

NEW MEDIA ART OBSESSIONS 1

New Media Art Obsessions 1

- **Obsese:**
- Obsese (z lat. ob-sessio, posedlost) je v psychologii označení pro vtíravé (obsedantní) myšlenky, nápady, nebo nutkání k jednání. Může se objevit po celé řadě "spouštěcích podnětů", např: při podání ruky s cizí osobou, po zamknutí bytu apod. Obsedantní pocity (např. hudební obsese, kdy se stále vtírá určitá melodie) se projevují náhle a nezávisle na vůli postiženého, který se jim často nedokáže bránit.

MEDIA ARCHEOLOGY

Teleologie médií

Martin Lister (New Media: Critical Introduction)

- Popisuje historii **médií jako lineární vývoj** a často sklouzává k sestavování výčtu po sobě jdoucích technických vynálezů, jejichž řazení je **rámováno narativem (technologického) pokroku**.
- V historických spisech tohoto typu je **pokrok veden buď nějakým člověka přesahujícím záměrem**, který se v rámci dané historie naplňuje, nebo (v rámci obdobné argumentace) je naplňován díky projevům lidské geniality (významní vynálezci/vědci) a vynálezů, které produkuje.

MEDIA ARCHEOLOGY

Archeologie vědění

- M. Foucault: *Archeologie vědění, 1969 / 2002* (AV, s. 218-219)
- *„Archeologie nespočívá v pátrání po objevech; a zůstává netečná k onomu momentu (dojemnému, to přiznávám), kdy se někdo poprvé přesvědčil o nějaké pravdě; nesnaží se o navrácení světla těchto slavnostních úsvitů. Nikoli však proto, aby se zabývala průměrnými fenomény mínění a šedí toho, co mohl v nějaké době kdokoli na světě opakovat. Zkoumá texty [...významných vědců...] nikoli proto, aby sestavila seznam svatých zakladatelů; ukazuje pravidelnost diskursivní praxe.“*

MEDIA ARCHEOLOGY

Erkki Huhtamo

Mediální archeologie má podle Huhtama dva hlavní cíle:

1. Studium cyklicky se objevujících prvků a motivů ovlivňujících vývoj mediální kultury.
2. Odkrývání způsobů, jakými tyto diskursivní tradice a formace byly imprintovány do konkrétních médií a systémů v různých kulturních kontextech.

MEDIA ARCHEOLOGY

Erkki Huhtamo

Mediální archeologie se věnuje studiu **TOPOI** (locus communes, formule)

Hodrová, s. 737:

Toposem (...) [je] motiv (...) pouze motiv svou podstatou **intertextový**. Ernst Robert Curtius v knize *Evropská literatura a latinský středověk* (1948) užívá termínu topos jednak pro opakované formule (např. hledaná skromnost v úvodu řečnického projevu), pro určitý způsob pojetí světa a místa („svět naruby“, svět jako divadlo, svět jako kniha, locus amoneus (šťastné místo)), dále pak pro tradiční dvojice postav (chlapec a střelec), pro metafory spjaté s plavbou, jídlem, částmi těla, tedy, ..., pro značně různé motivy – od **motivů-řečnických formulí** po **motivы-koncepty světa**.

TOPOI je čímsi před dílem.

Typickým rysem topoi je opakovanost. (Hodrová, s. 740)

MEDIA ARCHEOLOGY

Jussi Parikka

Media archaeology exists somewhere between **materialist media theories** and the insistence on **the value of the obsolete and forgotten** through new cultural histories that have emerged since the 1980s.

I see media archaeology as a theoretically refined analysis of the historical layers of media in their **singularity**—a **conceptual and practical exercise in carving out the aesthetic, cultural, and political singularities of media**.

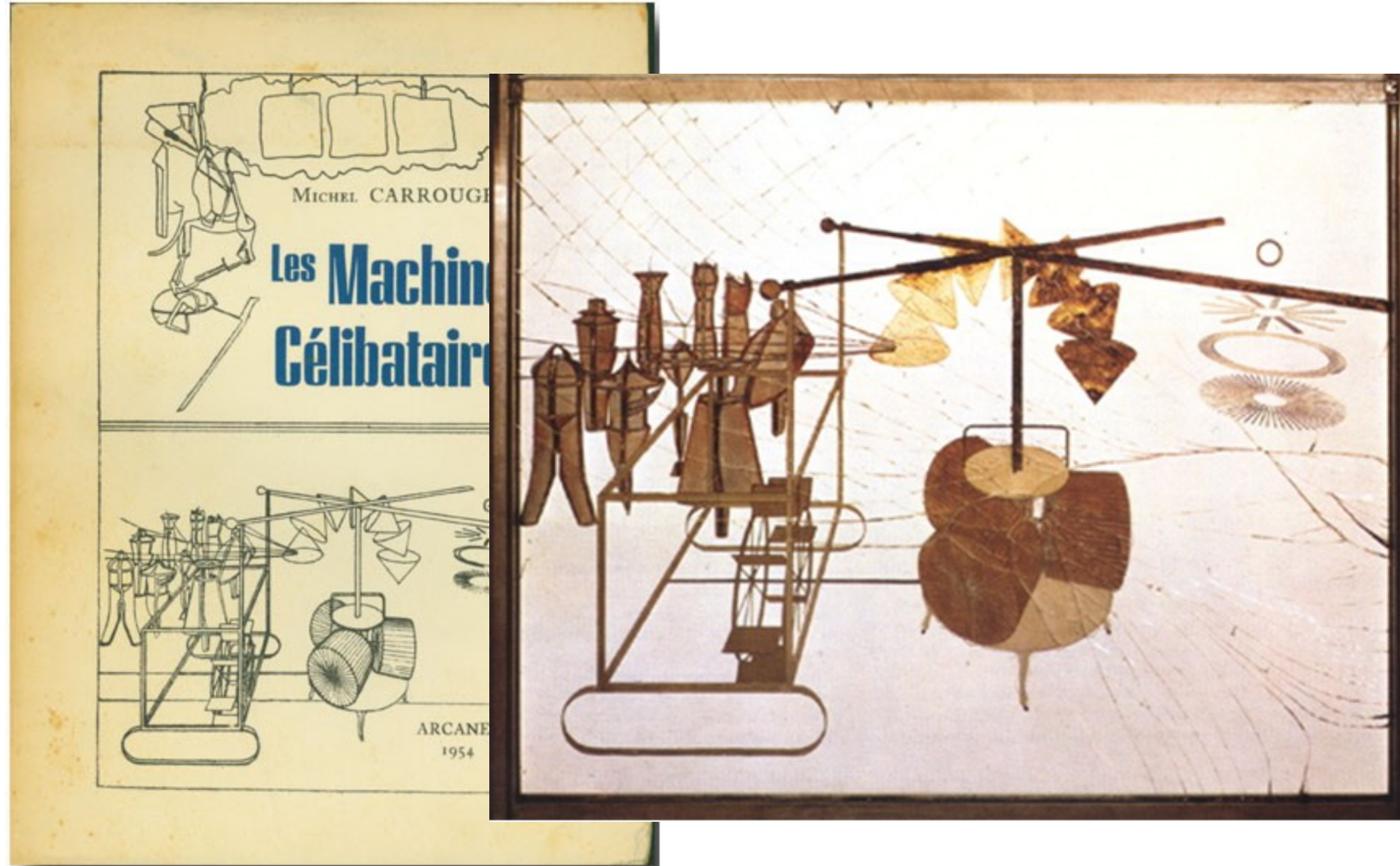
And it's much more than paying theoretical attention to the intensive relations between new and old media mediated through concrete and conceptual archives; **increasingly, media archaeology is a method for doing media design and art**.

