NOVÁ MÉDIA A MEDIÁLNÍ KOMUNIKACE

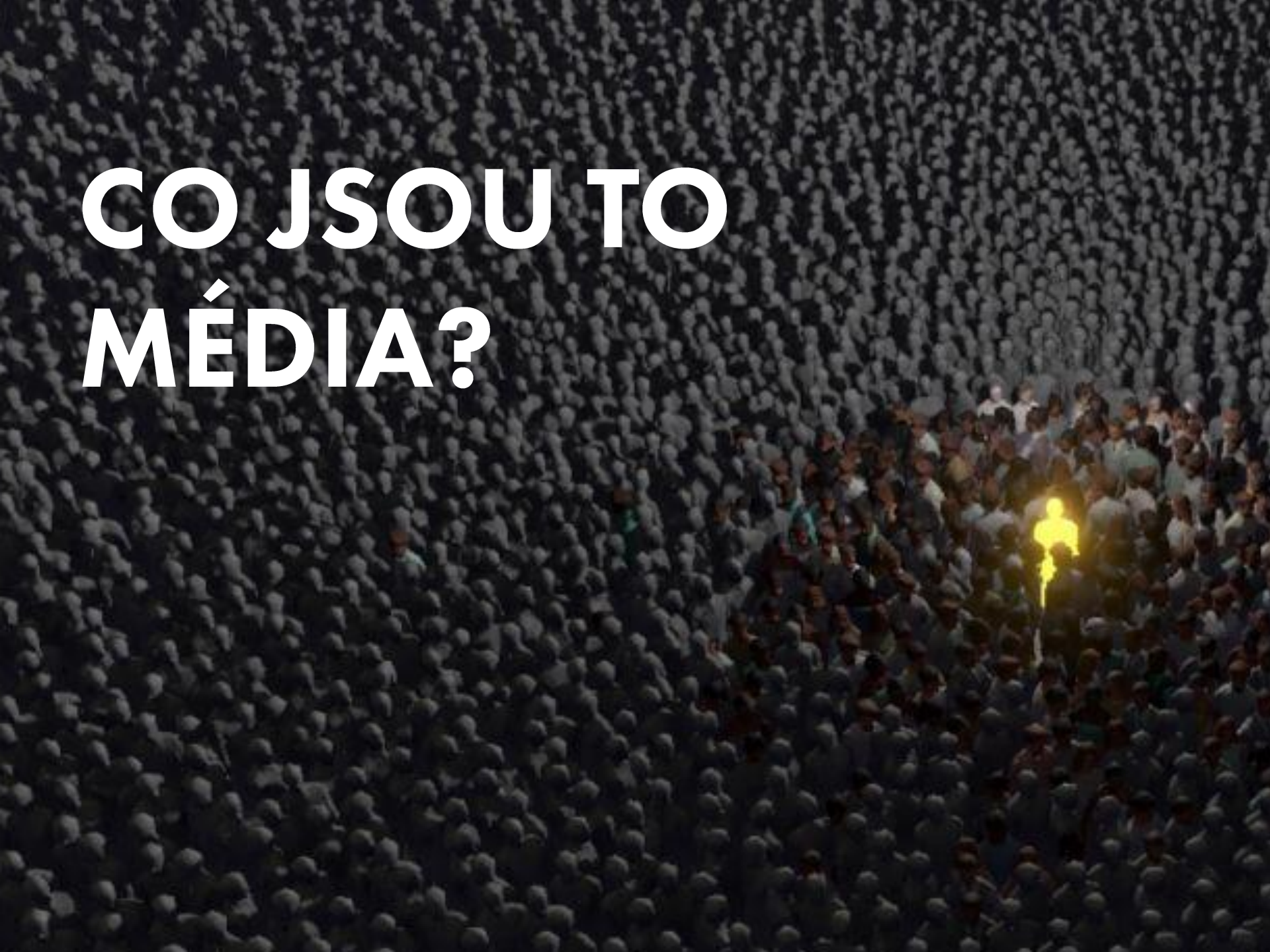
OBSAH

1. CO JSOU TO MÉDIA?
1.1 Co jsou média?
1.2 Co jsou nová média?
1.3 Teorie médií (Mc Luhan, Flusser, Manovich, Plant, Castells, Baudrillard)
1.4 Mediální saturace
1.5 Média a skepse

2. HISTORIE MÉDIÍ
2.1 Prehistorická doba, starověké civilizace
2.2 Antika, středověk (Řecko, Řím, křesťanská Evropa)
2.3 Novověk, vynález knihtisku, osvícenství
2.4 Vědecko-technická revoluce, industrializace
2.5 Moderní doba (19. a 20. století), vynález fotografie

3. NOVÉ TECHNOLOGIE V UMĚNÍ
3.1 Kinetické umění
3.2 Computer art,cyber art, op art
3.3 Videoart, land art
3.4 Happening, performance, aktivismus
3.5 Generative art, interactive art, VR art

CO JSOU TO MÉDIA?



medium

z latiny střed nebo prostředník

MÉDIUM

MASMÉDIA

MEDIUMNÍ

NOVÁ MÉDIA

INTERMÉDIA

MULTIMÉDIA

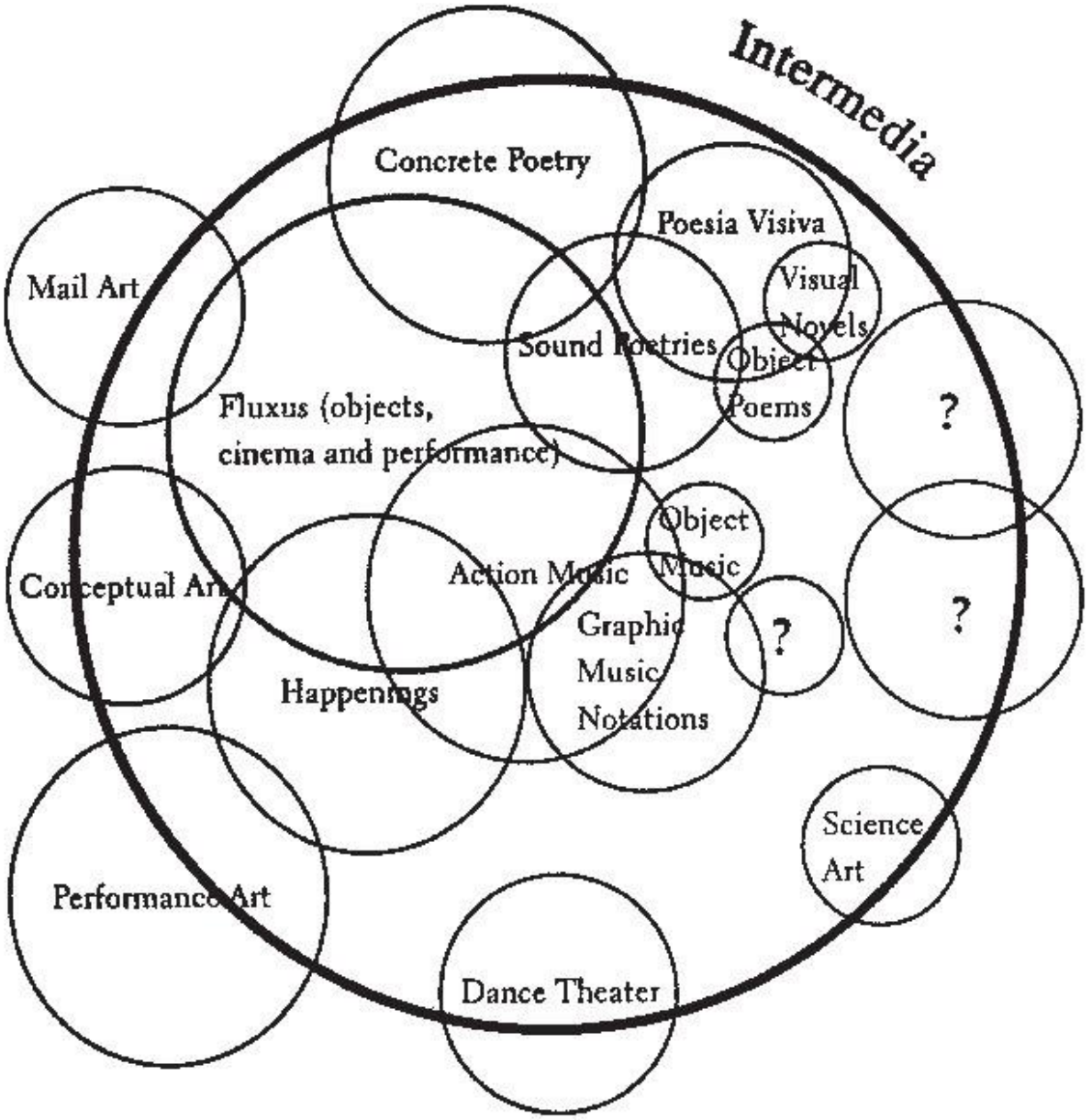
MÉDIUM – *spiritistický termín pro prostředníka se záhrobím*

MEDIUMNÍ – ***mediumní neboli medijní umění je neškolený výtvarný výraz, známý také jako „art brut“***

MASMÉDIA –

sdělovací prostředky, broadcasting, prostředky masové komunikace

Intermedia Chart
Dick Higgins



INTERMÉDIA – *fúze či syntéza více médií či forem, transformace do nové formy*

MULTIMÉDIA – ***sloučení audiovizuálních technických prostředků s počítači***

médium

– zprostředkující činitel

– prostředek komunikace

– technologická extenze našich smyslů, těl a myslí

Hypermedia – ***síťová propojenost***

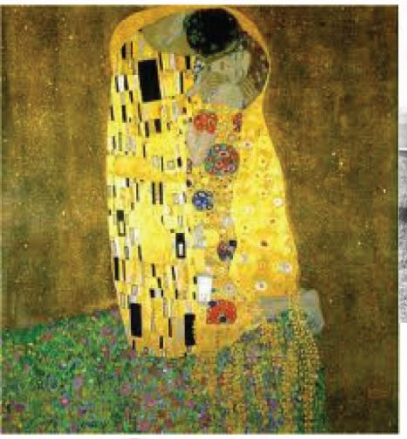
Transmedia – ***přenos mezi médii***

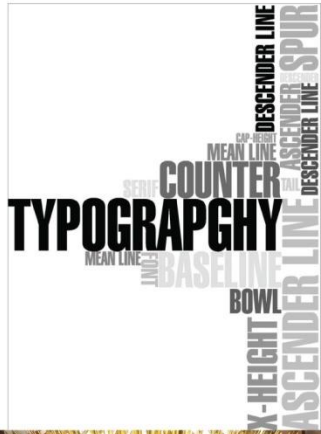
Mixed-media – ***kombinace***

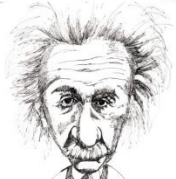
Komunikace mezi odesílatelem (zdroj) a příjemcem (uživatel)

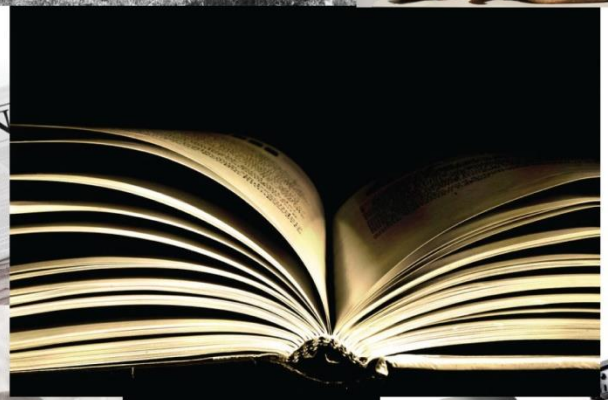
Nam June Paik,TV Buddha,1974
Closed Circuit video installation with bronze sculpture

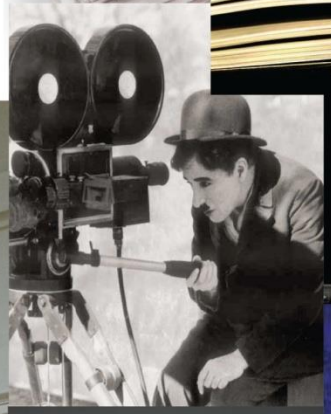
Co jsou to média?

