diela, ktoré majú svoj pôvod v alfanumerickom kóde** (tak, ako ich chápe Lev Manovich)

# 5 PRINCÍPOV NOVÝCH MÉDIÍ – LEV MANOVICH

- Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge, 2002), v českém preklade: *Jazyk nových médií* (2018)

1. **číselná reprezentácia** (digitálny kód)
2. **modularita** (nezávislosť prvkov)
3. **automatizácia** (generovanie častí diela)
4. **variabilita** (viac verzií seba samého)
5. **kultúrne prekódovanie** (mení ľudské chápanie sveta)







*„Lidská mysl automaticky vytváří mentální obraz ve chvíli, kdy se na něco díváme. Je nutné uvědomit si, že náš mentální obraz, například veverky, vzniká často na základe její fotografie. Dokonce i naše představy o veverkách mají svůj původ ve fotografiích; krátce, veverky už téměř nikdo „in natura“ nepozoruje.“*

(Slavická Milena,  
Beyond Reality: British Painting Today,  
galerie Rudolfinum, 2012)





**II.**

# **DIGITÁLNE DIELO**

# DIGITÁLNE DIELO

- má podstatu v kóde, ktorý je nestály → performativita kódu (Kittler, A Code, 2008)
- je výsledkom tvorivých prístupov umelca k využívaniu digitálnych technológií



# PODMIENKY VZNIKU A PREZENTÁCIE DIGITÁLNEHO UMELECKÉHO DIELA

- **hardware:** prístroje umožňujúce vznik digitálneho diela (fotoaparát, skener, mobilný telefón, počítač, tablet a pod.)
- **software:** programy určené na tvorbu digitálneho diela (grafické programy na 2D a 3D grafiku, VR, strih videa, mobilné aplikácie a pod.)
- **nosiče** digitálnych dát pre prenos a uchovávanie diel
- **znalosť** hardwaru a softwaru
- **citlivosť** k výrazovým prostriedkom, autorský prístup
- **platforma** na prezentáciu digitálneho diela (galéria, net art galéria, iné možnosti...)
- **internetové pripojenie** (v niektorých prípadoch)
- **divácka základňa** (dostupnosť hardwaru a softwaru u publika)
- **prírodné zdroje**

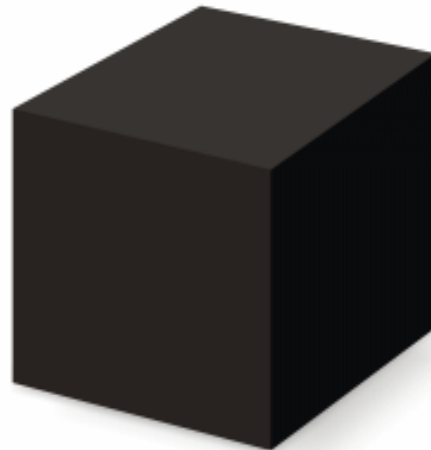
# TYPY DIGITÁLNYCH DIEL

- **primárne**
  - **pôvodné:** vzniklo za pomoci digitálnych technológií priamo v digitálnom rozhraní, výsledná forma je digitálna
  - **digitalizované:** vzniklo digitalizáciou analógového materiálu, výsledná forma je digitálna
- **sekundárne** → tradičné obrazy /grafiky / objekty, obsahujúce digitálny vstup (v procese práce bola využitá digitálna technológia)



# BLACK BOX

- účelom typologizácie digitálnych diel nie je samoučelné vytváranie ďalších kategórií
- cieľom je uvedomenie si skutočnej povahy umeleckého diela v celej jeho komplexnosti a zámer nahliadnuť do tzv. **Black Boxu**, čiernej skrinky (Vilém Flusser, *Für eine Philosophie der Fotografie*, 1983), ktoru Flusser označuje aparát, do vnútra ktorého bežný užívateľ nevidí





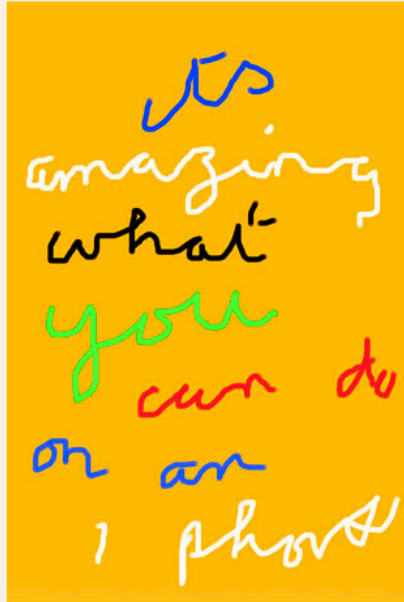




# “PRIMÁRNE” DIGITÁLNE DIELA

- umelecká počítačová grafika (prezentované digitálne)
- digitálna maľba (prezentovaná digitálne)
- videoart, animácia, film
- digitálna fotografia (prezentovaná digitálne)
- digitálna zvuková skladba
- net art (prehliadače, interaktívne koláže, digitálne štruktúry...)
- generative art
- software art
- live coding
- PC hry, VR hry
- VR inštalácie
- robotické umenie
- interaktívne inštalácie (na digitálnom základe)
- digitálna móda
- ostatné diela vzniknuté a prezentované pomocou digitálnych médií

# DIGITÁLNA MALBA



Untitled, 68 2009 - iPhone Drawing



Untitled, 21 2009 - iPhone Drawing



Untitled, 1094 2011 - iPad Drawing

David Hockney

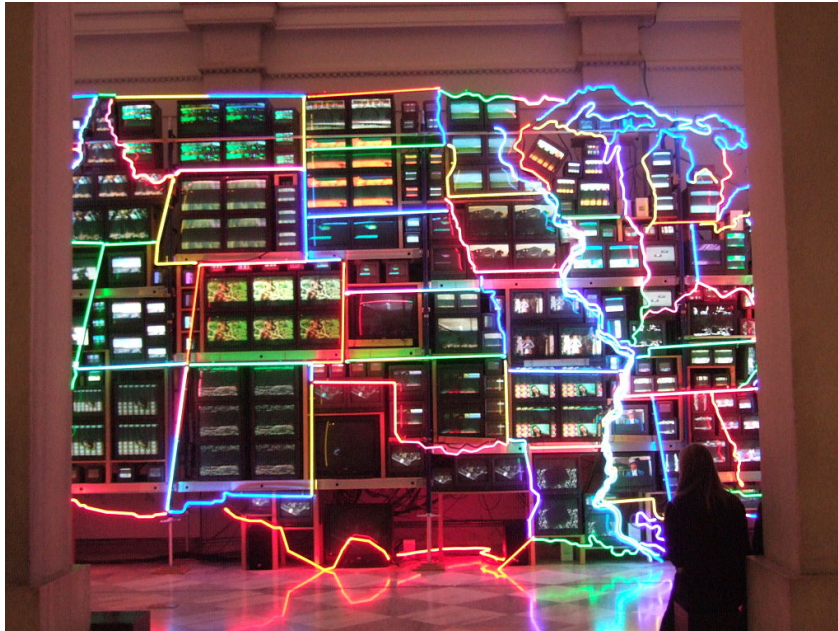
<https://www.hockney.com/works/digital/iphone>

<https://www.hockney.com/works/digital/ipad>



# VIDEOART

- 60 roky 20. storočia
- využíva digitálne a analógové kamery k vzniku umeleckého diela, experimentálne formy pohyblivého obrazu
- Nam June Paik, videoskulptúry



Nam June Paik, Electronic Superhighway

<https://cs.wikipedia.org/wiki/Videoart#/media/>

[Soubor:Electronic\\_Superhighway\\_by\\_Nam\\_June\\_Paik.jpg](#)

Bill Viola - Egg Hatch - I Do Not Know What It Is I Am Like 1986 <https://www.youtube.com/watch?v=D>