MEDIA ARCHEOLOGY

- Mediální archeologie = Revize „velkého příběhu“ o technickém pokroku.
- Mediální archeologie = Materiální historie techniky.
- Mediální archeologie = Studium „konceptů“ spojených s technickými aparáty.

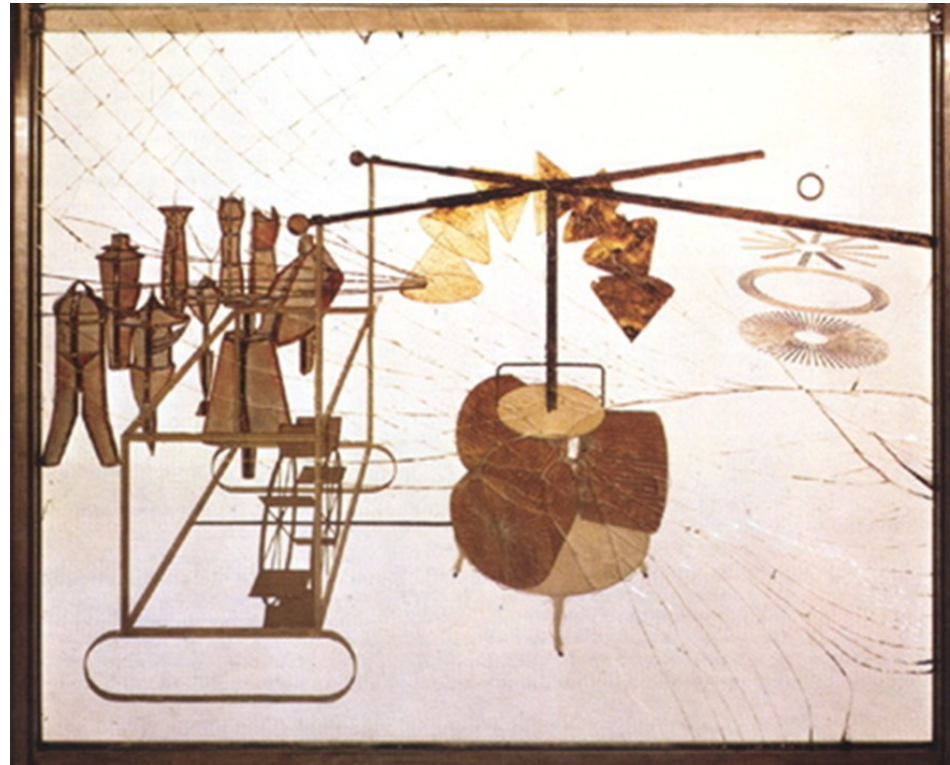
- Erkki Huhtamo: *On Media Archeology*, 2015 (60 min.)
<https://vimeo.com/217718744>
- 2021: <https://www.youtube.com/watch?v=gjJUdxe0w7U&t=151s>

BACHELOR MACHINE



BACHELOR MACHINE

- **1913** Marcel Duchamp: první užití slovního spojení „Mládenecký stroj“ ve vztahu k spodní části jeho díla *Nevěsta svlékaná svými mládenci, dokonce* (také zvané *Velké sklo*), 1915–1923.



BACHELOR MACHINE

- 1954 Michel Carrouges: *Mládenecké stroje*

Užití pojmu „mládenecký stroj“ v teorii umění jako označení pro **fiktivní mechanismy s podobnou strukturou**.

Literární díla

Franz Kafka: *V kárném táboře* (1919)

Raymond Roussel: *Dojmy z Afriky* (1915)