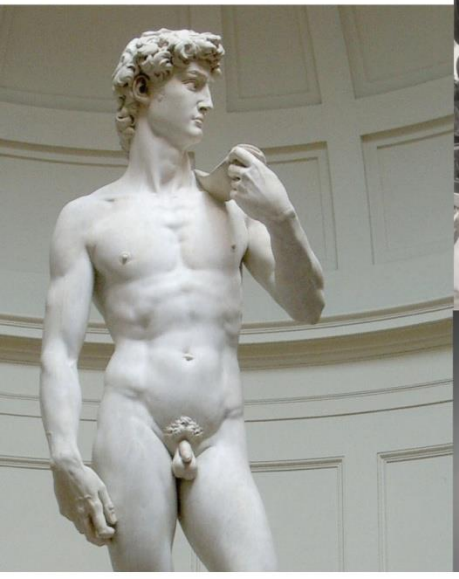
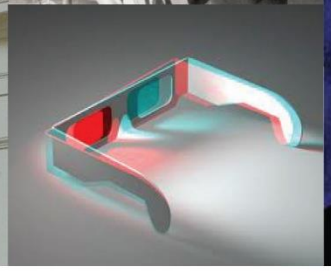






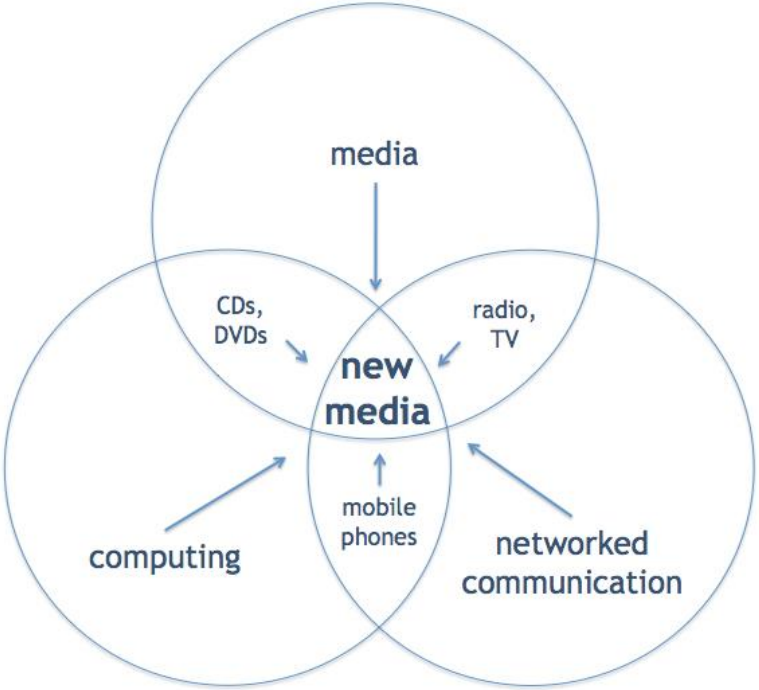




CO JSOU TO NOVÁ
MÉDIA?

Co jsou to nová média?



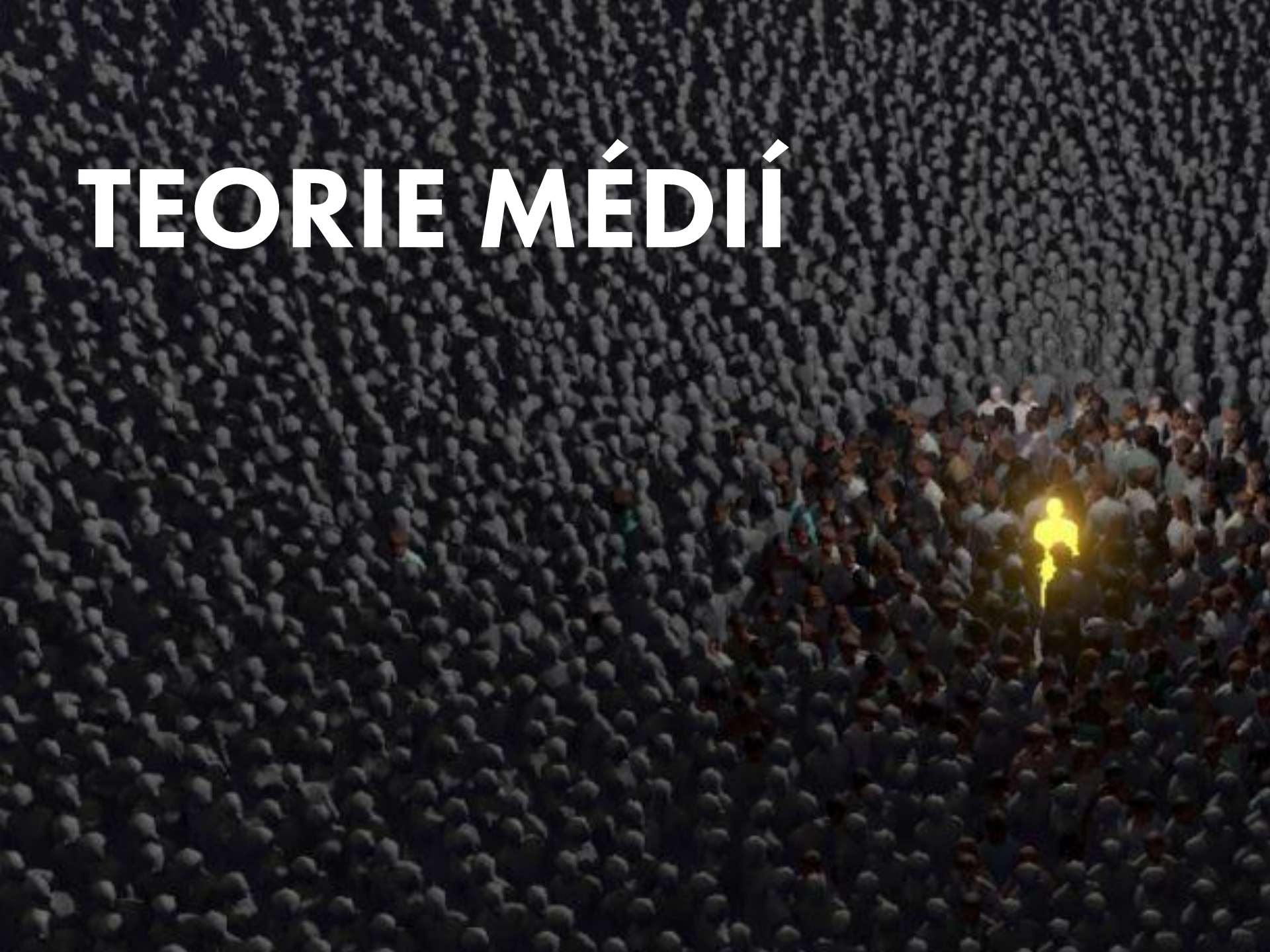
Tisková média nezmizela; pod vlivem nových médií se však změnila. Protože se média vzájemně ovlivňují, není hranice mezi starými a novými jasná. Odlišit stará a nová média jenom na základě přítomnosti či nepřítomnosti digitální technologie nelze. Můžeme však ukázat na atributy nových médií, které ve starých nebyly, a identifikovat v nových médiích „to staré“. – *Palo Fabuš*

Je těžké přesně definovat tento pojem. Objevují se ve všech oblastech komunikativního jednání a v celé naší současné kultuře. Společné mají těžiště:

DIGITÁLNÍ TECHNOLOGII

digitální média, interaktivní média, počítačová média, informační technologie a komunikační technologie

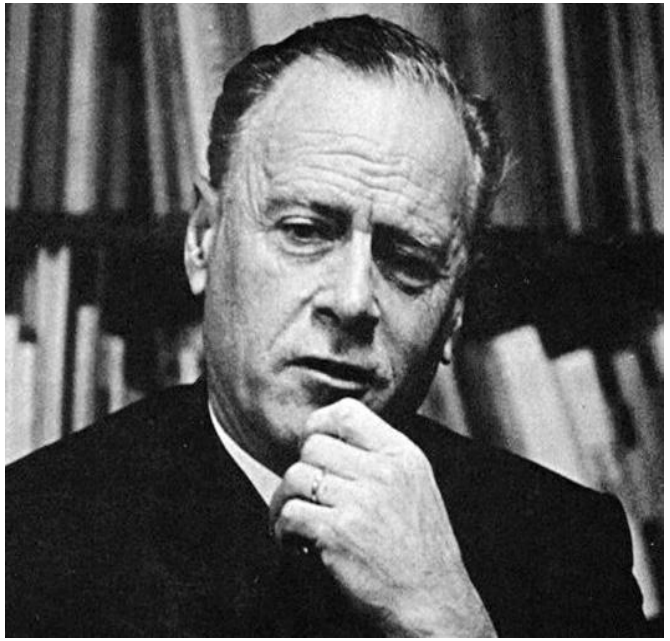
TEORIE MÉDIÍ

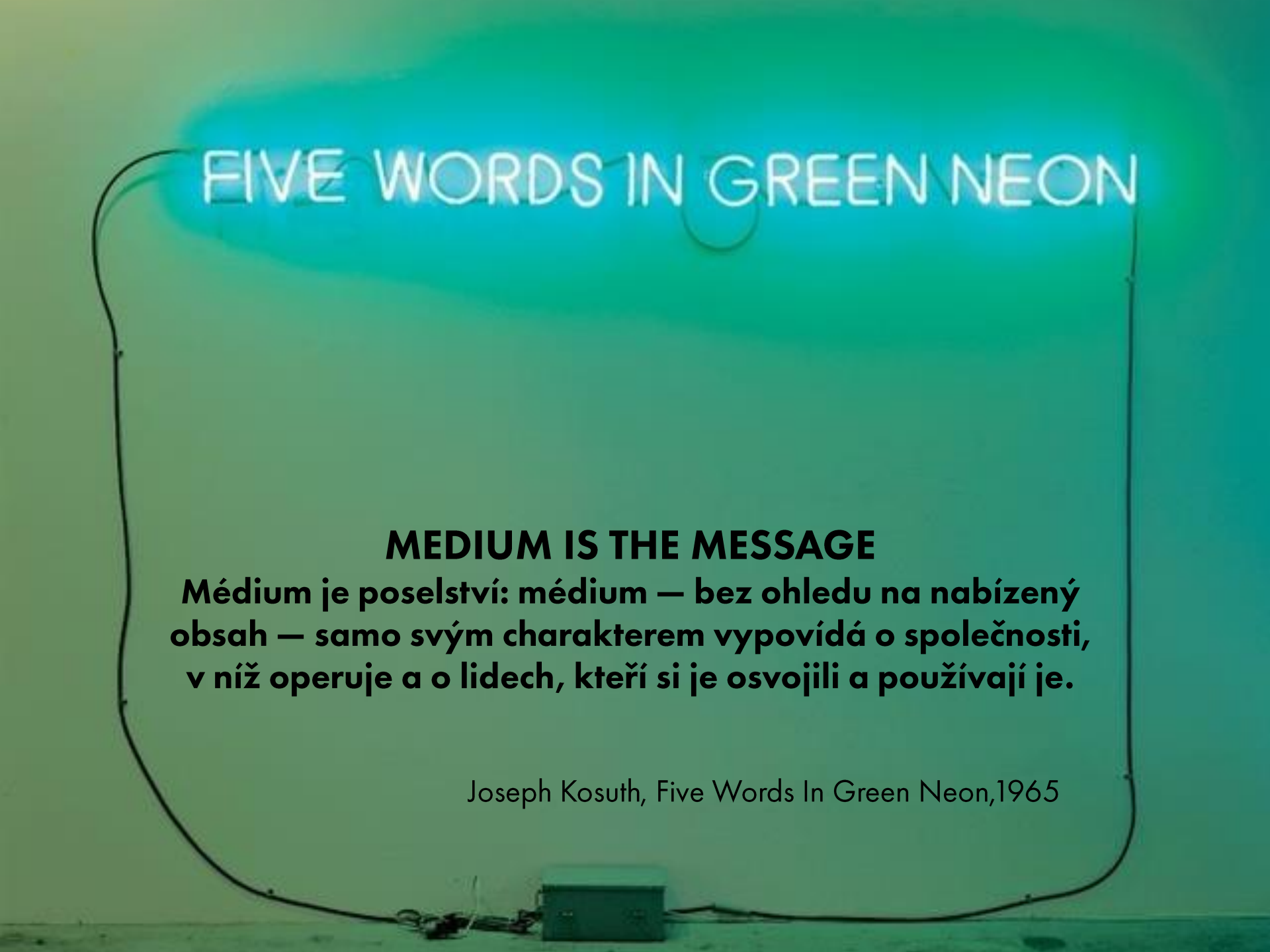


KYBERFEMINISMUS
Sadie Plant
PĚT PRINCIPŮ
Lev Manovich
SIMULAKRA
Jean Baudrillard
TECHNICKÝ OBRAZ
Vilém Flusser
MEDIUM IS THE MESSAGE
Marshall McLuhan
RYCHLOST AKCE
Paul Virilio
SÍŤOVÁ SPOLEČNOST
Manuel Castello
MEDIA TERROR
Noam Chomsky