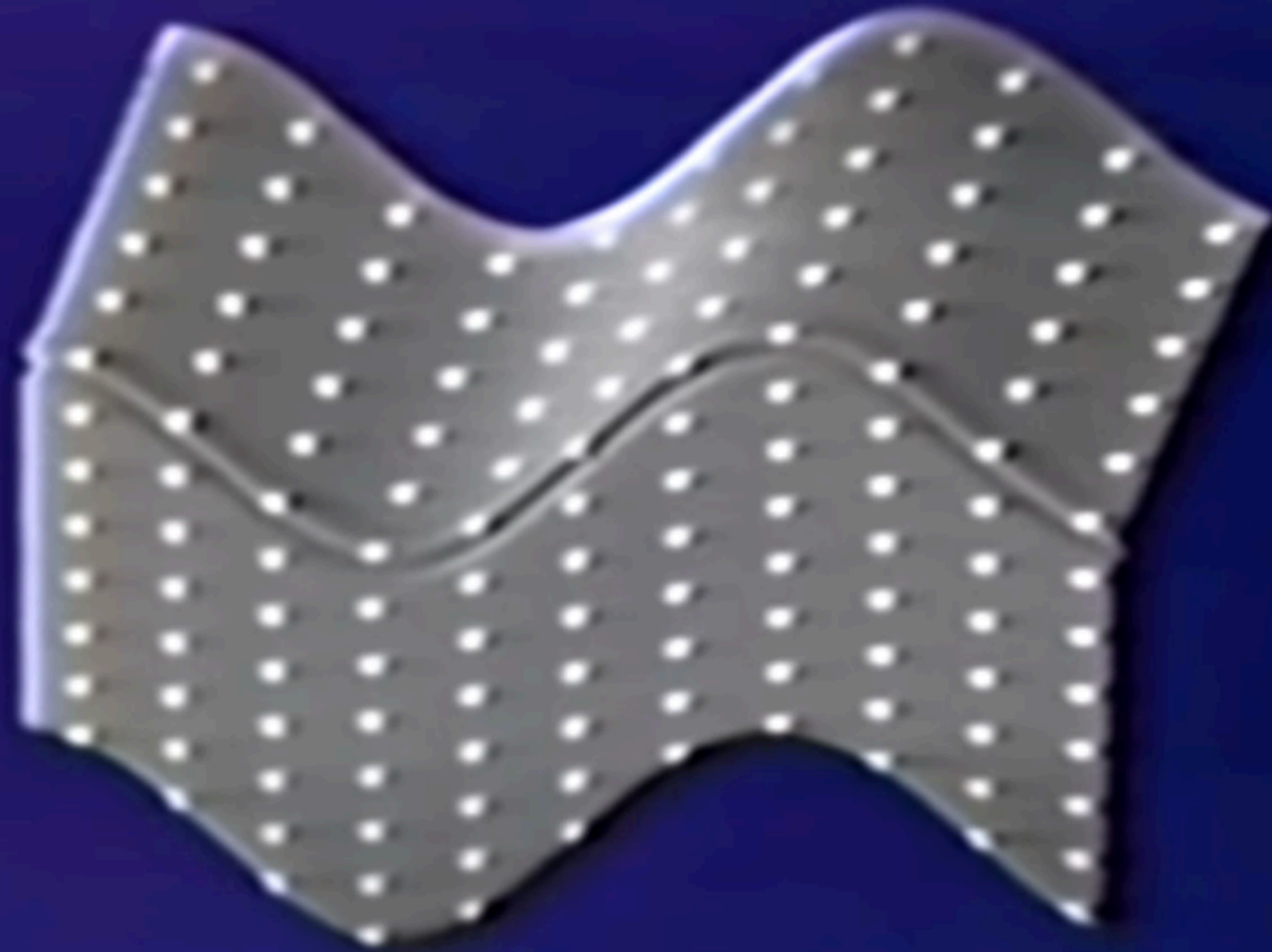
# VIDEOART V ČR

- Steina a Woody Vašulkovy (Brno, Island)
- štúdio v Prahe
- život v NY
- prvé experimenty s videom
- transformácia záznamov reality
- hudobné experimenty (husle)
- vlastné zariadenia na experiment s videom



[https://monoskop.org/Steina\\_and\\_Woody\\_Vasulka#/media/File:Steina\\_Woody.jpg](https://monoskop.org/Steina_and_Woody_Vasulka#/media/File:Steina_Woody.jpg)





Transformations

Steina and Woody Vasulka

1978, 29:00 min, b&w and color, sound

<https://www.youtube.com/watch?v=gHy3DCpZM6o&t=825s>

# Efekt Vašulka

PREMIÉRA: čtvrtek 3. 12. na ČT art





PROGRAM  
PROJEKTY  
VAŠULKOVI  
O NÁS  
KONTAKTY

VKB NEWSLETTER

your email

SUBSCRIBE

UNSUBSCRIBE

# Vašulkova kuchyňská kniha #1

texty k médiím: první & poslední

## Vašulkova kuchyňská knih

Sborník textů k médiím: první  
& poslední

Tento sborník nebo čtení  
příliš pozdě, a to po up  
[Umělecké sbírky digitální](#)

# JINÉ VIZE / PAF OLMOUC

- “Soutěž „Jiné vize“ si klade za cíl mapovat dění na poli tvorby pohyblivých obrazů filmu a videa v České republice. Výběr každého ročníku je unikátní díky rozdílnosti zájmu kurátorů, kteří deset nominovaných děl vybírají. Hlavním kritériem soutěže je předpoklad, že dílo musí být odpromítatelné v kinosále a díla nesmí být starší osmnácti měsíců. Do soutěže mohou svá díla přihlašovat jak profesionálové, tak amatéři.”

# PAF HOME

## 8-13.12.2020

PAF HOME: VOD  
PODPOŘ PAF  
FASHION & MERCH  
JINÉ VIZE  
VÝSTAVY  
ÚČINKUJÍCÍ  
TÉMA  
INFO & PRESS

ENGLISH



# LIVE CODING

- “Kolektiv je otevřené mezinárodní sdružení tvůrců algoritmických vizuálů a elektronických hudebnic/níků respektujících tradici live codingu, umělecké formy využívající živé psaní kódu, vytvářející nástroje pro zvuk a obraz přímo před zraky diváků. Jako kolektiv příležitostně vystupují Alexandra Timpau, Michal Cáb, Katarína Gatialová, GND, Alexandra Cihanska-Machova, Kryštof Pešek, Jáchym Pešek, Jiří Rouš, Georgij Bagdasarov, Sara Pinheiro, Petr Zábrodský, Matěj Šenkyřík, Jonáš Svatoš. Složení se však při každém koncertu proměňuje a pohybuje se mezi pěti až dvanácti hráči.”