Alfred Jarry: *Nadčlověk*, 1915

Výtvarné dílo

Marcel Duchamp: *Velké sklo*, 1915–1923

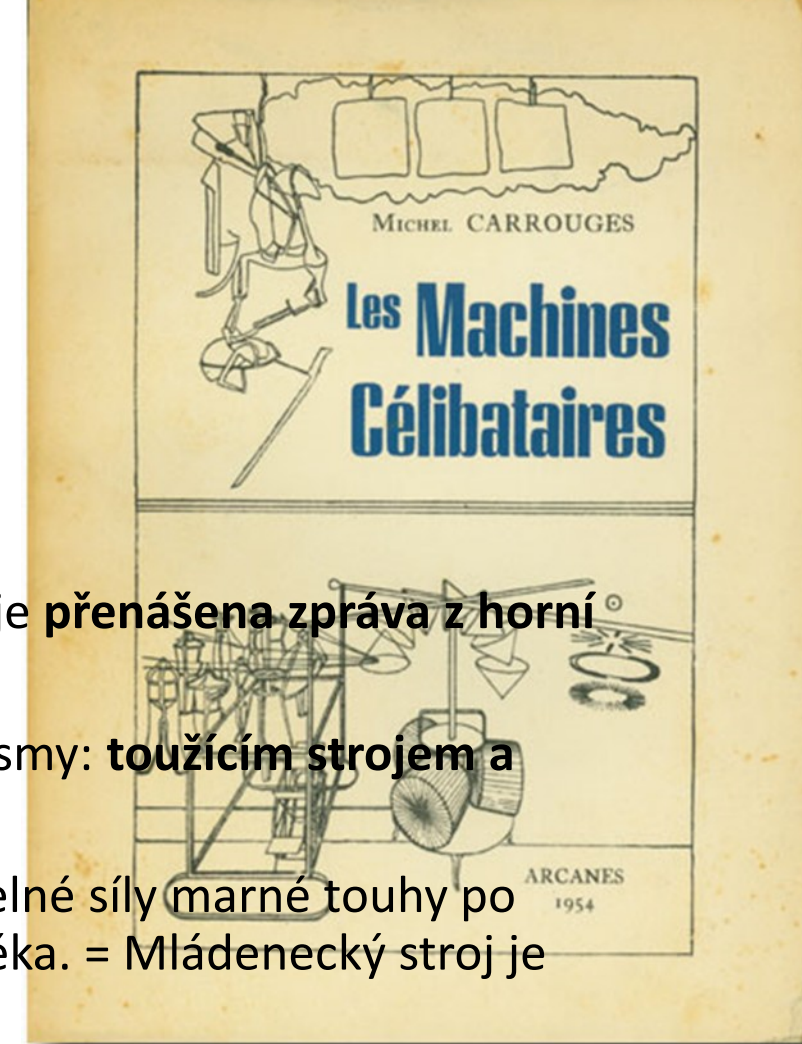


BACHELOR MACHINE

Anatomie mládeneckého stroje:

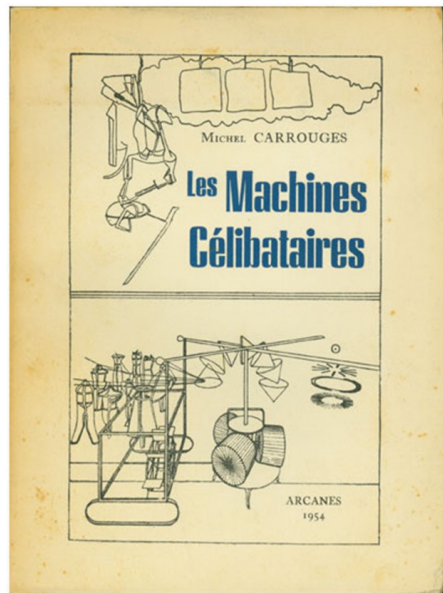
Všechny mládenecké stroje sdílejí stejné strukturální vlastnosti.

- Fungují jako **uzavřený obvod** mezi horní a dolní částí, v rámci kterého je **přenášena zpráva z horní zóny do dolní zóny**.
- Každý mládenecký stroj je **tvořen** vzájemně se překrývajícími mechanismy: **toužícím strojem a trpícím strojem**.
- Mládenecký stroj je **diagram (technický výkres)** reprezentující neviditelné síly marné touhy po transgresi směrem k lásce a k smrti, jež charakterizují moderního člověka. = Mládenecký stroj je **mýtus / archetyp člověka moderní doby**.
- Carrouges uvádí jako příklad trpícího stroje aparát z Kafkovy povídky *V kárném táboře* a jako příklad toužícího stroje aparát Duchampova *Velkého skla*.

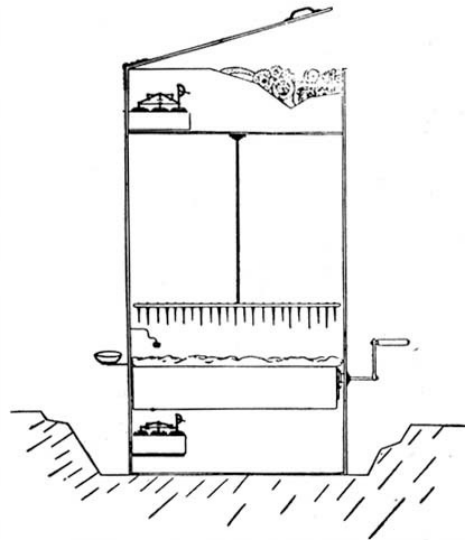


BACHELOR MACHINE

Anatomie mládeneckého stroje:

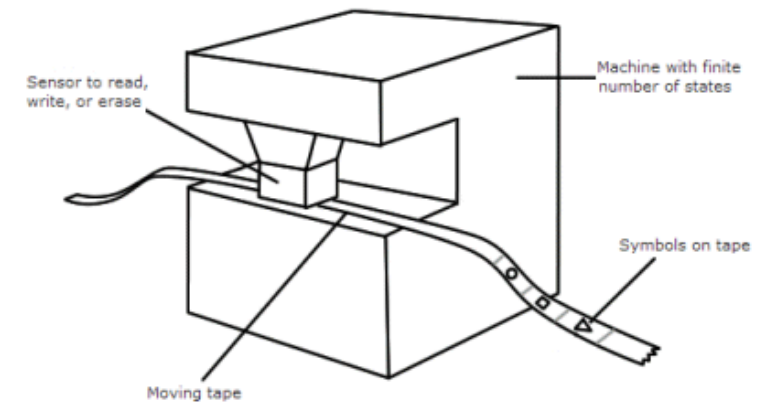


Velké sklo = Toužící stroj



Popravčí aparát = Trpící stroj

A Turing machine is a theoretical generalized computer, composed of a tape on which symbols representing instructions are imprinted. The tape can move backwards and forwards in the machine, which can read the instructions and write the resultant output back onto the tape.