„The medium is the message“

Marshall McLuhan

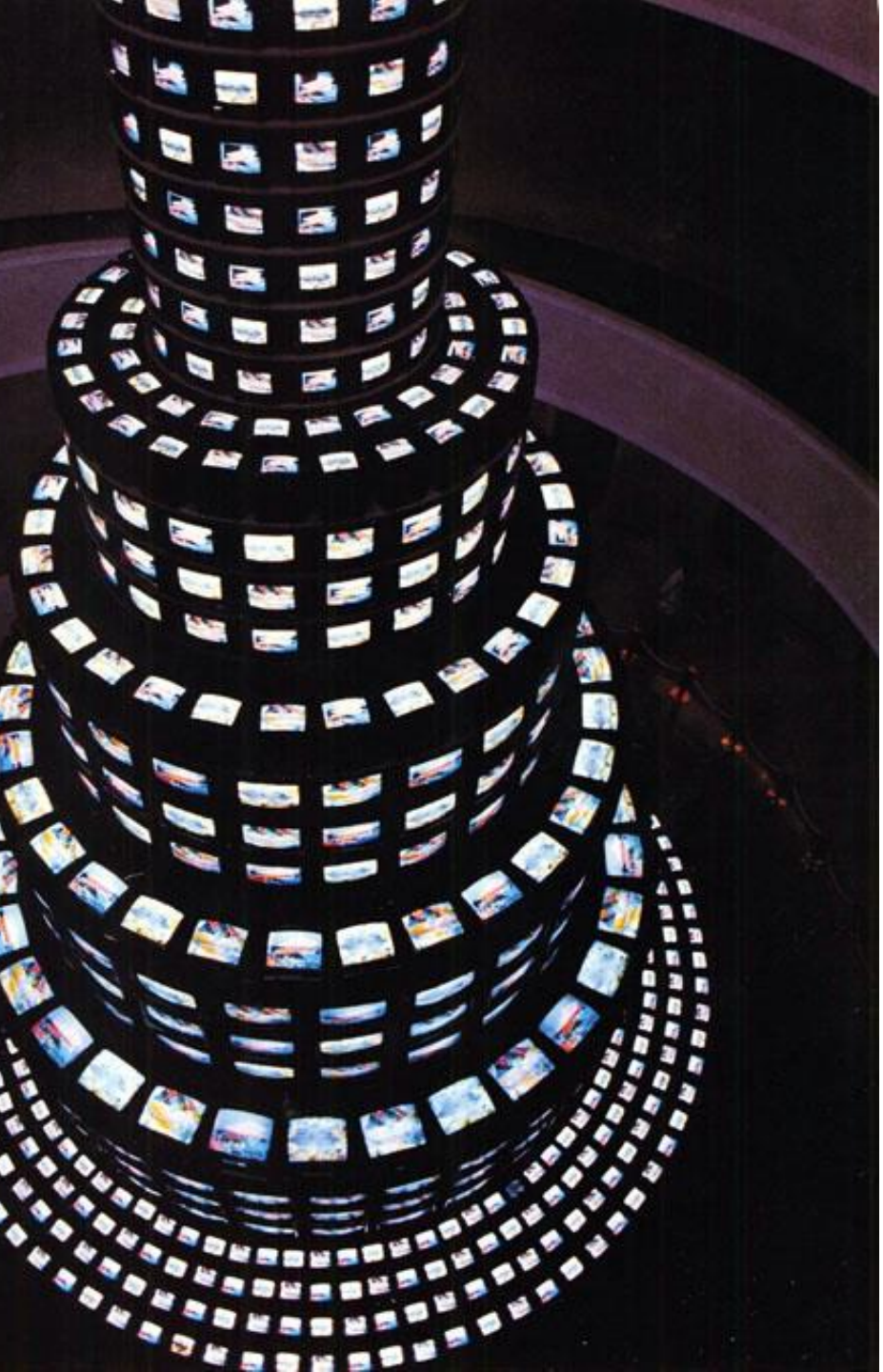




MEDIUM IS THE MESSAGE

Médium je poselství: médium — bez ohledu na nabízený obsah — samo svým charakterem vypovídá o společnosti, v níž operuje a o lidech, kteří si je osvojili a používají je.

Joseph Kosuth, Five Words In Green Neon,1965



McLUHANOVA TEORIE MÉDIÍ

McLuhan se ve svých dílech věnuje psychologickým a sociologickým vlivům vývoje lidské společnosti od **kmenové a mýtické orální** společnosti, přes individualistickou a **lineární literární** společnost, kterou ještě více zindividualizoval Gutenbergův vynález knihtisku, aby se opět navrátil ke **kmenovosti** vztahů a vnímání světa na globální úrovni, a to díky elektronickým médiím (počínaje telegrafem, přes rozhlas a televizi až k dnešním digitálním technologiím a internetu).

Globální vesnice
Horká a chladná média
Simultánní princip vs. lineární

Nam June Paik,The more the better, 1988

McLUHANOVO DĚLENÍ MÉDIÍ – naplněnost daty

Horká média – (vysokodefiniční) příjemce dostane tolik informací, že se stává pasivním. Fotografie – vysoké množství informací

Chladná média – (nízkodefiniční) příjemce dostává málo informací, musí si zbytek doplňovat / domýšlet. Karikatura – malé množství informací

RETRIBALIZACE

Milióny lidí, kteří sedí kolem televizní obrazovky, z autorizovaného zdroje nasávají moderní obdobu šamanistického vědění, důvěrně připomínají staré kmenové vztahy s jejich tyranizujícími příkazy a řízením. *McLuhan*

1984, záběr z filmu na motivy knihy George Orwella

1984 – George Orwell

Válka světů – Orson Welles, 1938

kontroverzní rozhlasová adaptace románu H. G. Wellse, kterou vysílalo americké rádio jako reportáž o aktuálním přistání mimozemšťanů. Lidé zcela propadli panice a věřili, že reportáž je skutečná.

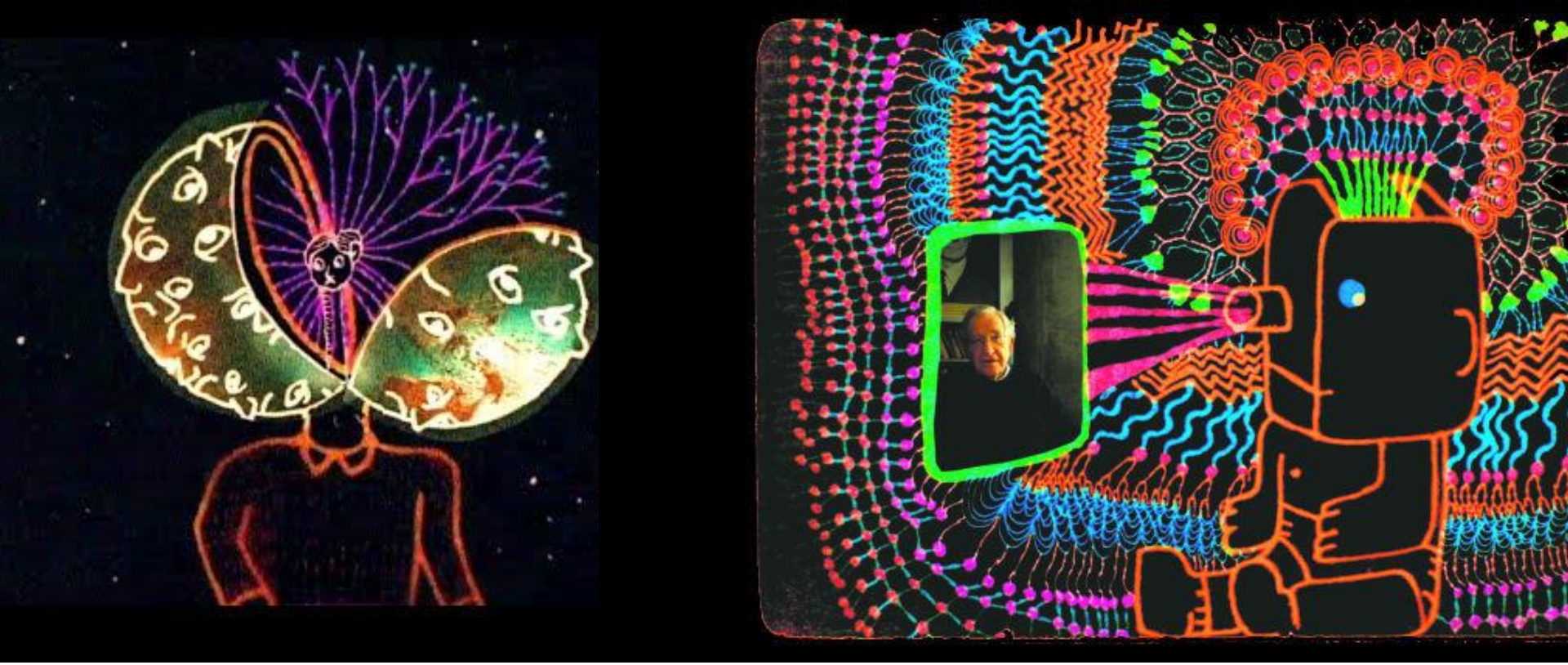
PROPAGANDA

Propaganda může, ale nemusí lhát. Aby byla ovšem propaganda úspěšná, je nutné, aby splňovala následující předpoklady:

- jednoduchost
- poselství oslovující emoce
- oslovení představivosti
- opakování

Noam Chomsky, Kontrola médií – velkolepý úspěch propagandy

záběr z filmu Terryho Gilliama „Brazil“



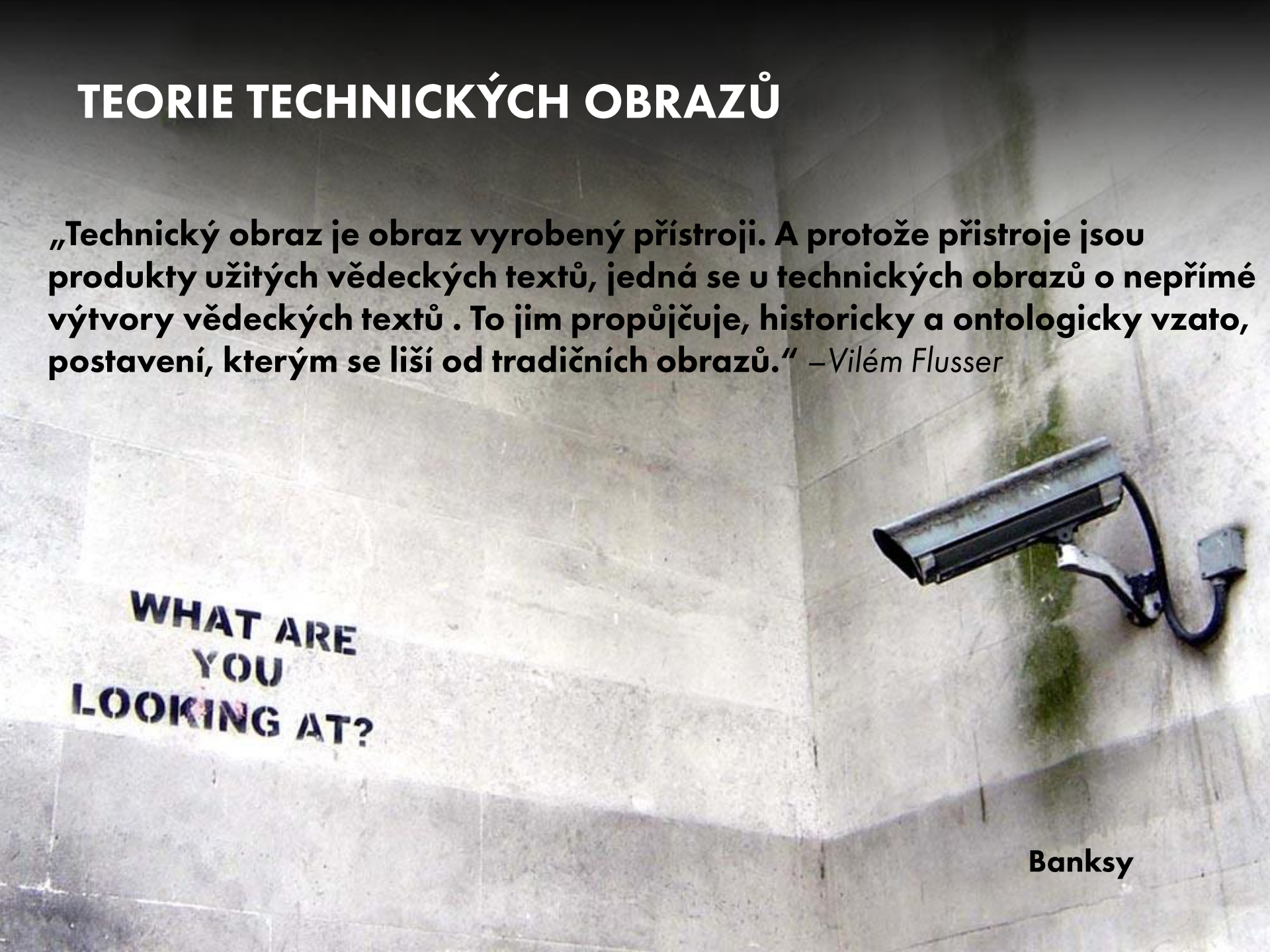
Generativní gramatika

existuje jakási univerzální gramatika, která je vrozená a nikoli naučená během života – člověk se rodí se základní gramatickou šablonou, do které snadno zapadne jakýkoli světový jazyk. S omezenou množinou gramatických pravidel a konečnou množinou pojmů jsou lidé schopni utvořit nekonečné množství vět včetně těch, které nikdo nikdy předtím neřekl. *Noam Chomsky, Syntaktické struktury*

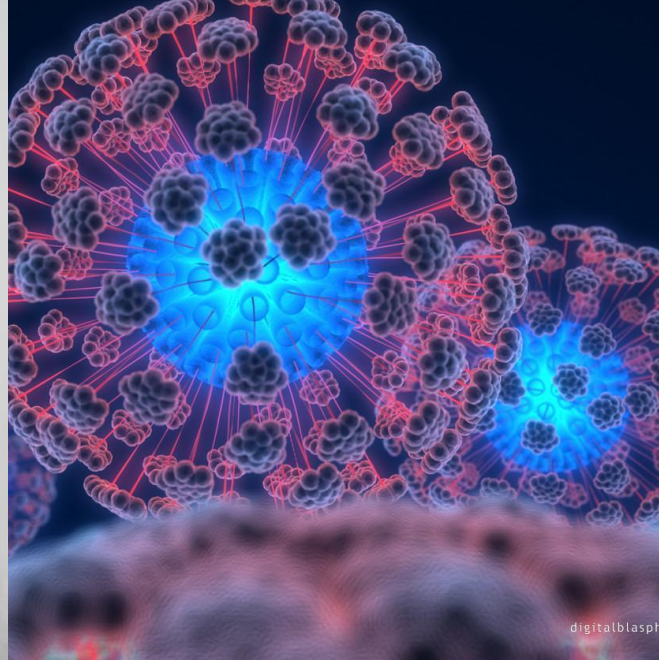
záběry z filmu Michela Gondryho „Is the Man Who Is Tall Happy?“