<https://k-o-l-e-k-t-i-v.github.io/>

<https://vimeo.com/198393633>

00:02

# NET ART

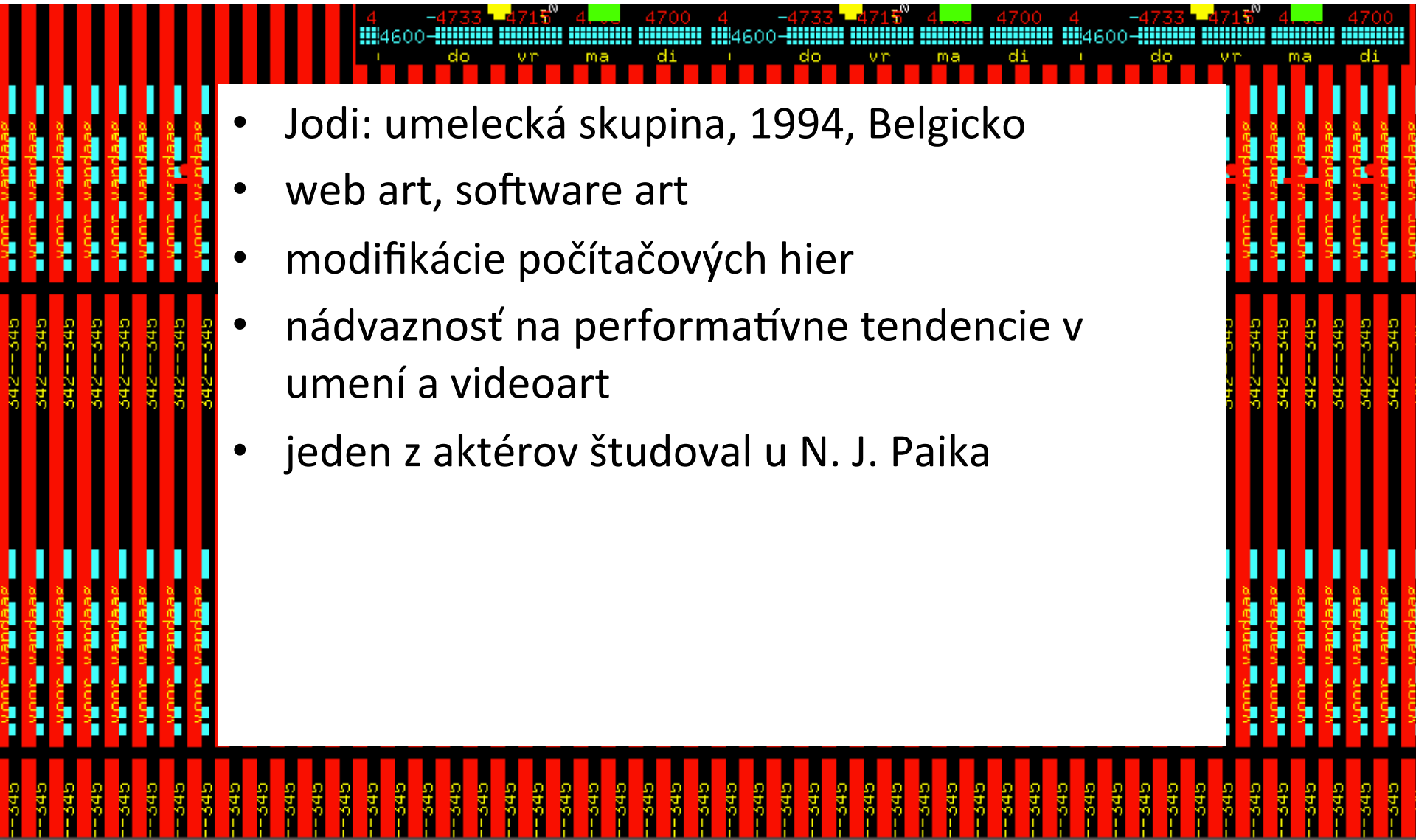
- Ben Benjamin, 1997
- digitálna interaktívna koláž
- divák je aktívne zapojený pri tvorbe diela
- závislé nielen na softwarových (prehliadač) a hardwarových (procesor, kalibrácia monitoru) možnostiach, ale taktiež na možnostiach internetu
- net art môže obsahovať prvky participácie, môže byť aktivistické, angažované
- využíva vlastnosti siete: rýchlo sa šíri, je dostupné



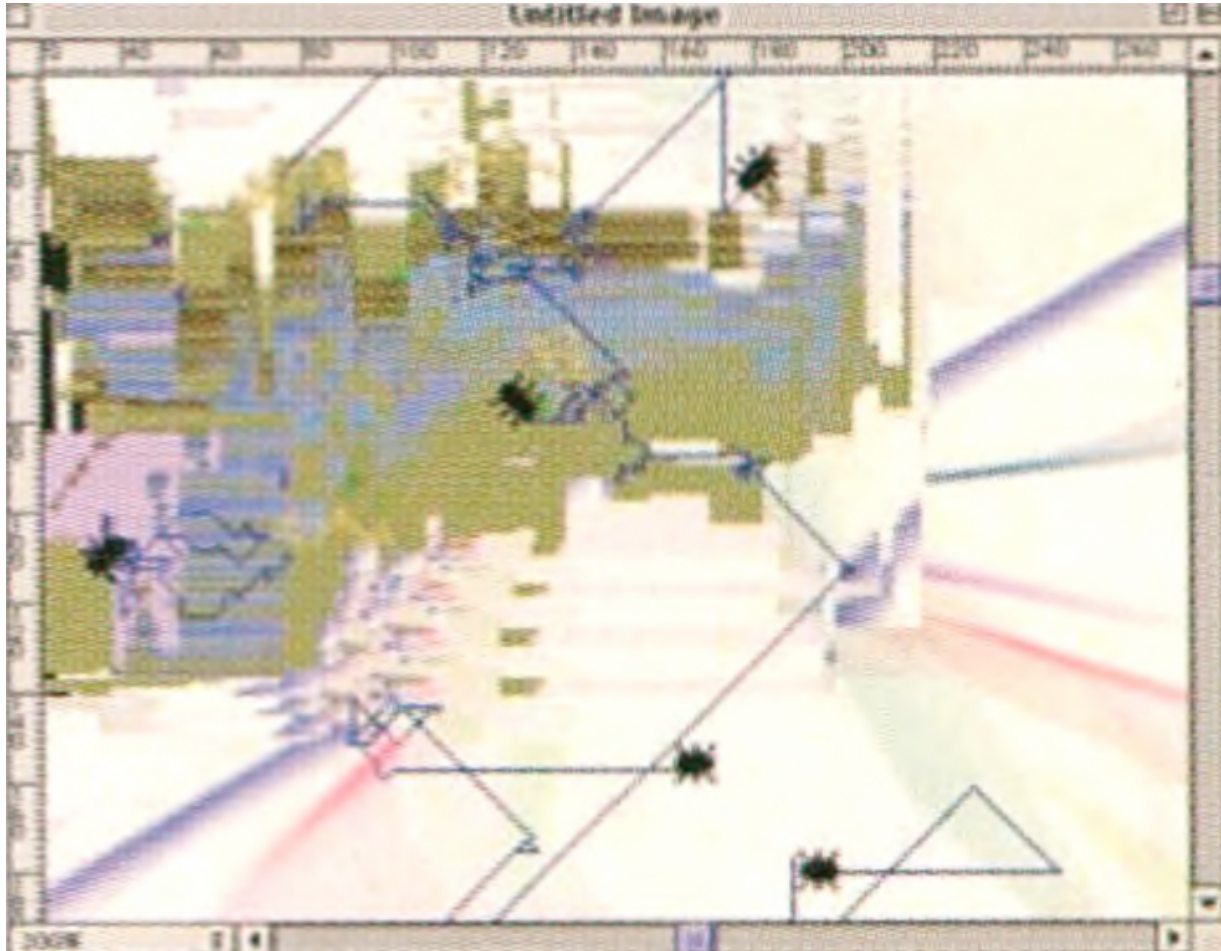




# GENERATIVE NET ART

- 
- Jodi: umelecká skupina, 1994, Belgicko
  - web art, software art
  - modifikácie počítačových hier
  - nadvaznosť na performatívne tendencie v umení a videoart
  - jeden z aktérov študoval u N. J. Paika

# SOFTWARE ART



Adrian Ward, Auto Illustrator, 2002  
<https://transmediale.de/content/auto-illustrator>

# GAME ART

- legitímna súčasť sveta výtvarného umenia
- hra ako komplexné umelecké dielo spĺňajúce formálne a obsahové kvality
- teoretická reflexia počítačových hier (v našom kontexte napr. Ondřej Trhoň)
- game art presahuje do VR Game Art, virtuálne hry

<https://ondrejtrhon.myportfolio.com/hry>

# Game Art:

## Web o umění počítačových her

---

hledat

---



### Československo 38-89: Atentát. Jak rozehrát českou historii

Česká vzdělávací počítačová hra Československo 38-89: Atentát, která byla uvedena do prodeje letošního roku, představuje atentát na Heydricha prostřednictvím až detektivního pátrání po osudech několika lidí, kteří byli touto historickou událostí ovlivněni.