Turingův stroj = Mládenecký stroj

BACHELOR MACHINE

Anatomie mládeneckého stroje:

Harald Szeemann: *Le Machine Celibi / The Bachelor Machines*, 1975
(výstava)

„In 1975, Harald Szeemann curated **Le Macchine Celibi / The Bachelor Machines** a traveling exhibition that placed Duchamp at its center while discussing sources as diverse as Franz Kafka, Raymond Roussel and Alfred Jarry, in whose work Szeemann wrote that machines stand for “the omnipotence of **eroticism** and **its negation**, for **death and immortality**, for **torture and Disneyland**, for **fall and resurrection**.”

BACHELOR MACHINE

Harald Szeemann: *Le Macchine Celibi / The Bachelor Machines*, 1975 (výstava)



Marcel Duchamp: Velké sklo



Franz Kafka: V kárném táboře

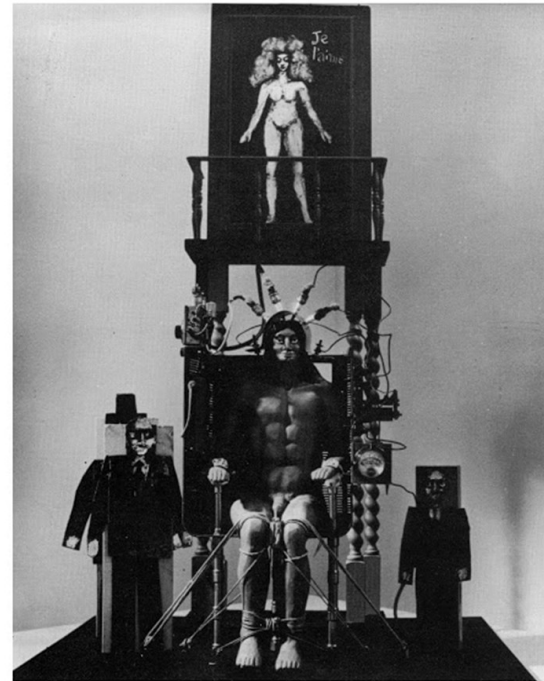


Fig. 8 - The 'Machine-To-Inspire-Love' from 'The Supermale'
Jaques Carelman, 1975.

Alfred Jarry: Nadčlověk



Raymond Russel: Locus Solus /
Jacques Carelman: Le Diamant

VELKÉ SKLO

Popis Velkého skla

- <https://www.youtube.com/watch?v=hBbbrSydH90>

Animace Velkého skla

- <http://www.understandingdutchamp.com/>
- **Suquet: Large Glass /animace z roku 1993/**
- http://www.toutfait.com/issues/issue_2/Multimedia/suquet.html

VELKÉ SKLO

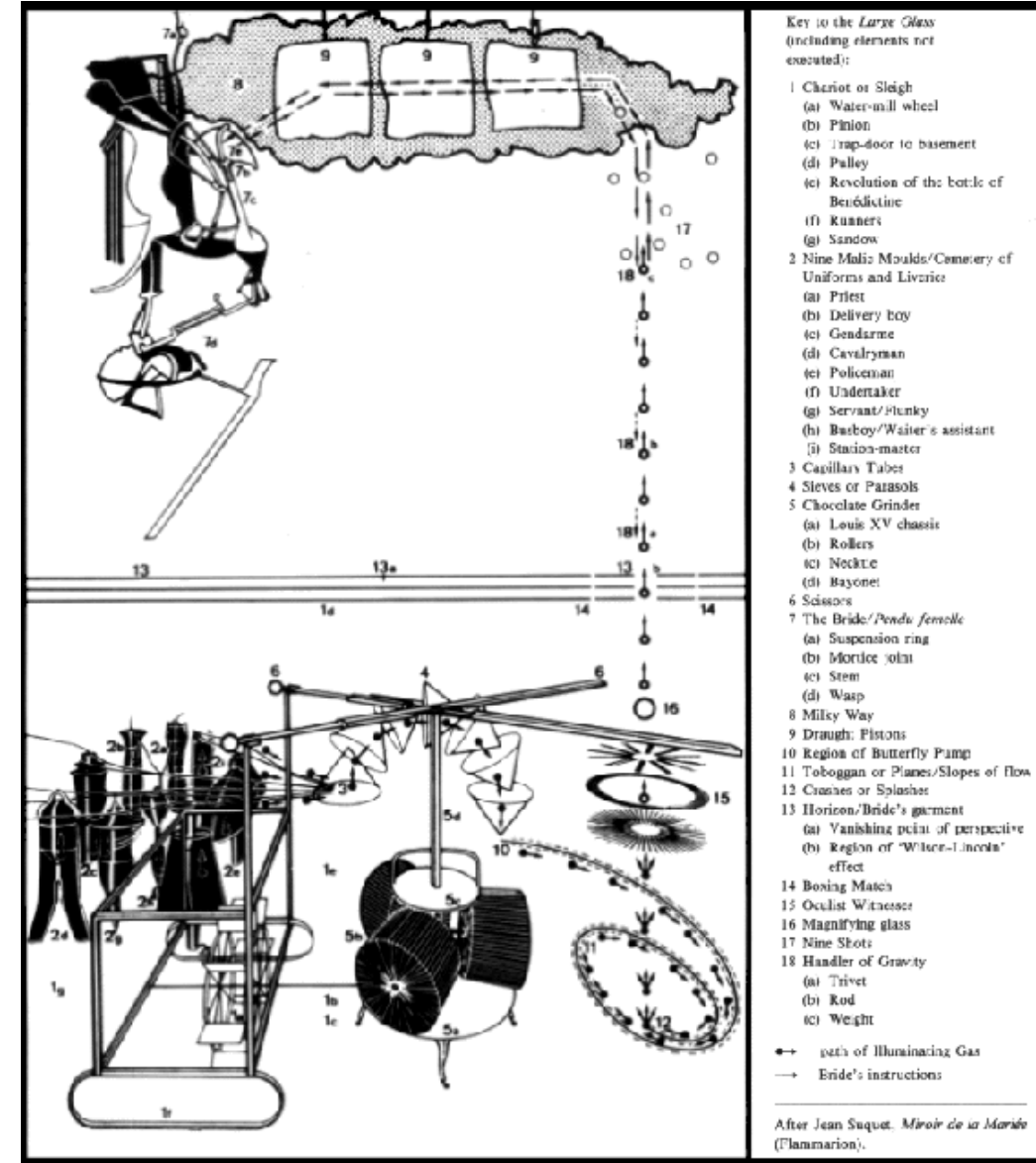
Fyziologie mládeneckého stroje:

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

Velké sklo jako
FOTOGRAFIE /
INDEX.