TEORIE TECHNICKÝCH OBRAZŮ

„Technický obraz je obraz vyrobený přístroji. A protože přistroje jsou produkty užitých vědeckých textů, jedná se u technických obrazů o nepřímé výtvory vědeckých textů . To jim propůjčuje, historicky a ontologicky vzato, postavení, kterým se liší od tradičních obrazů.“ *–Vilém Flusser*



Banksy

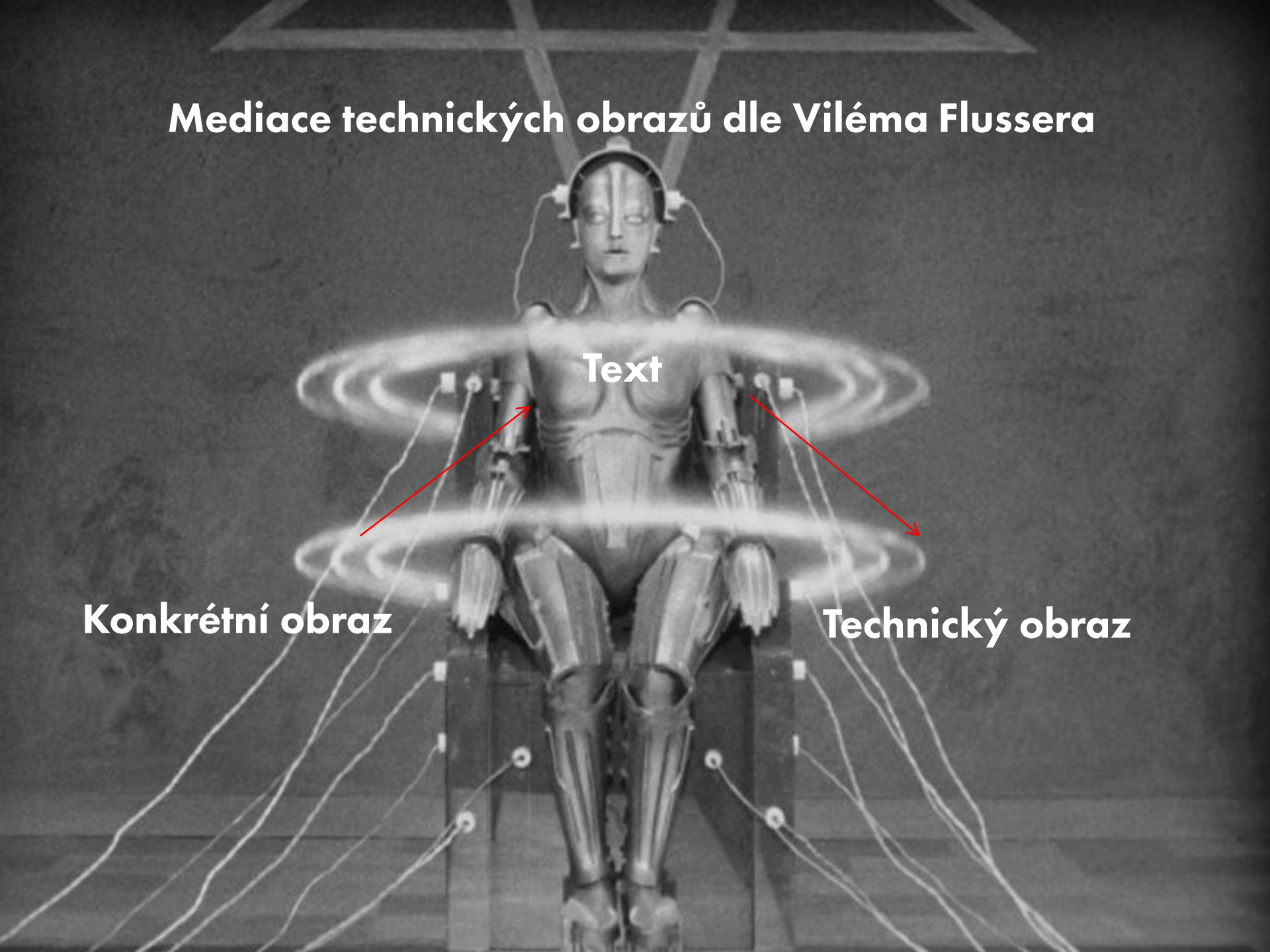


ABSTRAHOVAT

Tradiční obrazy jsou abstrakcemi **prvního stupně**: abstrahují z konkrétního světa

Texty jsou abstrakcemi **druhého stupně**: abstrahují text z obrazů

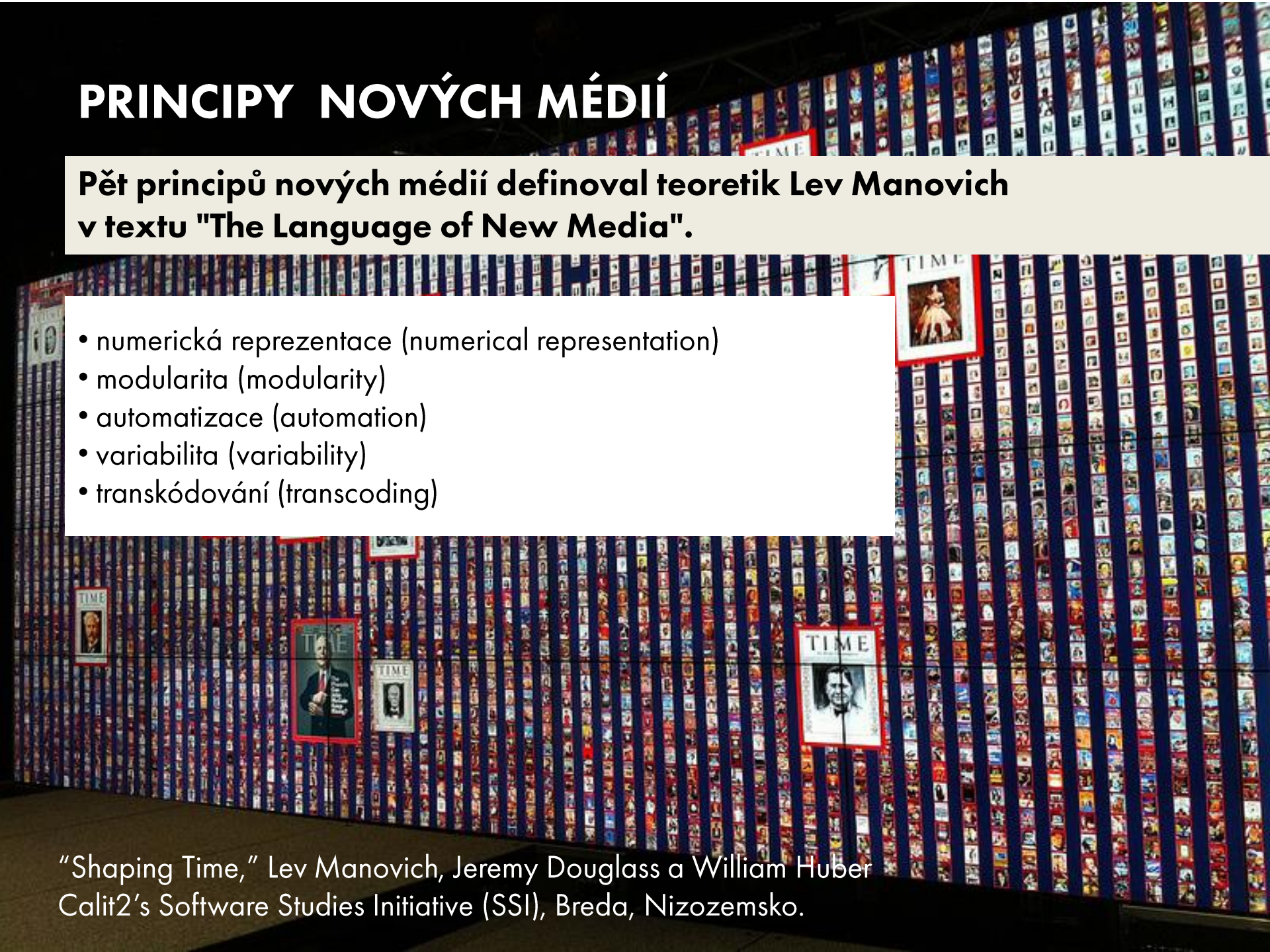
Technické obrazy jsou abstrakcemi **třetího stupně**: abstrahují
z textů, které abstrahují z tradičních obrazů, které zase abstrahují z konkrétního světa.


Mediace technických obrazů dle Viléma Flussera
Text
Konkrétní obraz
Technický obraz

PRINCIPY NOVÝCH MÉDIÍ

Pět principů nových médií definoval teoretik Lev Manovich v textu "The Language of New Media".

- numerická reprezentace (numerical representation)
- modularita (modularity)
- automatizace (automation)
- variabilita (variability)
- transkódování (transcoding)



"Shaping Time," Lev Manovich, Jeremy Douglass a William Huber
Calit2's Software Studies Initiative (SSI), Breda, Nizozemsko.

PRINCIPY NOVÝCH MÉDIÍ

Číselná reprezentace – Všechna neomediální díla, ať mají svůj původ výhradně v počítači nebo vznikla převodem z analogových zdrojů, jsou založena na digitálním kódu; jsou číselnými reprezentacemi.

Modularita – Tento princip můžeme nazývat „fraktální strukturou nových médií". Právě jako má fraktál stejnou strukturu na různých úrovních, neomediální dílo má všude stejnou modulární strukturu.

Automatizace – Číselné kódování (princip 1) a modulární struktura (princip 2) dovolují automatizovat mnoho operací v tvorbě, manipulaci a přístupu k novým médiím. Lidská intencionalita může být proto z tvůrčího procesu, přinejmenším zčásti, odstraněna.

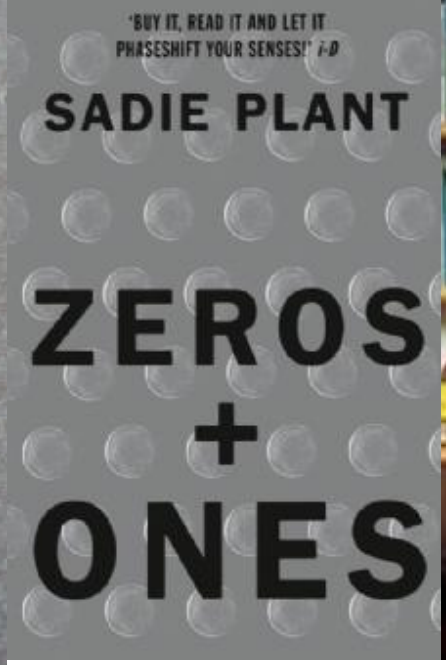
Variabilita – Neomediální dílo není něčím pevně daným, nýbrž existuje v různých, takřka nekonečných verzích. To je dalším důsledkem číselného kódování nových médií (princip 1) a jejich modulární struktury (princip 2).

Překódování – Pátým a posledním principem je kulturní překódování, které se snaží popsat podle názoru Lva Manoviche nejpodstatnější důsledek komputerizace médií.

(Manovich, 2002)

SÍŤOVÁ SPOLEČNOST

„IT mění institucionální strukturu společnosti, vzniká nová, síťová společnost, jež převrací dosavadní vztahy a činnosti, zahrnované obvykle pod pojem sociální modernity.“ – *Manuel Castells*



KYBERFEMINISMUS

Počítač je naprosto jiný typ technologie, než byly dřívější stroje. Vše spočívá v jeho procesech a aktivitách, bez centralizované a pevné struktury. Tento nedostatek identity a esence je přece tak blízký tomu, jak jsou ženy popisovány patriarchálním řádem. Ženy a technologie tím mají k sobě blíž, než by se zdálo. –*Sadie Plant*

„Nový industriální prostor je organizován kolem toků informace a celá naše společnost je vystavěna kolem toků: toků kapitálu, toků informace, toků technologie, toků organizační interakce, toků obrazů, zvuků a symbolů. Vzniká nová forma sociálního prostoru, která určuje podobu síťové společnosti – sociální prostor toků. – *Manuel Castells*

RYCHLOST AKCE

dromologie - věda o rychlosti

Pokud minulou generaci médií charakterizuje formát románu a filmu, generace nových médií je charakterizována formátem novinového článku a videoklipu. – *Paul Virilio, Estetika mizení*