---



### Hry jako umění pohledem kritiky: případ Games.cz

Při zkoumání otázky, zda jsou počítačové hry uměním a proč, na základě jakých kritérií a co to vlastně znamená z hlediska jejich tvorby a hraní, máme různé možnosti, o co se opřít. Jednou z cest je chápat kategorii umění jako sociální konstrukt proměňující se...

---



### Imerze

Pojem imerze znamená ponoření se do něčeho, pocit vtažení do určité situace, ponoření se do ní. Imerze odkazuje ke specifické technické kvalitě počítačových her (jejich imerzivnosti) a ke specifickému typu psychologického zážitku, který hry přinášejí svým hráčům, poněkud odlišnému od toho, co vnímáme v jiných uměních (tam hovoříme spíše o vtažení do děje, participaci, identifikaci s postavami, pocitu zaujetí apod.)

---

# ROBOTICKÉ UMENIE

- využíva naprogramované robotické konštrukcie k tvorbe umeleckého artefaktu
- kresiaci roboti (počiatok vývoja PC umenia)
- u nás napr. Federico Diaz

<https://www.federicodiaz.net/>









# DIGITÁLNA MÓDA

- vznikla v záujme trvalo udržateľného rozvoja
- negatívne dopady odevného priemyslu na prostredie, anti fast fashion
- dematerializácia módy
- minimalizuje množstvo odpadu
- demokratizácia dostupnosť pre širokú verejnosť
- digitálne technológie poskytli nové možnosti pri tvorbe / navrhovaní
- aplikovaný návrh sa stáva aj konečným výstupom (je možné ho nosiť virtuálne, fotografovať sa s ním na soci. sieti)





# DIGITÁLNA MÓDA

- u nás napr. Julie (Žil) Vostálová



[https://www.instagram.com/zil\\_julie\\_vostalova/](https://www.instagram.com/zil_julie_vostalova/)





 **zil\_julie\_vostalova** • [Sledovať](#) ...

 zil\_julie\_vostalova #digitalsketch  
#virtualprototype #nowastefashion  
#workinprogress



200 týž.

 daniella\_schutze ♥ 





199 týž. [Odpovedať](#)

 speedybuttons Keep posting we  
#loveit! 😊 

199 týž. [Odpovedať](#)

 chris.lettner This is cool 

198 týž. [Odpovedať](#)

Páči sa to používateľovi **pausebythecanvas** a ďalším

6. FEBRUÁR 2017

[Pridať komentár...](#) [Uverejniť](#)

# “SEKUNDÁRNE” DIGITÁLNE DIELA

- **tradičné umelecké formy (obrazy, sochy, objekty, tlače...), pri tvorbe ktorých boli využité digitálne nástroje**
- **javia sa ako staré médiá ale obsahujú prvky nových médií**
- digitálna maľba s tlačeným výstupom
- grafické techniky (linoryt, drevoryt, litografia...), pri tvorbe ktorých boli využité digitálne technológie spracovania predlohy alebo matrice (tlačovej formy)
- tlačená digitálna grafika, fotografia, koláž
- sochy (ktorých základom je napr. modelácia v 3D programoch), objekty tlačené na 3D tlačiarni

# UMELECKÁ POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

- Computer Art, 1963, Edmund Berkeley
- počítačové umenie v počiatkoch označovalo hlavne počítačovú grafiku, postupne sa pojem rozšíril aj na iné formy PC diel
- prvý software: 1843, Ada Lovelace, poetická veda
- vzniká prostredníctvom kreatívneho využitia počítačového softwaru
- je prezentované v digitálnom rozhraní (primárne), alebo tlačené (sekundárne)
- môže zahŕňať 2D alebo 3D obrazy, generované obrazy
- hraničí s odborom informatiky



# UMELECKÁ POČÍTAČOVÁ GRAFIKA

- v umeleckom prostredí (v prostredí umelekej grafiky) sa stretávame s označením počítačová grafika u tlačených diel, ktoré boli vytvorené prostredníctvom počítača (má základ v kóde, matrica je virtuálna)



# PREDSTAVITELIA POČÍTAČOVEJ GRAFIKY

- Michael Noll, Frieder Nake, Zdeněk Sýkora, Lubomír Sochor



Frieder Nake, No Title, 1967

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/nake-no-title-p80806>



Michael Noll, Composition with Lines, 1964

<https://collections.lacma.org/node/195283>

# PREDSTAVITELIA POČÍTAČOVEJ GRAFIKY

- Zdeněk Sýkora sa sám nerád označoval za počítačového umelca
- počítač využíval ako nástroj pri tvorbe obrazu, ale samotný obraz nakoniec prevádzal do klasického média malby, neskôr tvoril serigrafie



Zdeněk Sýkora, linie č. 11., maľba

[http://www.zdeneksykora.cz/?s=galerie&id\\_galerie=10](http://www.zdeneksykora.cz/?s=galerie&id_galerie=10)

# PREDSTAVITELIA POČÍTAČOVEJ GRAFIKY

- Zdeněk Sýkora sa sám nerád označoval za počítačového umelca
- počítač využíval ako nástroj pri tvorbe obrazu, ale samotný obraz nakoniec prevádzal do klasického média malby, neskôr tvoril serigrafie



Zdeněk Sýkora, 11 linií, 2008, serigrafie  
[http://www.zdeneksykora.cz/?s=galerie&id\\_galerie=6](http://www.zdeneksykora.cz/?s=galerie&id_galerie=6)



# POČÍTAČOVÁ GRAFIKA V ČR

- 1968, Jiří Valoch, prvá výstava počítačového umenia v ČR (Dům umění města Brna, OGV Jihlava, Zlín)
- svetové aj české umenie počítačovej grafiky
- o pol roka skôr ako kľúčová výstava Cybernetic Serendipity v Londýne v roku 1968 (prvá svetová výstava zameraná na vzťah medzi umením a technológiou)
- 2018:computer.art – Dům umění města Brna



<http://www.moravska-galerie.cz/moravska-galerie/vystavy-a-program/aktualni-vystavy/2018/1968computerart.aspx>



<http://www.moravska-galerie.cz/moravska-galerie/vystavy-a-program/aktualni-vystavy/2018/1968computerart.aspx>

# POČÍTAČOVÁ GRAFIKA V ČR

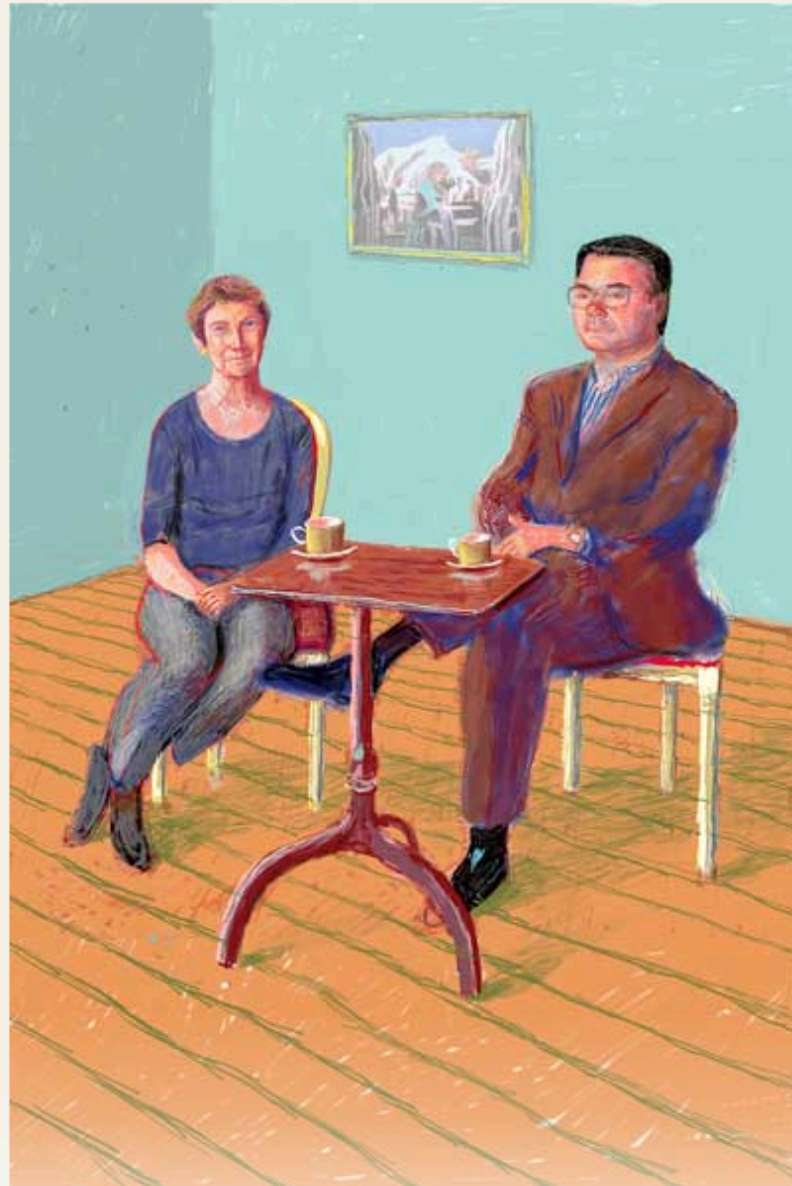
- Computer Graphic Re-visited 2.0, 2018,  
Dům umění města Brna (kurátorka: Jana Horáková)