Velké sklo jako
zobrazení CESTY
PLYNU.

Velké sklo jako
VITRÍNOVÁ
REALITA



VELKÉ SKLO

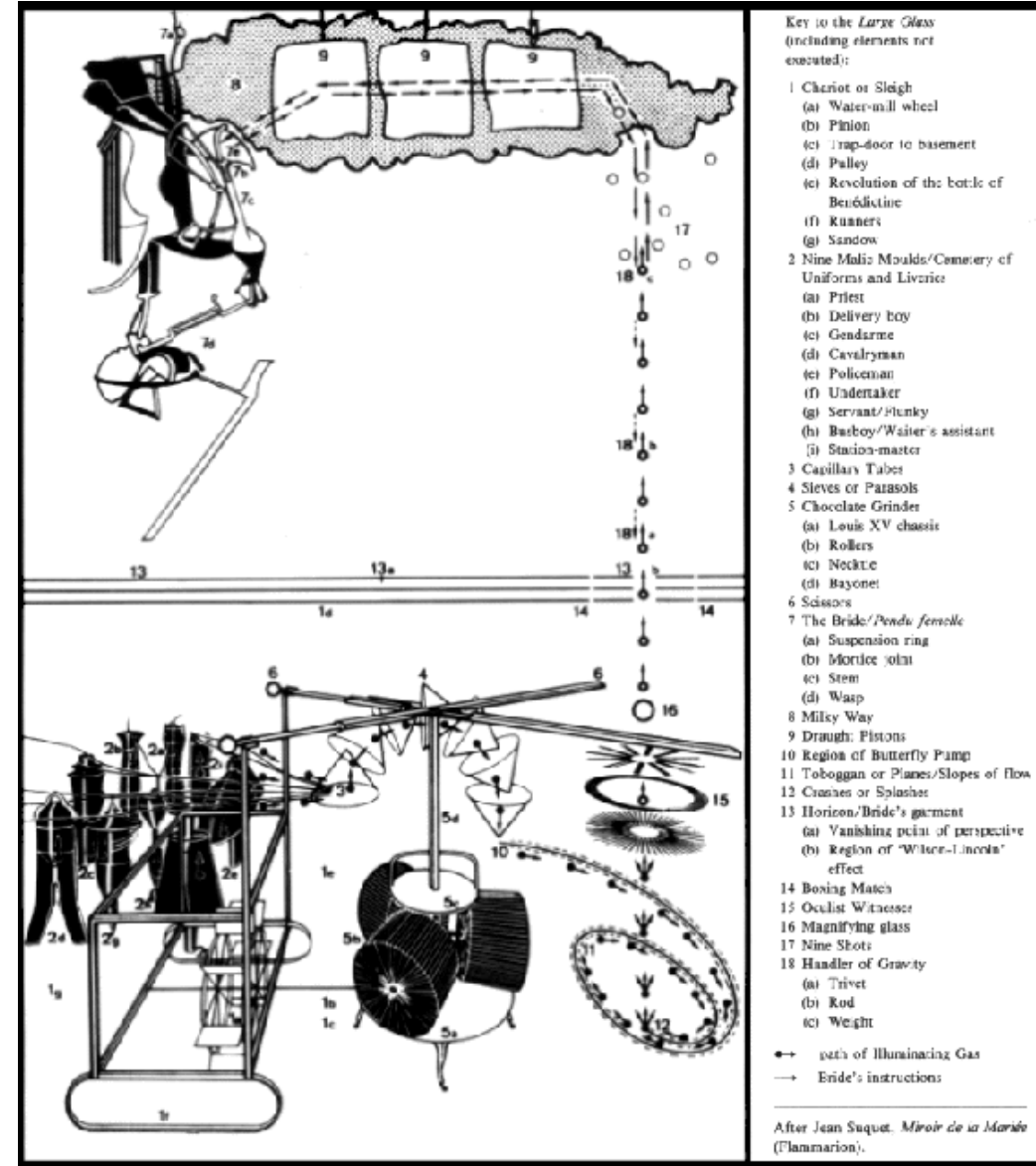
Fyziologie mládeneckého stroje:

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

Velké sklo jako FOTOGRAFIE / INDEX (R. Kraus).

Tzn.: Velké sklo jako obraz-index.