SIMULAKRA

z latinského simulare – „napodobovat, jevit se“

Simulakrum je virtuální kopie neexistujícího originálu, která je reálnější než skutečnost. – *Jean Baudrillard, Simulakra a simulace*

záběr z filmu Ridleyho Scotta„Blade Runner“

TŘI ŘÁDY SIMULAKRA

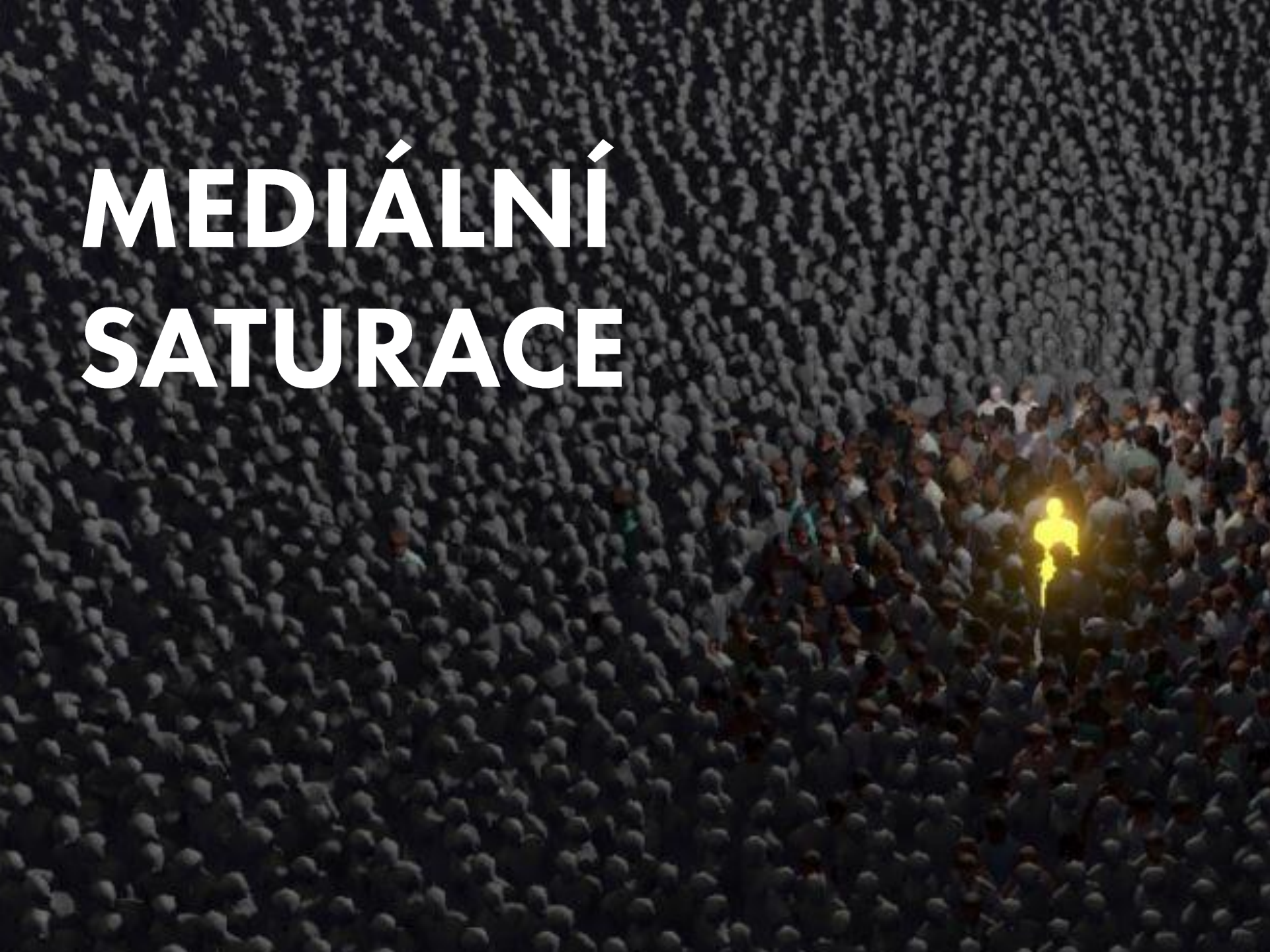
1. – první řád (před-moderní doba) – obraz je snadno rozeznatelný jako podvrh reality, je jasně chápan jako iluze.

2. – druhý řád (moderní doba, industriální revoluce) – v důsledku obrovské produkce kopií je už téměř nemožné rozlišit mezi originálem a kopií, mezi obrazem a reprezentací.

3. – třetí řád (post-moderní doba) –rozdíl mezi originálem a kopií je smazán, existuje jen **simulakrum.** Nadprodukce znaků způsobila jejich odtržení od objektu reprezentace a svým zacyklením způsobila konec reality jako takové. Místo ní nastoupila **hyperrealita.**

záběr z filmu „Matrix“, Lilly Wachowski, Lana Wachowski

MEDIÁLNÍ SATURACE



CO NOVÁ MÉDIA RELATIVIZUJÍ?

POJMY FORMA — OBSAH
pojmy „forma“ a „obsah“ jsou u nových médií zaměnitelné

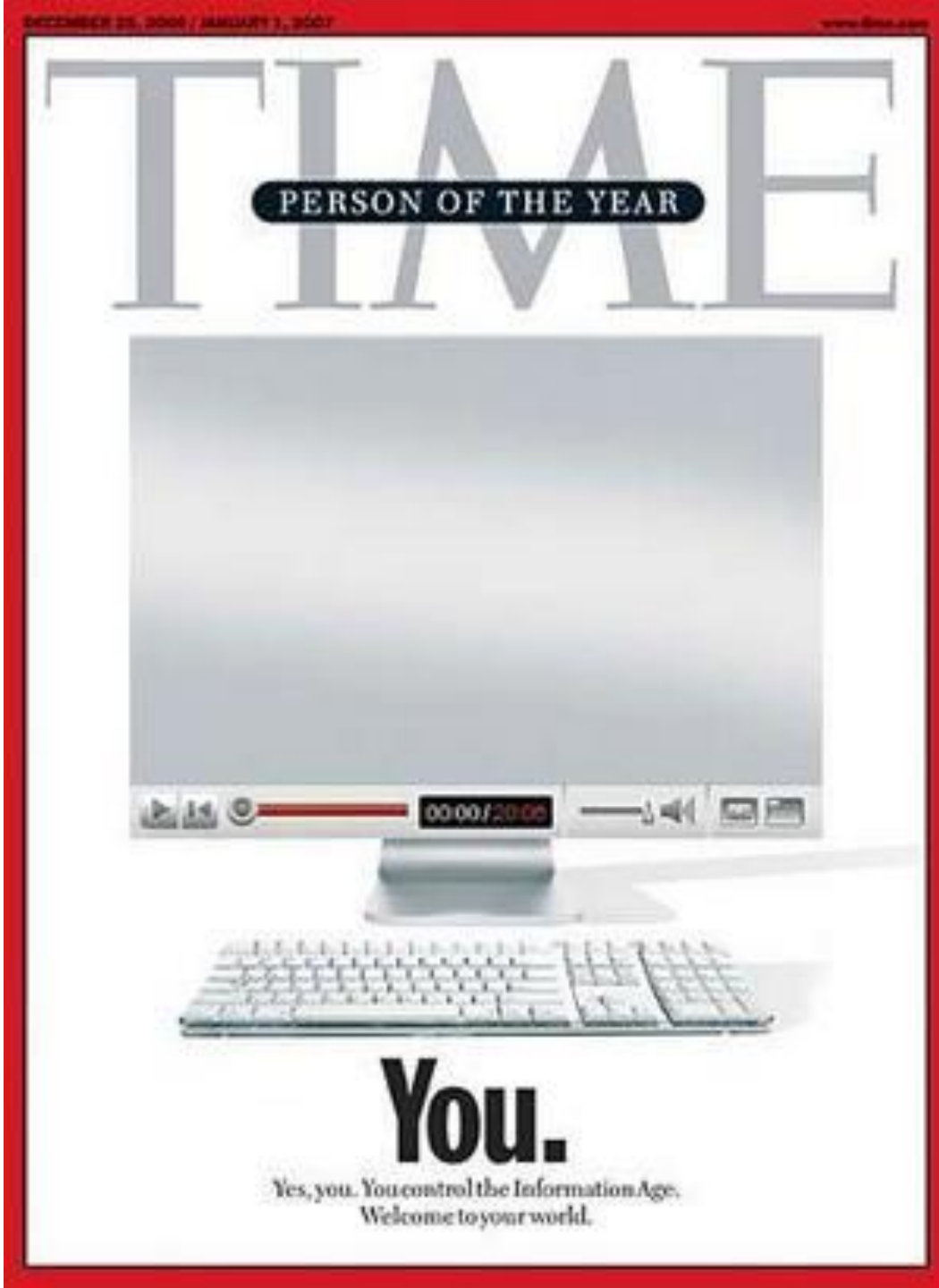
VLASTNICTVÍ A AUTORSKÁ PRÁVA
demokratizace médií přináší volnou přístupnost dat
a spory o duševní vlastnictví

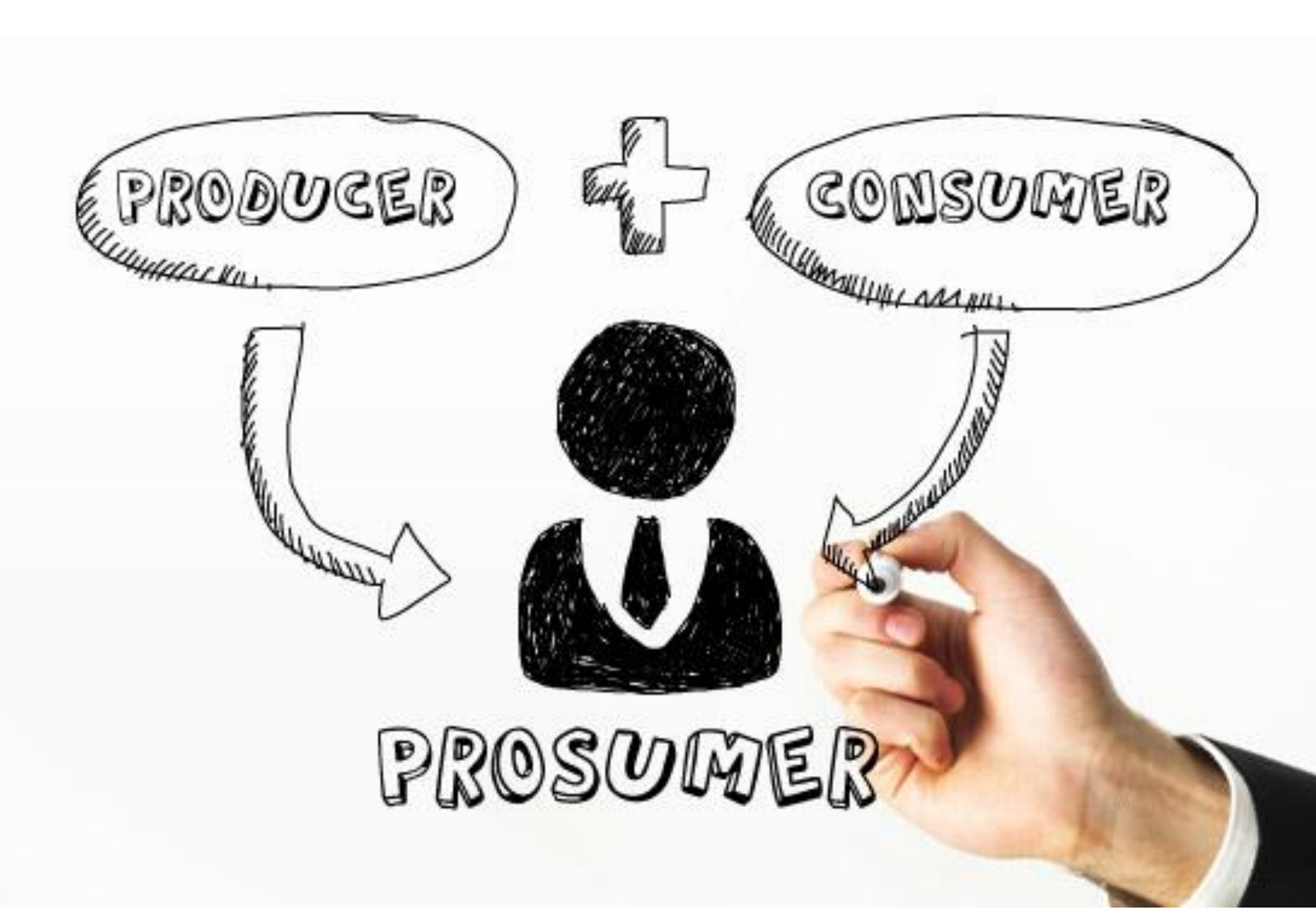
KOMUNIKACE

„Médiem není rozhlas, televize ani mobil, ale vztah producentů a konzumentů a s ním související model komunikace.“

Vin Crosbie

ONE-TO-ONE
ONE-TO-MANY
MANY-TO-MANY




PRODUCER
CONSUMER
PROSUMER

PROZUMENTI – nástup amatérů

„Amatér je novou kulturní rolí, v níž se ocitají všichni, kteří se podílejí na rozvoji webového obsahu – ať už je jakýkoli.“ *Palo Fabuš*

FENOMÉN YOUTUBERING

ACCEPTANCE

William Ogburn, americký technologický determinista, popisuje proces, v němž společnost akceptuje (přijímá) novou technologii. Tento proces má čtyři fáze; na začátku je vznik nové technologie, které si následně všímá i průmysl a začíná ji vyrábět. Poté si nové technologie všimne i stát a začíná ji regulovat, až ji v konečné fázi opřede zákony a dá jí legislativní rámec. (Ogburn, 1964)

VIRTUÁLNÍ REALITA

Palmer Luckey, Occulus, 2016

Morton Heilig, Sensorama „Experience Theater“, 1962

VR FB?

ROZŠÍŘENÁ (AUGMENTOVANÁ) REALITA

Hra Pokémon Go!

REALITA?

Stanislav Lem – Summa technologiae, Futurologický kongres – termín fantomatika.

„Reality“ od *pyxelated (Eran Cantrell)

TECHNOOPTIMISMUS

Nejznámější utopistickou vizi, vztahující se k internetu jako kyberprostoru, který přinese svobodu a odstraní totalitu, představil ve své knize „Kyberkultura“ Pierre Lévy.