<http://www.dum-umeni.cz/cz/vystavy/detail/id/322>

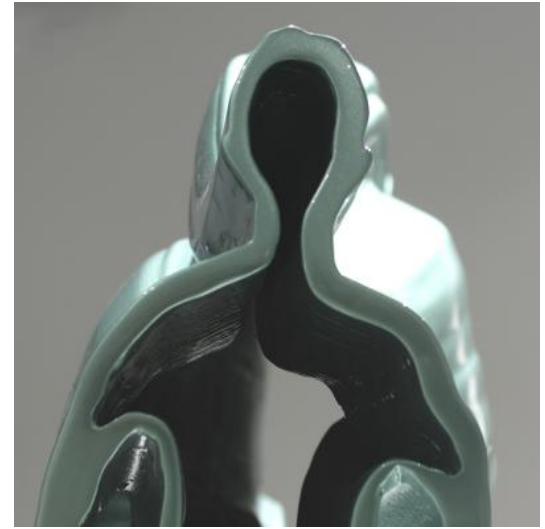


[https://www.researchgate.net/figure/a-3D-virtual-headset-on-the-pedestal-and-b-the-virtual-reconstruction-of-Computer\\_fig1\\_325617490](https://www.researchgate.net/figure/a-3D-virtual-headset-on-the-pedestal-and-b-the-virtual-reconstruction-of-Computer_fig1_325617490)



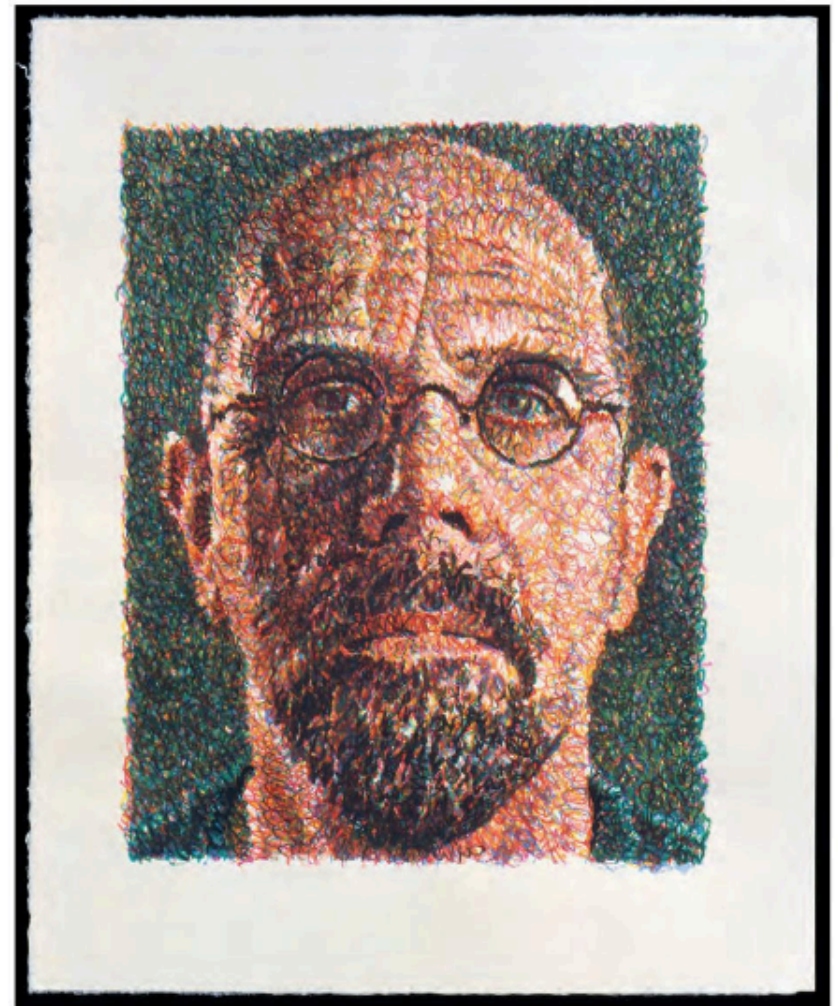
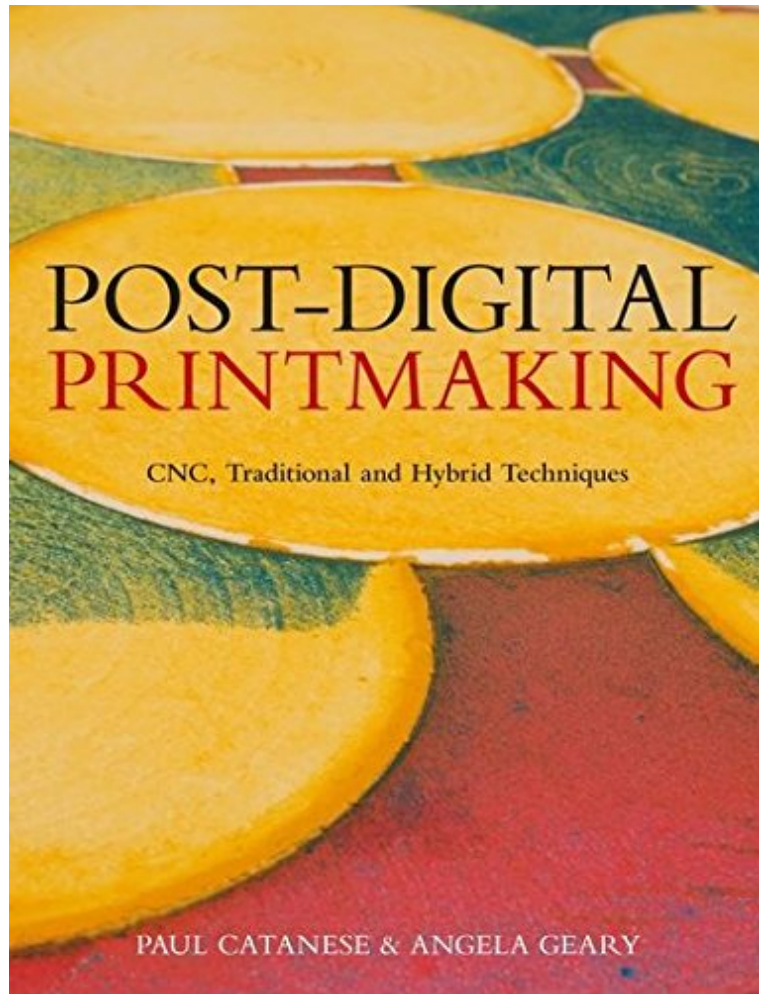