Inspirace: Roland Barthes: Světlá komora



BACHELOR MACHINE

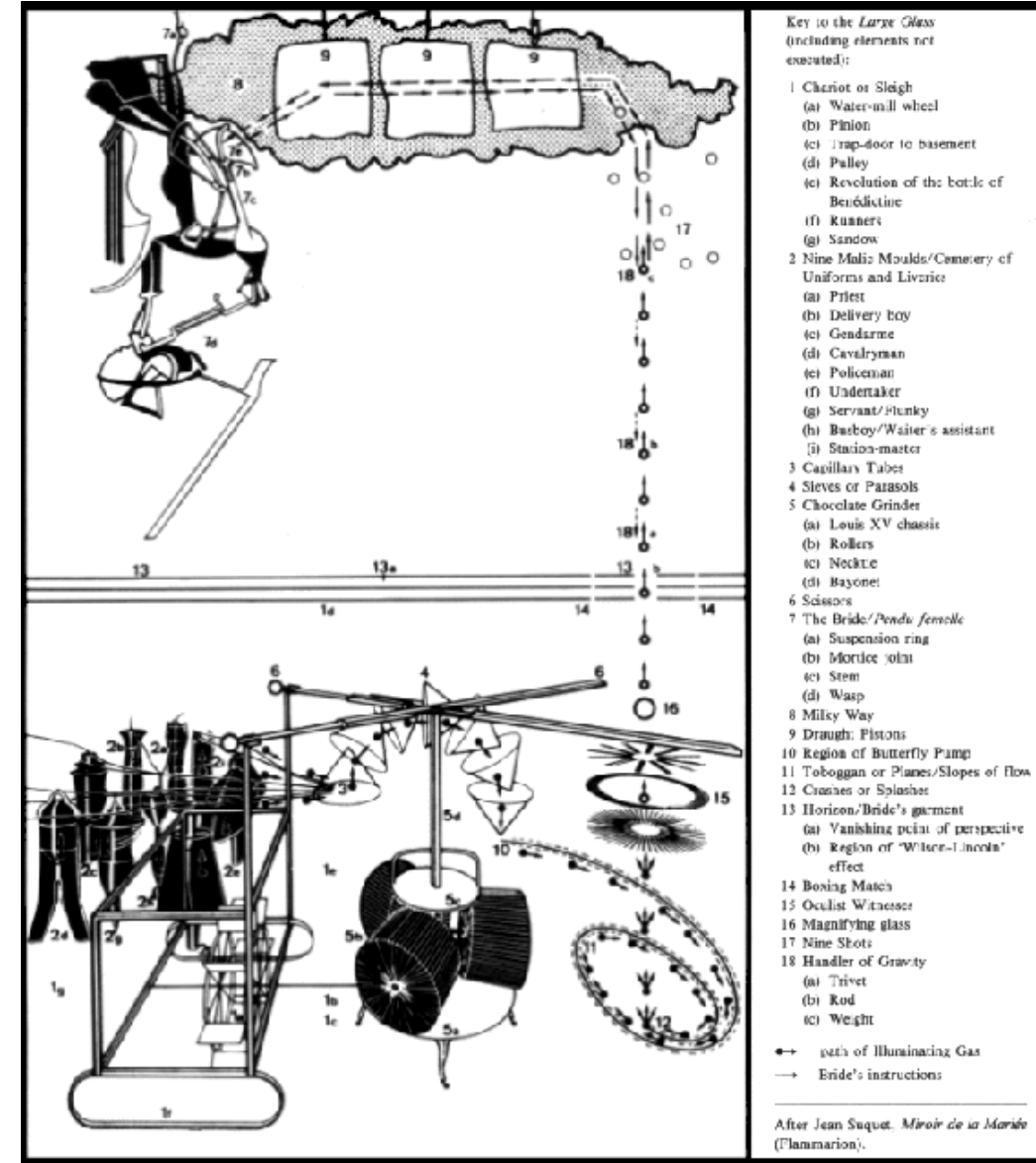
Fyziologie mládeneckého stroje:

<http://www.understanding Duchamp.com/>

Velké sklo jako
FOTOGRAFIE /
INDEX.

Velké sklo jako
zobrazení CESTY
PLYNU.

Velké sklo jako
VITRÍNOVÁ
REALITA



Marcel Duchamp

Marcel Duchamp (1887-1968)

a) dadaismus, surrealismus...

b) přesunul pozornost od předmětu ke konceptu (**mimo retinální**)

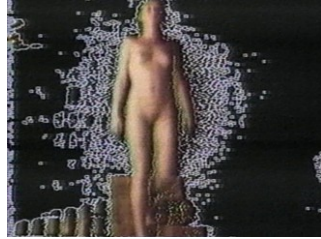
c) přišel s **readymades** – mírně modifikovanými předměty všedního života jako um. díly: <https://www.youtube.com/watch?v=tqySnbbyB2U>

d) pracoval s **mixed media** (Velké sklo: Fermež, Drát, Olejová barva, Fólie)

e) jeho **rotoreliéfy** jsou uváděny jako první mediální, interaktivní díla

<https://www.youtube.com/watch?v=Q0Be1zadTC8>

New Media Duchampiana



<https://vimeo.com/269006950>

Shigeko Kubota:
Duchampiana: Nude Descending
a Staircase, 1976-1991



New Media Duchampiana



Vuc Cosic: *history of art for airports*, 1997
<http://archive.rhizome.org/artbase/1725/>

New Media Duchampiana

Roy Ascott: *Is There Love in the Telematic Embrace?* (1990)
Love-Code (1962)

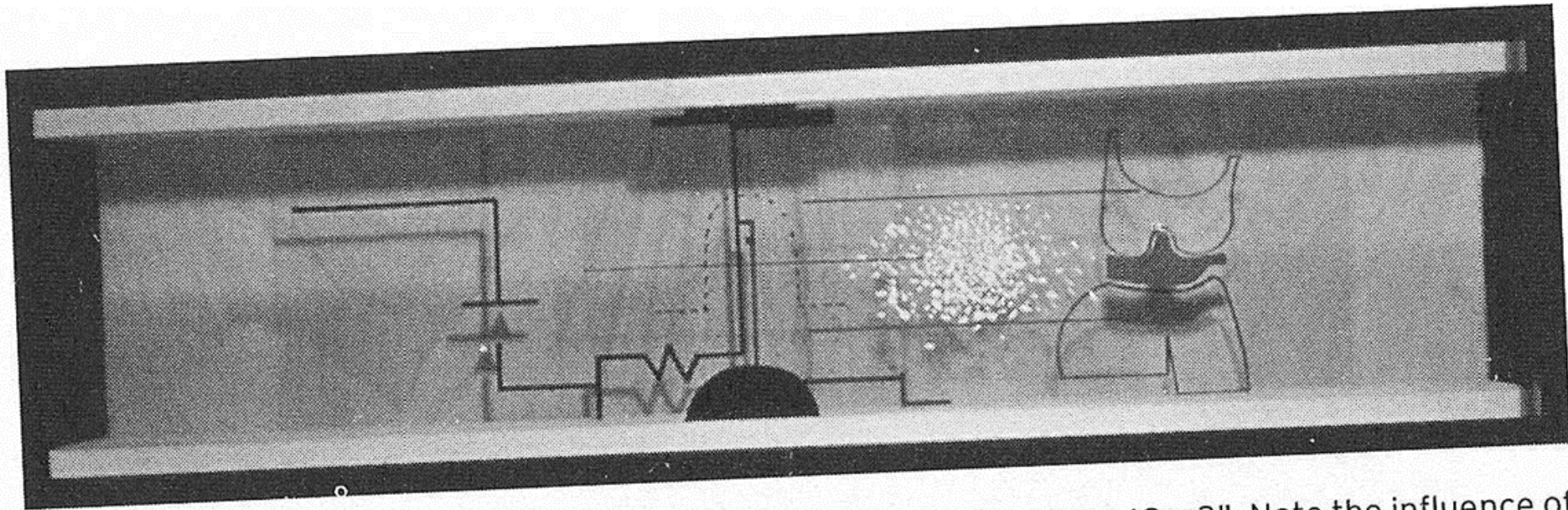
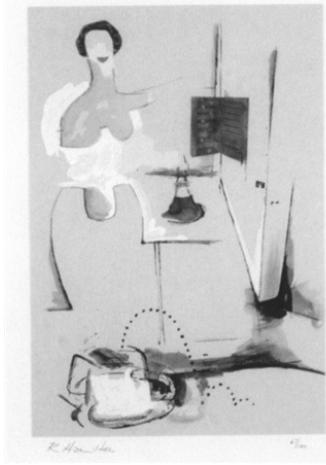