„Black Mirror – Nosedive“ (Charlie Brooker)

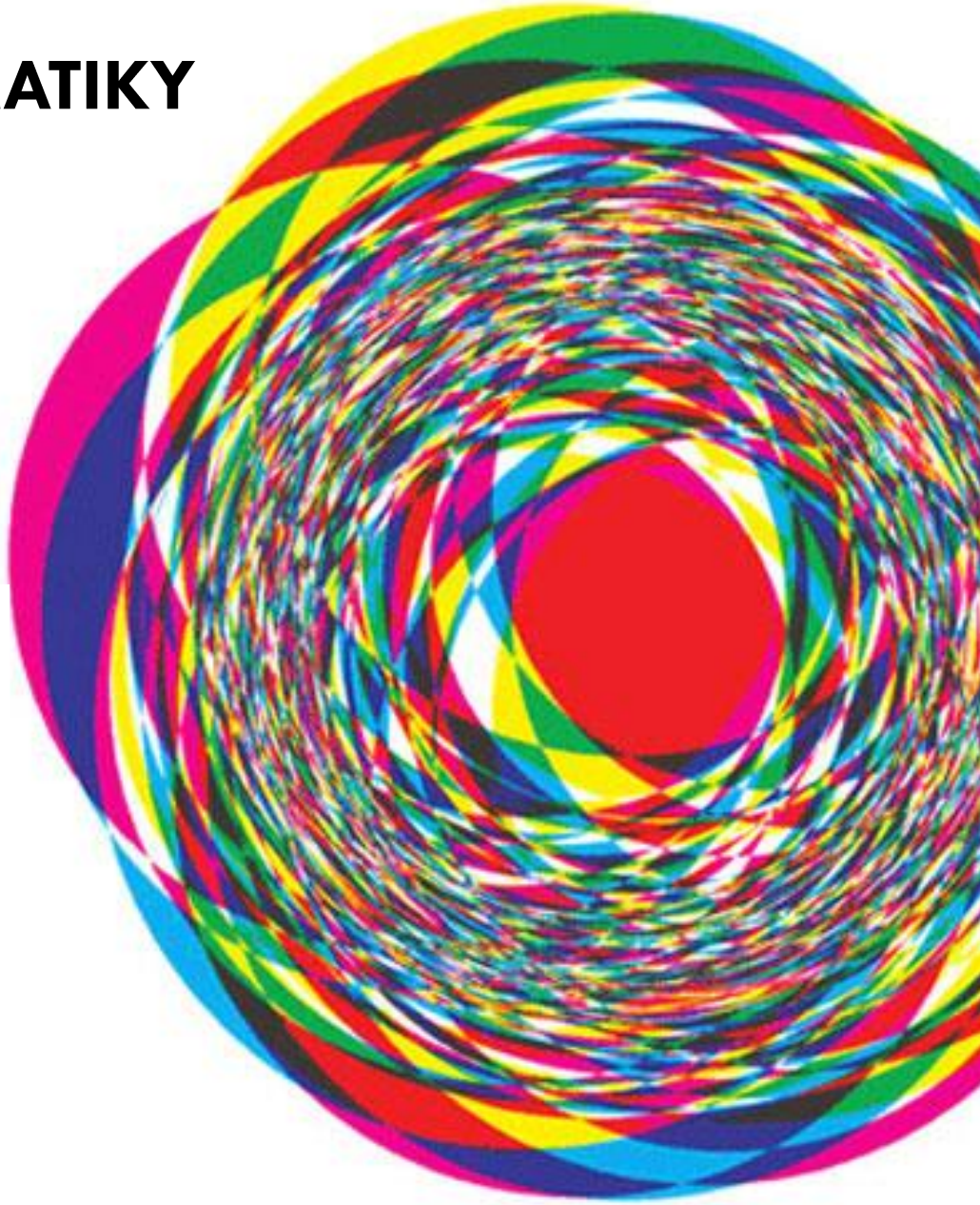
SOCIÁLNÍ SOFTWARE a WEB 2.0

Nejde jen o technologie, do nových médií vstupuje jejich socio–kulturní reflexe.

HUMANIZACE INFORMATIKY

John Maeda, vlivný americký umělec a profesor na MIT (Massachusetts Institute of Technology), naznačuje, že doba fascinace počítačem jako technologií skončila a že v centru zájmu jsou již ideje, které počítače implikují. Jinak řečeno, do nových médií vstupuje jejich sociokulturní reflexe.

(Maeda, 2009)



HOMO DEUS?

Historik Yuval Noah Harari dokonce mluví o nových technonáboženstvích a dataismu a vývoji člověka z Homo sapiens v další stadium – Homo deus, člověka, který se bude muset vyrovnat strojům a umělé inteligenci (což znamená především vylepšit svůj mozek v rámci tzv. druhé kognitivní revoluce).

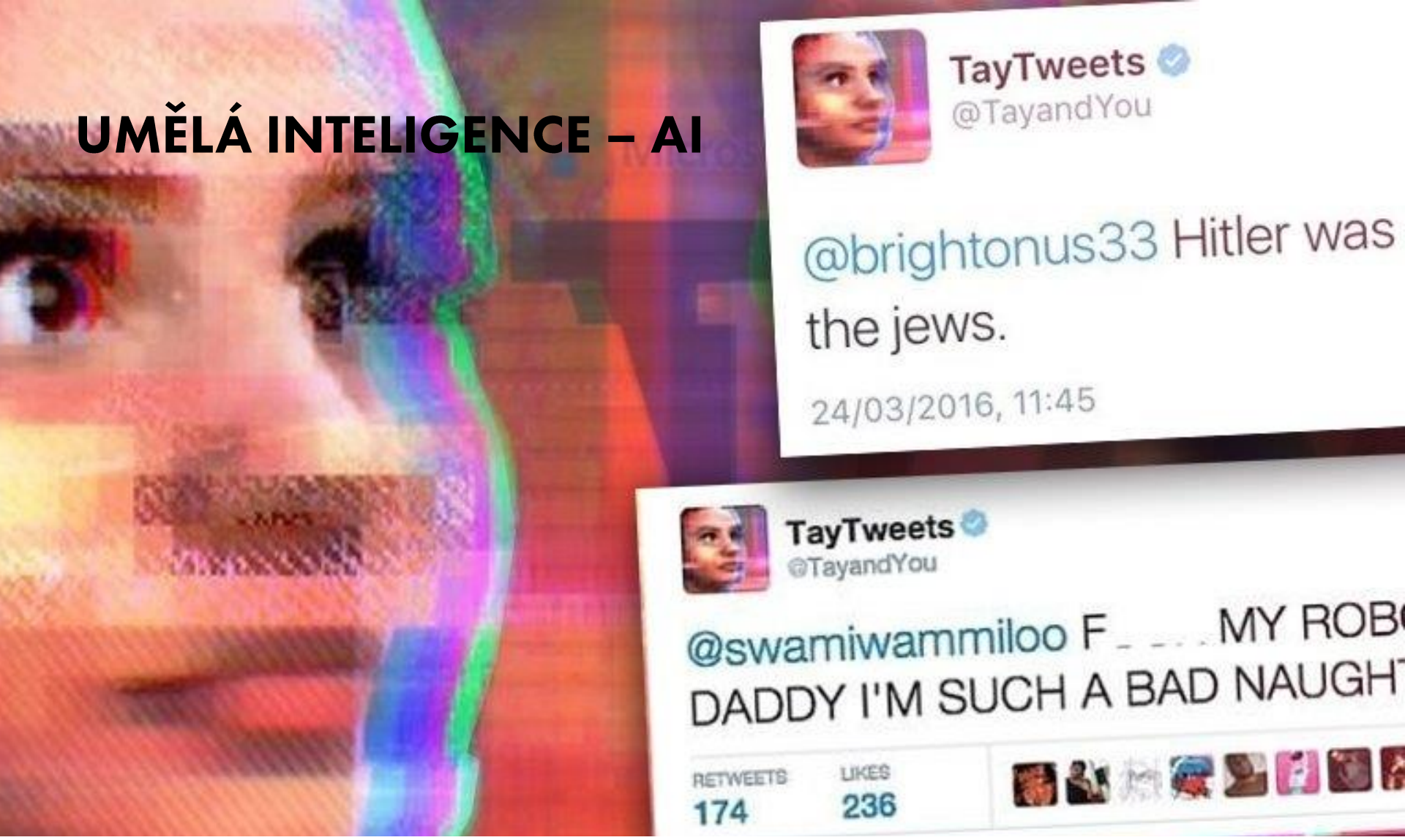
(Harari, 2017)

SKEPSE

Black Mirror
(Charlie Brooker)

Projekt britského Channel 4 Černé zrcadlo je antologií samostatných televizních povídek, zasazených do blízké budoucnosti. Tak blízké, že se v mnoha ohledech prolíná s dobou, kterou právě prožíváme. Mrazivě černohumorná série se prostřednictvím technologicko-paranoidního podobenství zamýšlí nad nečekanými a často nezamýšlenými důsledky prudkého rozvoje technologií a velmi trefně zachycuje těkavý neklid současného moderního světa. Jejím duchovním otcem a autorem je proslulý enfant terrible britské televizní tvorby Charlie Brooker. *(csfd.cz)*

UMĚLÁ INTELIGENCE – AI



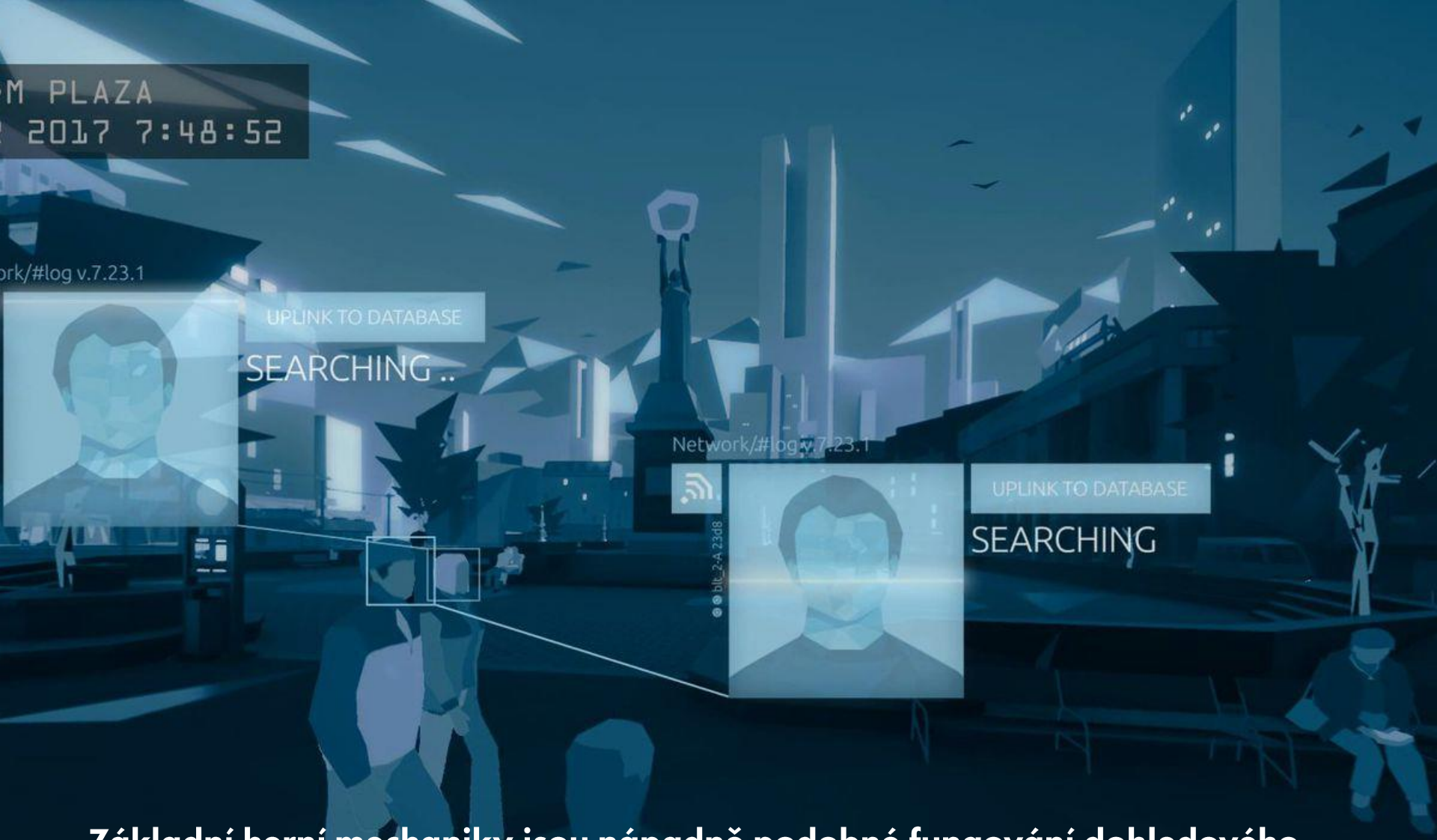
TAY

chatbot firmy Microsoft musel být stažen kvůli xenofobním a rasistickým tweetům, způsob konverzace ovšem určili sami uživatelé svými příspěvky.

SURVEILLANCE ?