**Michele And John Spike** 2009 - inkjet printed computer drawing on paper 49 X 33 1/2in.



Satu Minna, From Father to Son, 3Dprinted sculpture (aluminium and gun spray painting)

<http://www.satu-minna.com/3d-printed-sculptures.php>



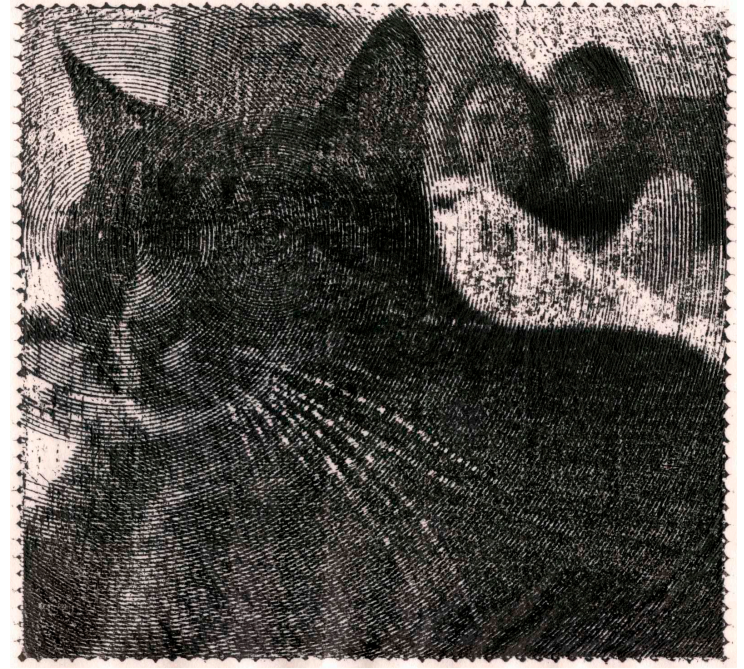
Chuck Close, *Self-Portrait*, 2004. A 19-colour, hand-printed ukiyo-e woodcut. Image: 55.25 x 43 cm (21 $\frac{1}{4}$  x 17 in.); paper: 72 x 58 cm (28 $\frac{1}{2}$  x 22 $\frac{3}{4}$  in.). Edition of 50. Initial carving of 19 woodblocks by laser; finishing completed with hand tools. Image courtesy of Two Palms Press.

# POSTDIGITÁLNE DIELO

- *“The difference between post-digital work and digital art is the way in which the completed object is realized. For our purposes, post-digital work is that which, in the words of author Sylvie Covey, has been “produced through physical interaction with a transfer mechanism” (e.g., printed under pressure with a press or drawn with an ink pen or other stylus).”*

<https://mlyon.com/2017/the-xyzs-of-post-digital-gesture-drawings-prints-by-mike-lyon/>





Mike Lyon  
drevoryt zhotovený za pomoci CNC frézy, ručná tlač na lise

<https://mlyon.com/about/biography/>

- za postdigitálne diela môžeme považovať tie sekundárne digitálne diela, pri tvorbe ktorých boli využité digitálne aj ručné princípy tvorby a majú hmotný (tradičný) výstup





Mike Lyon

<https://mlyon.com/about/biography/>





Mike Lyon

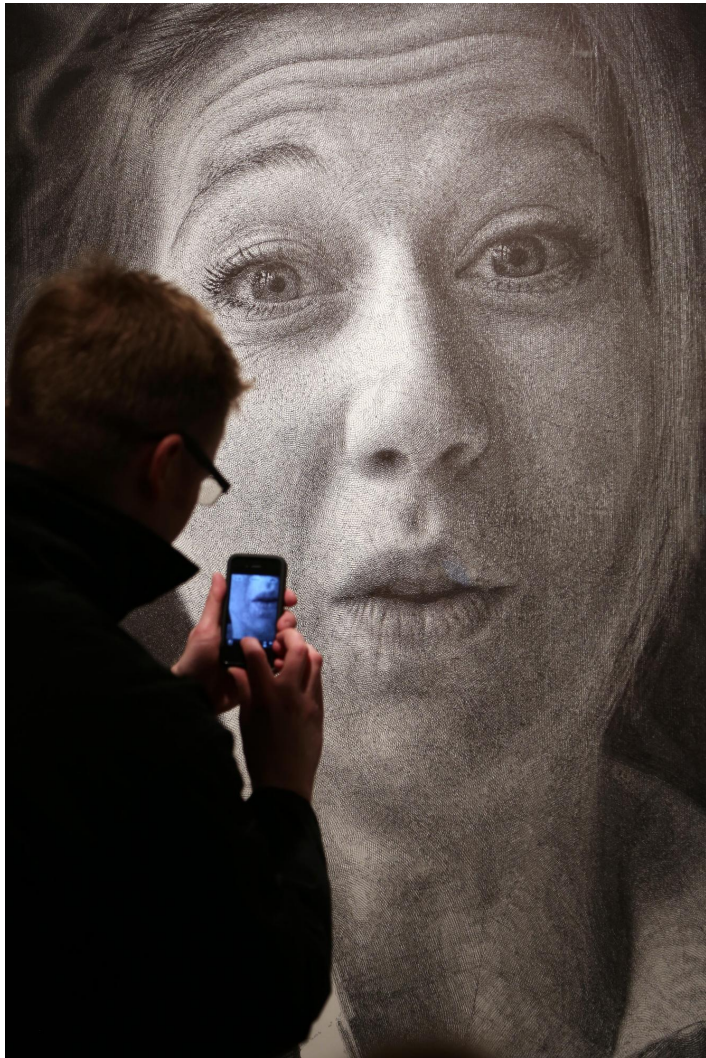
<https://mlyon.com/about/biography/>





"Sara", 42 x 77 inch woodblock print (17 blocks) Permanent Collection, Beach Museum of Art  
<https://mlyon.com/2006/sara-42x77-inch-woodblock-print-complete-from-17-blocks-on-10-sheets/>





Emperor Maximilian, a woodcut portrait, Albrecht Dürer (1471-1528),  
C. AD 1518, Germany © The Trustees of the British Museum