Figure 2. LOVE-CODE. 1962. Diagram box. Cellulose on glass, wood, 13 × 48 × 3". Note the influence of Richard Hamilton's *She* and Marcel Duchamp's *Large Glass* in Ascott's integration of female and technological forms, and the "seed cloud" between them.

New Media Duchampiana

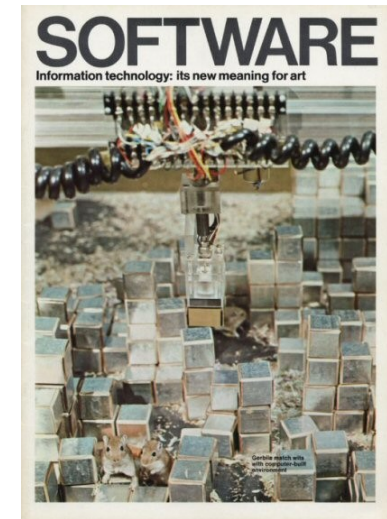
Jack Burnham: *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art, 1970-1971*

<http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=541>



New Media Duchampiana

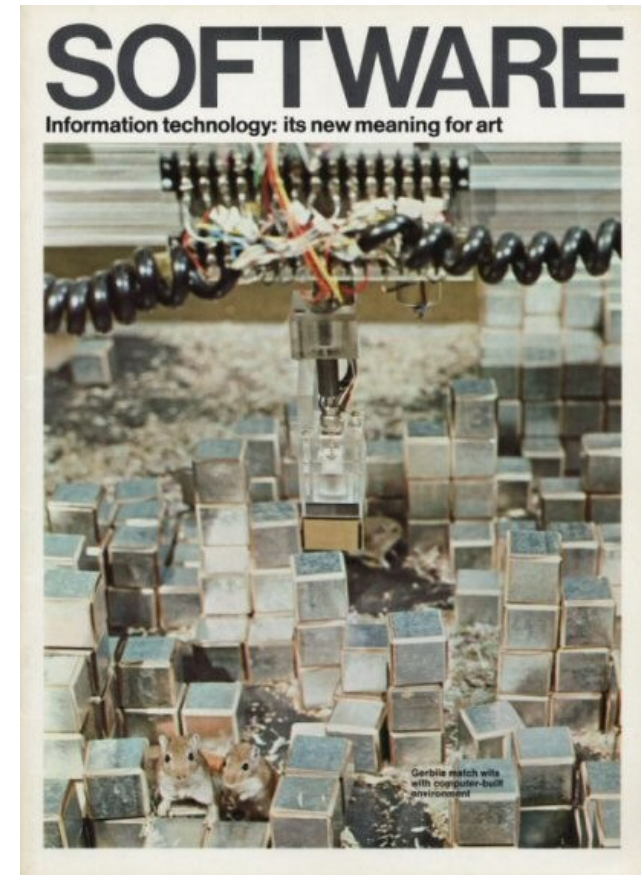
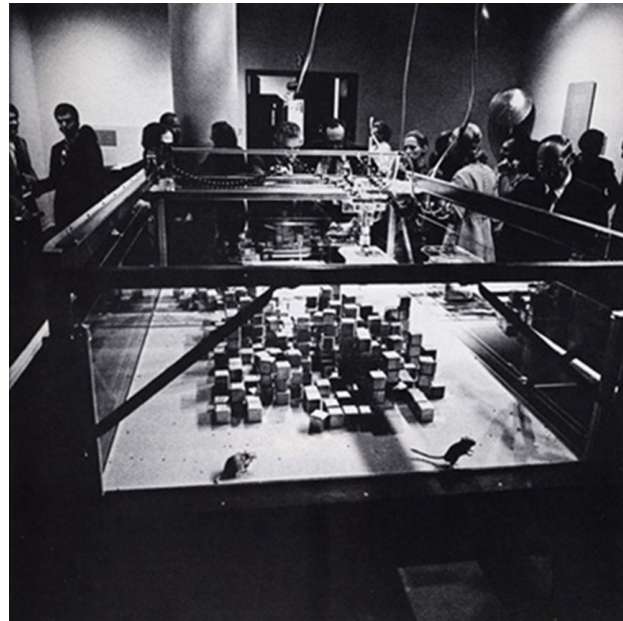
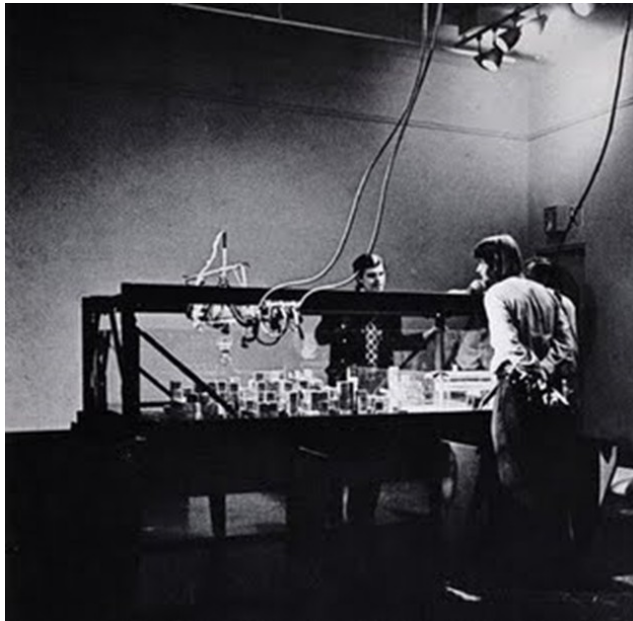
Jack Burnham: *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art, 1970-1971*