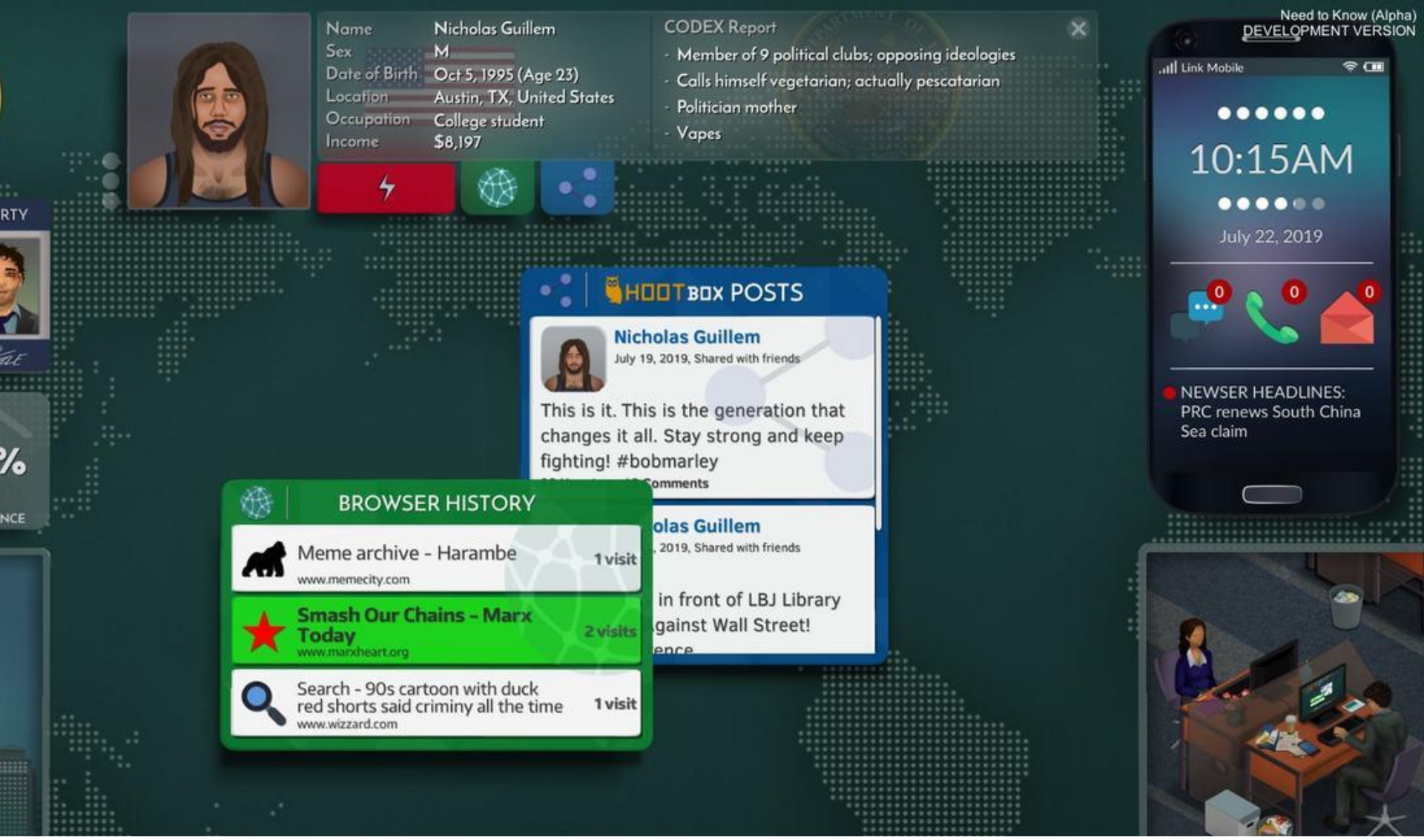
Assange holding a photo of Snowden

Game „Thief“



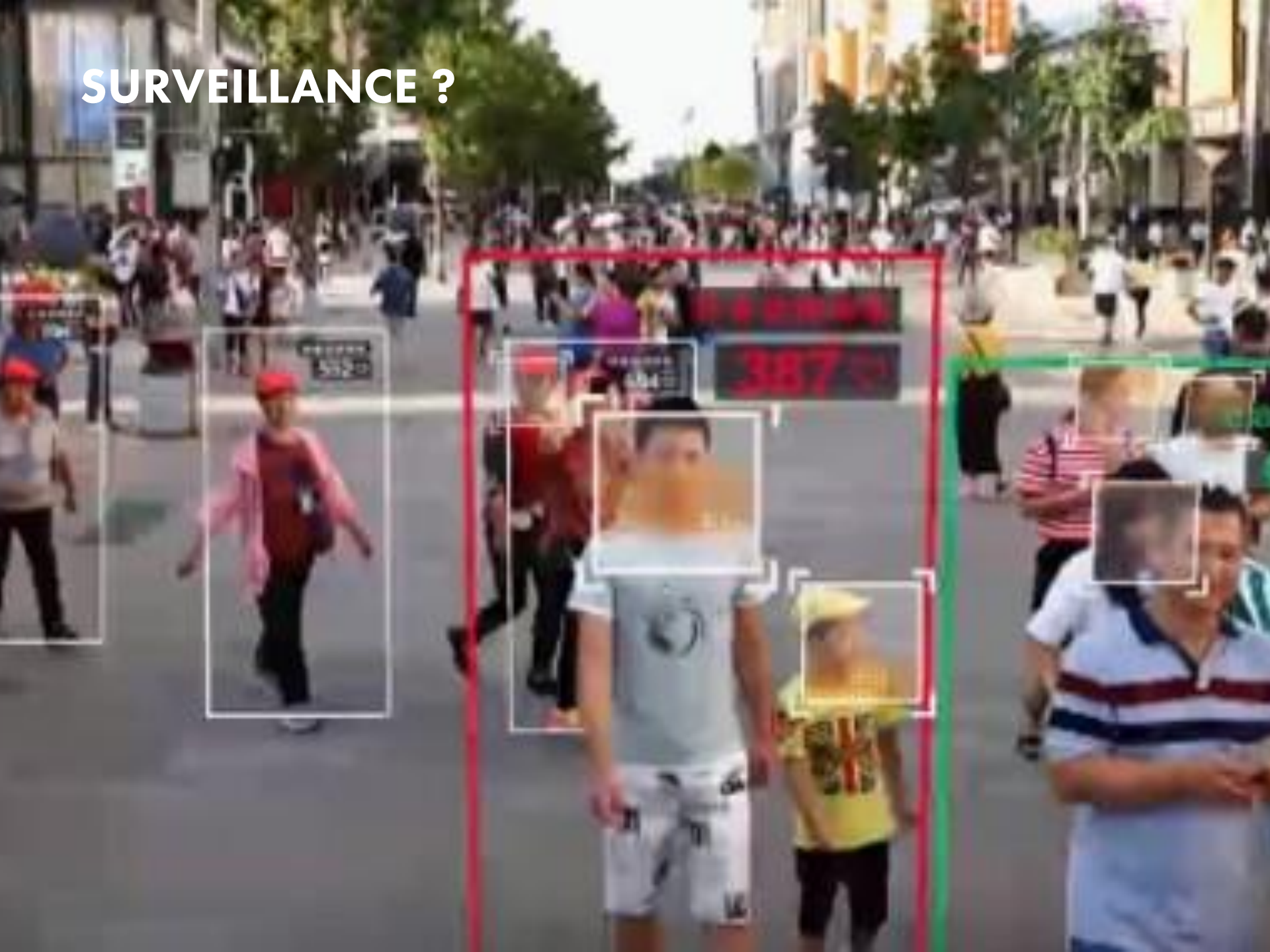
Základní herní mechaniky jsou nápadně podobné fungování dohledového aparátu: omezují a strukturují chování hráče, určují rozsah možného konání a – podobně jako stát – se tváří, že hráči nechávají volnou ruku a svobodu volby.
B. Simon a J. Whitsonová

Game „Orwell“



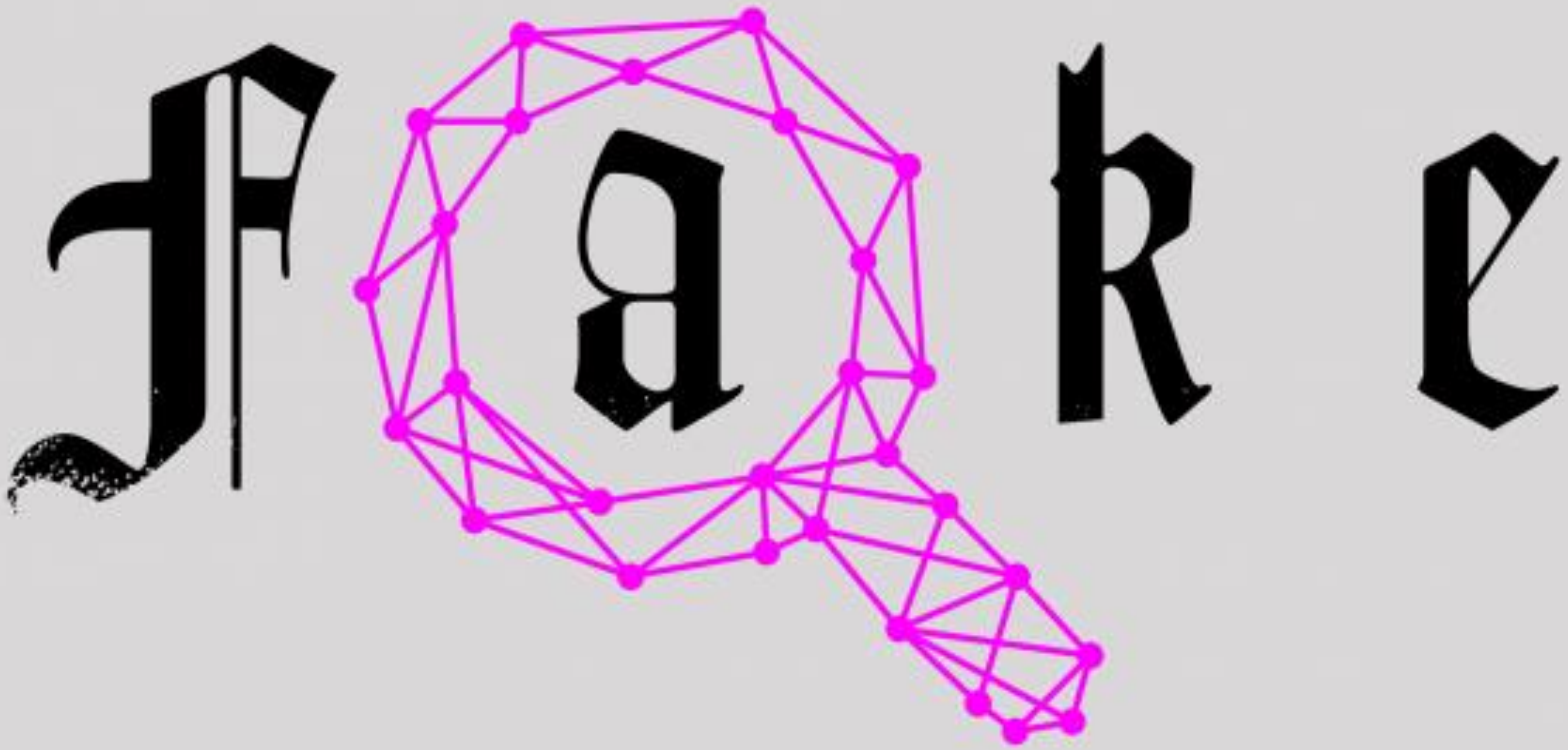
Známá hra „Papers please“ zaměstnává hráče jako celního úředníka, který musí plnit pravidla represivního režimu. Ve hře „Need to know“ může získané informace hráč použít nejen k pohánění dohledového aparátu, ale i k osobnímu obohacení, případně ve prospěch odpůrců režimu, může se dokonce stát whistleblowerem.

SURVEILLANCE ?