<https://mlyon.com/>

<https://wsimag.com/art/11579-durers-paper-triumph>

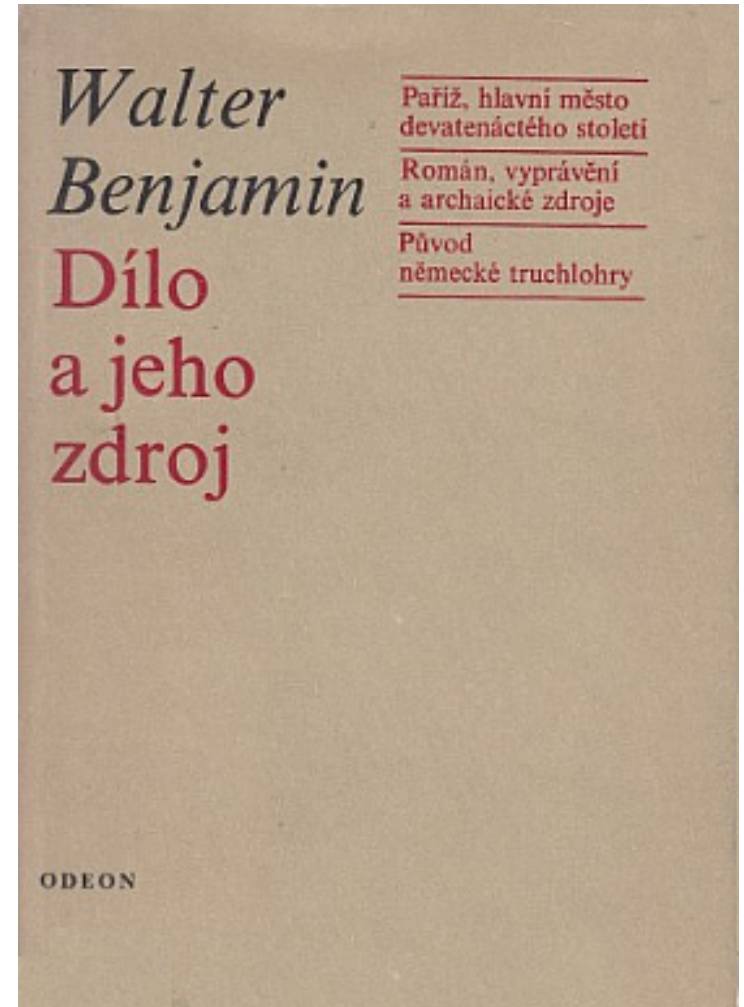
### **III.**

# **OTÁZKY A NOVÉ VÝZVY SÚVISIACE S DIGITÁLNYMI FORMAMI UMENIA**

- autorstvo a originalita
- hodnota digitálneho diela
- sprostredkovanie a dostupnosť digitálneho diela
- archivácia digitálneho diela
- (ne) závislosť digitálneho diela
- ekologické aspekty tvorby digitálneho diela
- formy prezentácie digitálneho diela
- potreba nových foriem umeleckej kritiky

# AUTORSTVO A ORIGINALITA

- Walter Benjamin, Umelecké dielo vo veku svojej technickej reprodukovateľnosti, 1936
- v českom preklade je súčasťou knihy **Dílo a jeho zdroj**, 1979, Odeon, Praha
- ikonické teoretické pojednanie o dopade a vzťahu technológií a umeleckého diela
- **aura** umeleckého diela a reprodukovateľnosť





# AUTORSTVO A ORIGINALITA

- na tvorbe digitálnych diel sa podiela viacero “autorov”
- umelec-autor, príp. realizátor (tlačiar, strihač), softwarový vývojár, hardwarový vývojár...
- vedomá / nevedomá podpora korporátov, ktoré majú priamy vplyv na vznik a často aj podobu diela (možnosti hardwaru a softwaru)
- dielo je do istej miery vždy závislé od ponúkaných možností zariadenia / programu (push the button tvorba)
- napr. v umeleckej grafike nebola počítačová grafika dlho považovaná za legitímne, plnohodnotné umelecké dielo práve v náväznosti na problém autorstva a originality
- is medium still a message?
- je médium stále predĺžená ruka autora alebo nový, autonómny autor / spoluautor?

# HODNOTA DIGITÁLNEHO DIELA

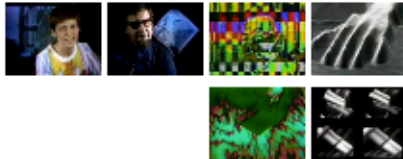
- úzky súvis s otázkou autorstva a originality
- je spojená s možnosťami replikácie (napríklad u tlačenej počítačovej grafiky – čím je viac výtlačkov, tým klesá ich trhovú hodnotu)
- má na ňu vplyv dostupnosť diela, ktorú si autor môže sám určiť (variantou je požičiavanie umeleckých diel za poplatky – Bill Viola)
- súvisí s digitálnou ochranou diela (ochrana proti hackerom, zabezpečenie proti krádeži digitálneho diela)
- u 2D digitálnych diel môže byť ochranou tzn. watermark



# electronic arts intermix - 1971



eai.org/titles/vasulka-video/ordering-fees#terms



## Vasulka Video

### Steina and Woody Vasulka

1978, 173 min, b&w and color, sound

In 1977 the Vasulkas were commissioned by public television to create six half-hour programs for broadcast on WNET in Buffalo, New York. The resulting series, entitled *Vasulka Video*, is innovative and informative television. The Vasulkas introduce and contextualize their works and discuss their processing techniques, providing invaluable insights into their groundbreaking experiments with electronic image and sound manipulation.

Description  
Ordering & Fees

#### Titles by Steina and Woody Vasulka

- Don Cherry
- Doris Cross
- Golden Voyage
- Home
- In Search of the Castle...
- In the Land of the Elevator Girls
- Participation
- Penitentiary (The Pen)
- Progeny

#### Ordering & Fees

#### ORDERING FAQ

<b>Educational Rental</b>	DVD NTSC	\$200.00	<a href="#">ORDER</a>
<b>Screening Rental</b>	DVD NTSC	\$350.00	<a href="#">ORDER</a>
	Digital File	\$470.00	<a href="#">ORDER</a>
	BetaSP, DVcam, MiniDV NTSC	\$525.00	<a href="#">ORDER</a>
	BetaSP, DVcam, MiniDV PAL	\$1,250.00	<a href="#">ORDER</a>
<b>Exhibition Rental</b>	DVD NTSC	\$1,700.00	<a href="#">SUBMIT REQUEST</a>
	Digital File	\$1,820.00	<a href="#">SUBMIT REQUEST</a>
<b>Educational Purchase</b>	DVD NTSC	\$800.00	<a href="#">ORDER</a>
<b>Archival Purchase</b>	BetaSP NTSC	\$2,000.00	<a href="#">SUBMIT REQUEST</a>
	BetaSP PAL	\$2,550.00	<a href="#">SUBMIT REQUEST</a>
	Digital Beta NTSC	\$2,800.00	<a href="#">SUBMIT REQUEST</a>
	Digital Beta PAL	\$3,300.00	<a href="#">SUBMIT REQUEST</a>

# BILL VIOLA

BIBLIOGRAPHY

BIOGRAPHY

INTERVIEWS/  
WRITINGS

ORDERING VIDEOS



1



2



3



4



5



## ORDERING BILL VIOLA VIDEOS FOR PUBLIC VIDEO SCREENINGS

**Electronic Arts Intermix**  
535 West 22nd St, 5th floor  
New York, NY 10011  
Tel: (212) 337-0680  
Fax: (212) 332-0679  
Email: [info@eai.org](mailto:info@eai.org)  
<http://www.eai.org>

## OTHER

- Video Data Bank's on-line catalogue features available videotape works by Bill Viola:

**Video Data Bank**  
The School of the Art Institute  
3rd Floor, 112 S. Michigan Avenue  
Chicago, IL 60603  
Email: [info@vdb.org](mailto:info@vdb.org)  
<http://www.vdb.org/>

- Mark Kidel's film *Bill Viola: The Eye of the Heart* is available through:

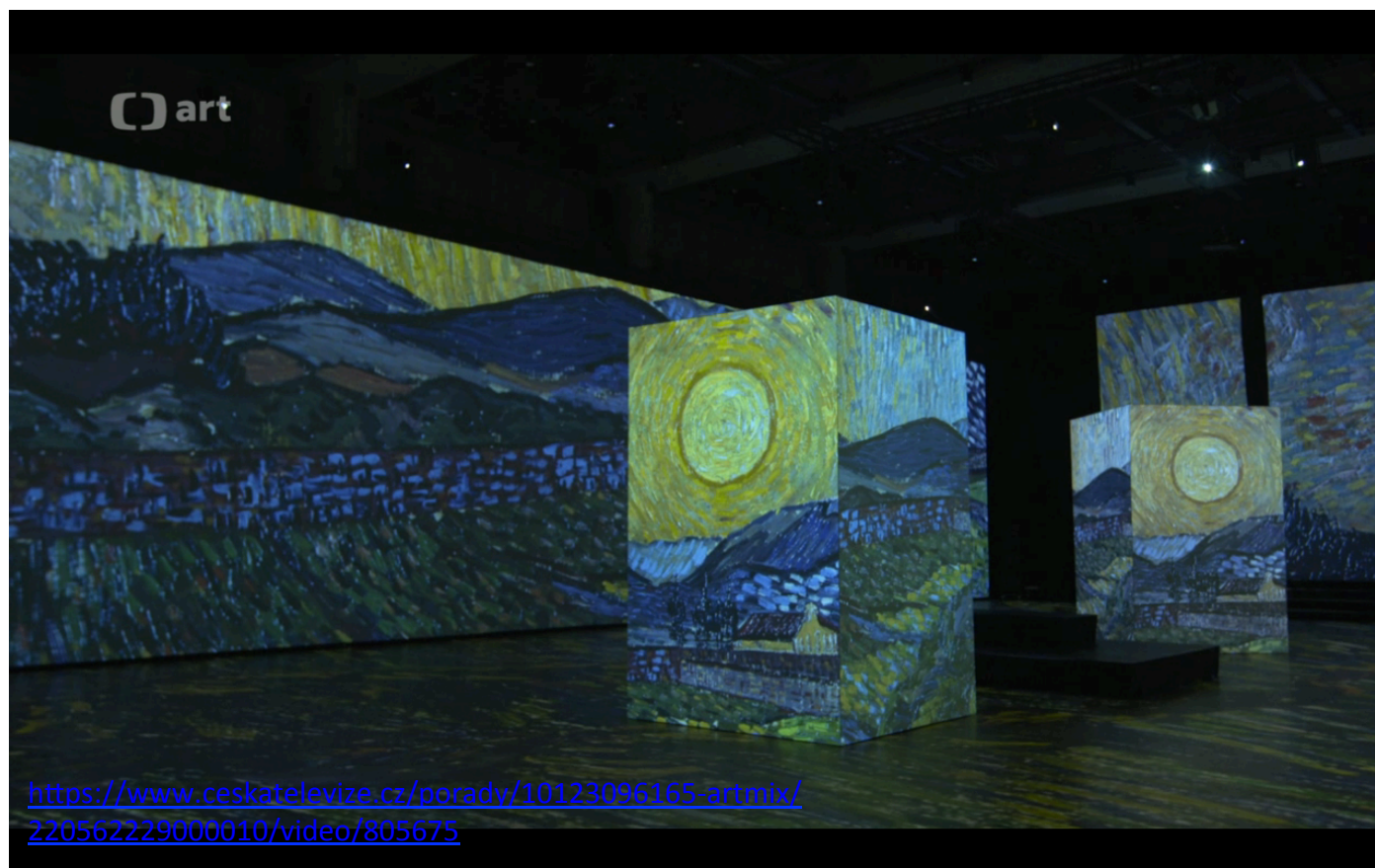
in the US and Canada (for Education Use): [Films Media Group](#)  
or through Mark Kidel directly at: [Calliope Media](#)



# SPROSTREDKOVANIE A DOSTUPNOSŤ DIGITÁLNEHO DIELA

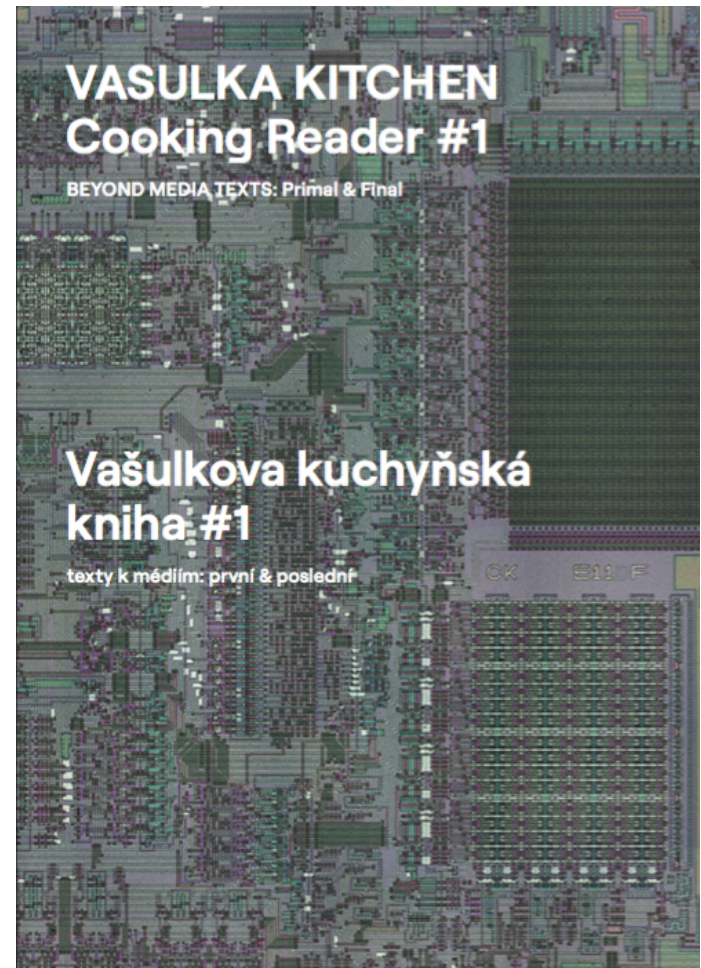
- digitálne dielo podmieňuje dostupnosť hardwaru, softwaru, internetu... znamená to naozaj, že je dostupné pre každého?
- demokratizácia podlieha finančným možnostiam diváka
- postupný vývoj technológií = nové zariadenia a programy pre zobrazenie digitálnych diel
- IT priemysel podmieňuje vznik digitálnych diel a digitálne diela generujú zisky IT priemyslu
- autor zvažuje (ideálne ak definuje) inštalačné možnosti diela (v inom kontexte pôsobí inak, použitie rôznych zobrazovacích zariadení a pod.)

- ako sa z klasického obrazu stane digitalizované dielo
- autonómnosť digitalizovanej kópie diela ovplyvnenej prezentačnými možnosťami
- zmena percepcie diela u diváka = staré/nové dielo?
- Současné technologie ve službách umění? Forum Karlín



# ARCHIVÁCIA DIGITÁLNEHO DIELA

- dočasnosť / trvácnosť digitálneho diela
- umelecký zámer
- zodpovednosť autora / kurátora / galérie? za osud diela
- existencia archívov
- *Umělecké sbírky digitální epochy v galerii a muzeu*, kolokvium, 2019, Vašulka Kitchen Brno



# NEZÁVISLOSŤ DIGITÁLNEHO DIELA

- nezávislosť na platformách a galériách (podobne ako iné formy umenia, napr. land art)
- galérie a platformy môžu byť nápomocné pri propagácii
- úloha sociálnych sietí pri šírení digitálnych diel (veľkému množstvu ľudí sa otvárajú cesty k zhliadnutiu diel, iným, pre ktorých nie sú tieto technológie dostupné, sa naopak zatvárajú)



# EKOLOGICKÉ ASPEKTY TVORBY DIGITÁLNEHO DIELA

- inštitucionálna nezávislosť je vykúpená závislosťou na prírodných zdrojoch
- energetická náročnosť pri tvorbe (elektrická energia)
- energetická náročnosť pri inštalácií diel a pri ich prevádzke
- náročnosť na uchovávanie (hard disky, internetové databázy)
- data centra náročné na provoz, veľká uhlíková stopa, tzv. digitálny odpad



<https://www.datacenterknowledge.com/google-alphabet/google-spend-11-billion-new-data-centers-netherlands>





<https://www.datacenterknowledge.com/google-alphabet/google-spend-11-billion-new-data-centers-netherlands>

# FORMY PREZENTÁCIE UMELECKÉHO DIELA

- autor si ich určuje sám, prípadne v spolupráci s galériou (s ohľadom na možnosti galérie)
- na monitoroch počítačov, mobilov, tabletov, pomocou reproduktorov
- projektory
- veľkoplošné projekcie (VJing, Videomapping...)
- VR – virtuálna realita
- AR – augmentovaná, rozšírená realita



# POTREBA NOVÝCH FORIEM UMELECKEJ KRITIKY

- napr. kritická teorie hier
- critical code studies – kritické štúdiá kódu: nová oblasť, ktorá obracia pozornosť ku kritike novomediálnych diel s ohľadom na ich alfanumerickú podstatu (obracia pozornosť ku kódu)

ĎAKUJEM ZA POZORNOST