„Interactive Paper Systems“ Sonia Sheridan

New Media Duchampiana

Jack Burnham: *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art, 1970-1971*

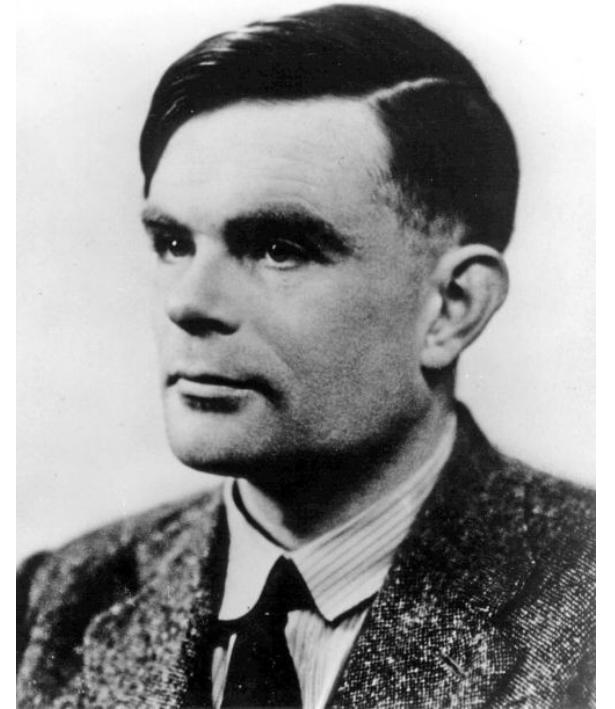
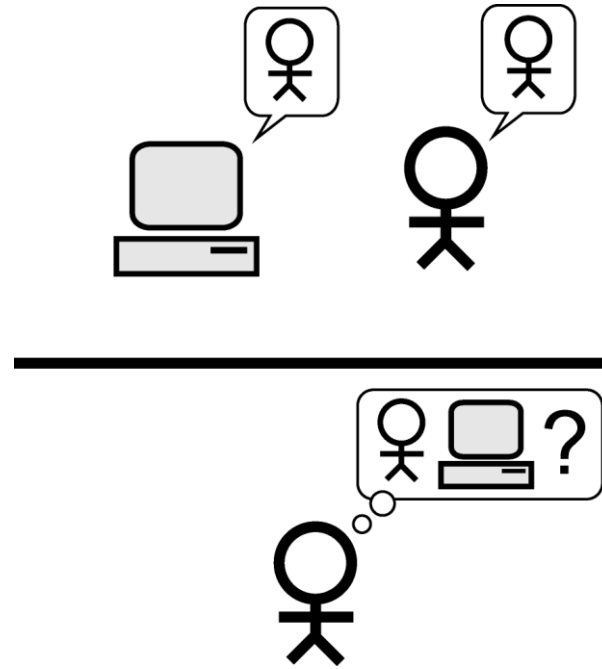
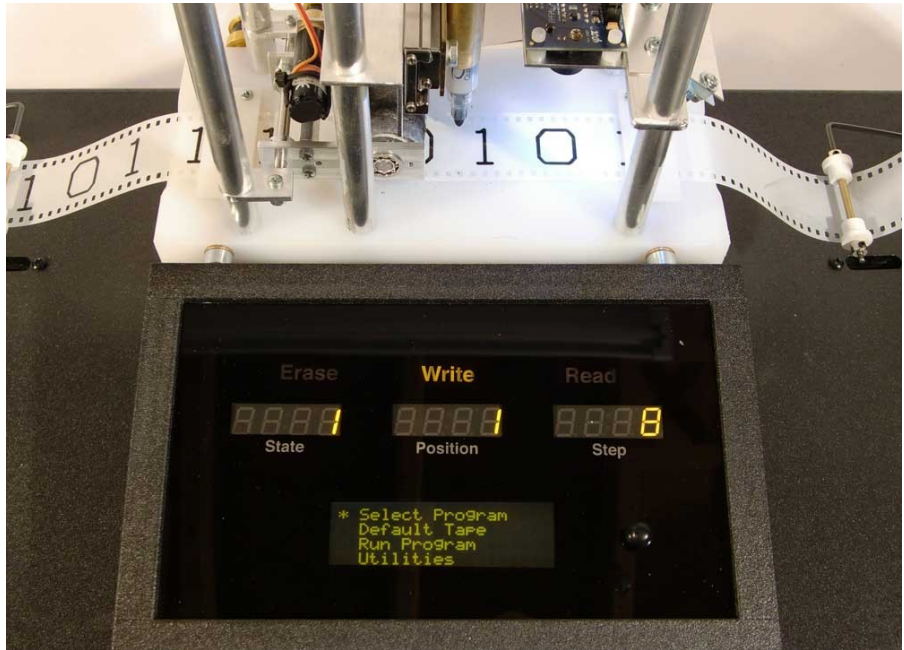


SEEK, Nicholas Negroponte with Architecture Machine Group

Bachelor machine



Bachelor machine



Bachelor machine