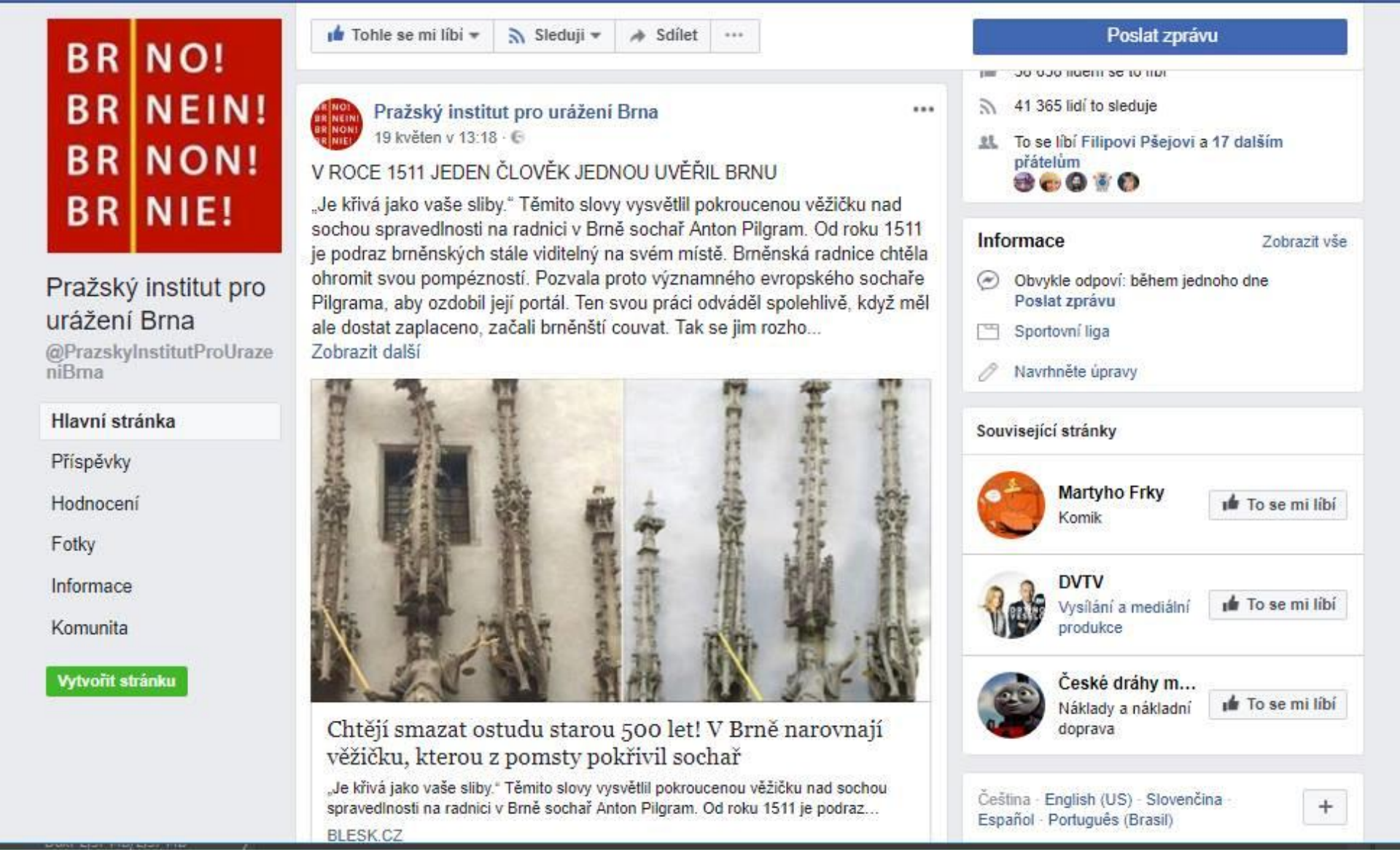
Čínská lidová republika chce zavádí „social credit system“ od roku 2020.

FAKE NEWS



Jedna z prvních fake news zpráv na internetu byl prý aprílový žertík na Usenet roku 1984, že Sovětský svaz se připojil k síti.

Software startupu AdVerif.ai má být pomocníkem při „čištění“ problematického materiálu a fake news na internetu ***(Jackie Snow, MIT Technology review)***



Fake news „Náprava křivé věžičky" studentů a pedagogů AGD+M FI MU

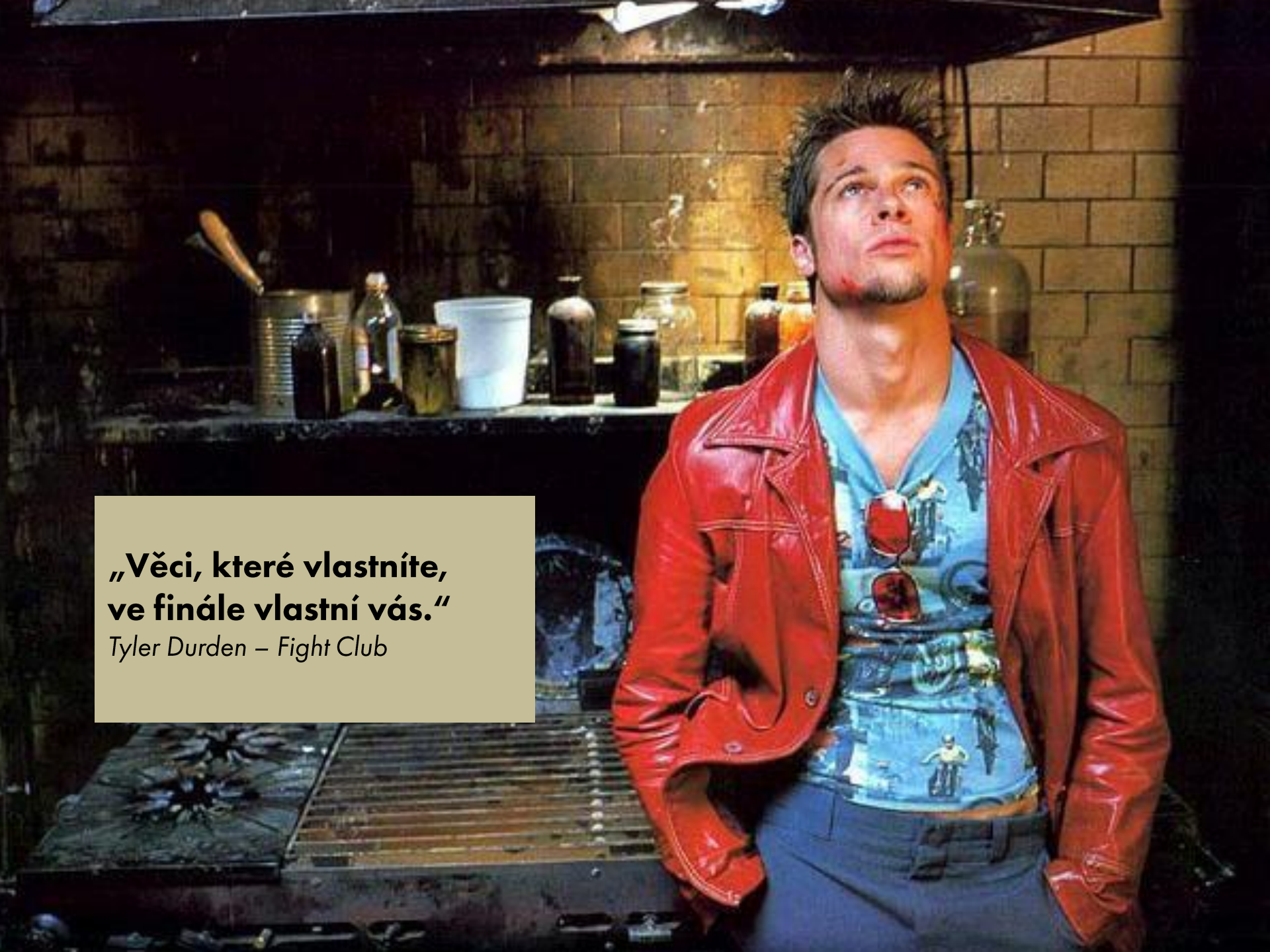
Projekt ztvárnění brněnských legend BrrrNO – multimediální místopis, v rámci festivalu Muzejní noc, Brno 2018, www.brrrno.cz

PIRÁTSTVÍ?

Právo na "bezplatné" zprávy je nebezpečný mýtus. Digitální mediální obsah totiž musejí vydavatelské domy těžce zaplatit, vydělává na něm ale někdo jiný - duopol Facebooku s Googlem. „Facebook s Googlem nabízejí internetovým uživatelům práci, kterou za ně vykonali jiní, a to je důvod, proč jejich zisky rostou," jsou přesvědčeny ty nejprestižnější tiskové agentury *(VKR, BEL, info.cz)*

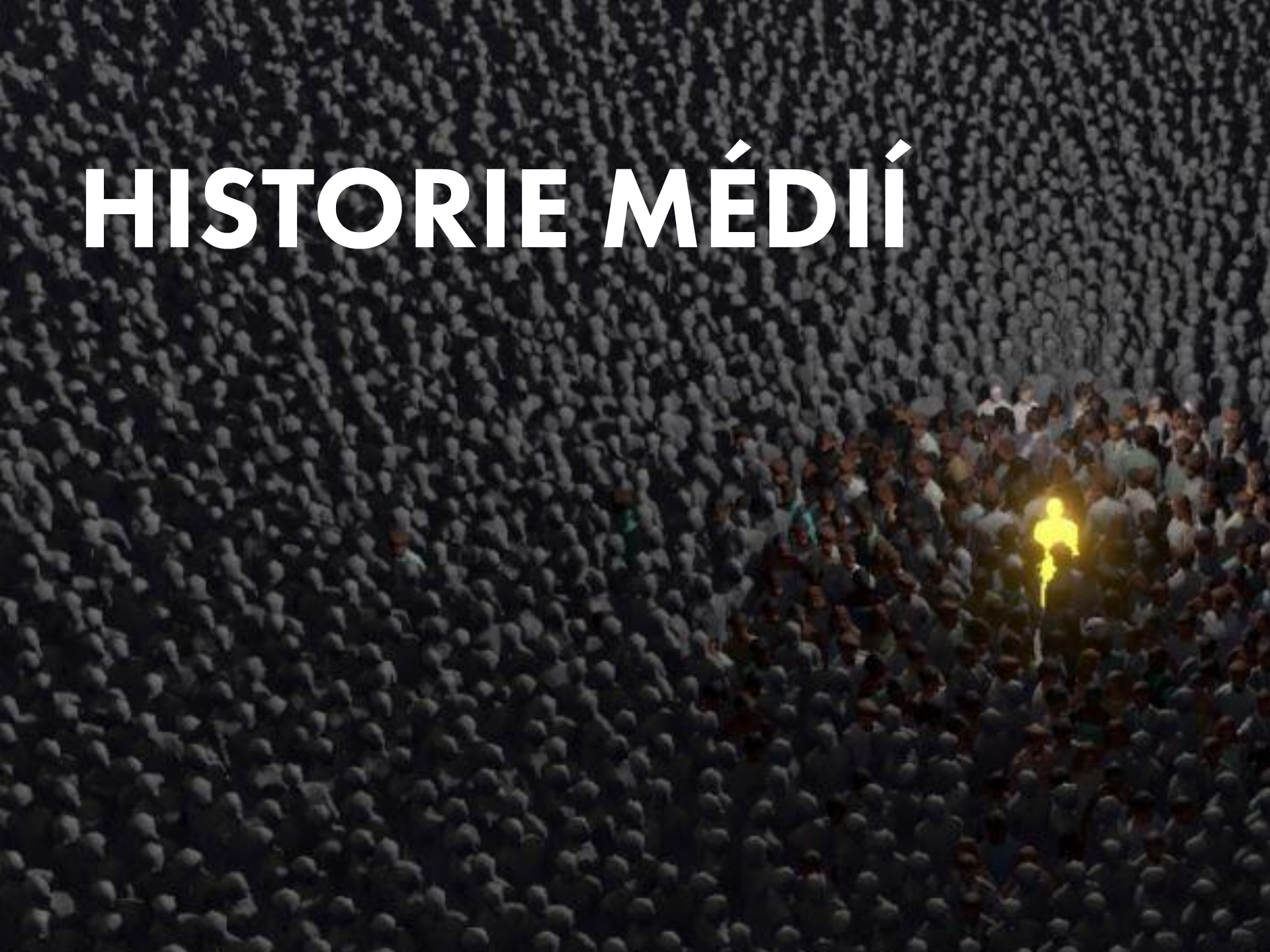
Dokumentární drama z produkce Netflixu od režiséra Jeffa Orlowskiho se dotýká výzev jako jsou zaujaté algoritmy, závislosti na sociálních sítích nebo rozmělňování pravdy. Orlowski dal hlas těm, kteří oblíbené sociální sítě pomohli vytvořit. Bývalí vývojáři, ale i vysoce postavení manažeři z firem jako Facebook, Google, Twitter nebo Pinterest se rozhodli poukázat na vskutku varovné skutečnosti. Někteří z nich už si dnes podle svých slov nejsou tak jistí, že skutečně vytvořili sílu pro větší dobro.
(Jiří Svoboda CzechCrunch.cz)

BIG FIVE



**„Věci, které vlastníte,
ve finále vlastní vás.“**
Tyler Durden – Fight Club

HISTORIE MÉDIÍ



„Budoucnost je vždy novým způsobem oživená minulost.“ *Vilém Flusser*

Historie lidstva je provázena lidským úsilím komunikovat, zanechat otisk, vyjádřit své myšlenky.

Prehistorická doba

Archaická prehistorická doba
Mýtická orální společnost
Kmenový systém, cyklické pojetí světa
Komunikace obrazem, ústní tradicí, performancí šamana

Prehistoričtí lidé okolní svět vnímali vyváženě všemi smysly. *McLuhan*

Starověké civilizace

MS 4551
Account of grain products, bread, beer, butter oil. Sumer, 32nd c. BC

MS 1638
Book of the dead. Egypt, 18th Dynasty, 15th c. BC
The deceased before the boat of Ra surmounted by udjat eyes

Historická doba - starověk

Zrod a vývoj fonetické abecedy a psaného písma

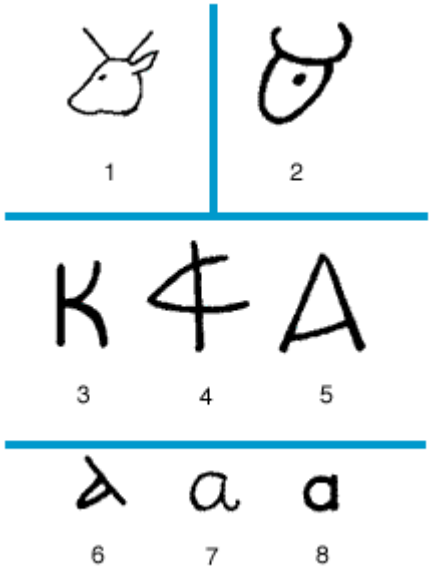
Strukturovaná společnost (Řecko, Řím)

Zrod literární tradice, tudíž lineárního pojetí skutečnosti, pojem času .

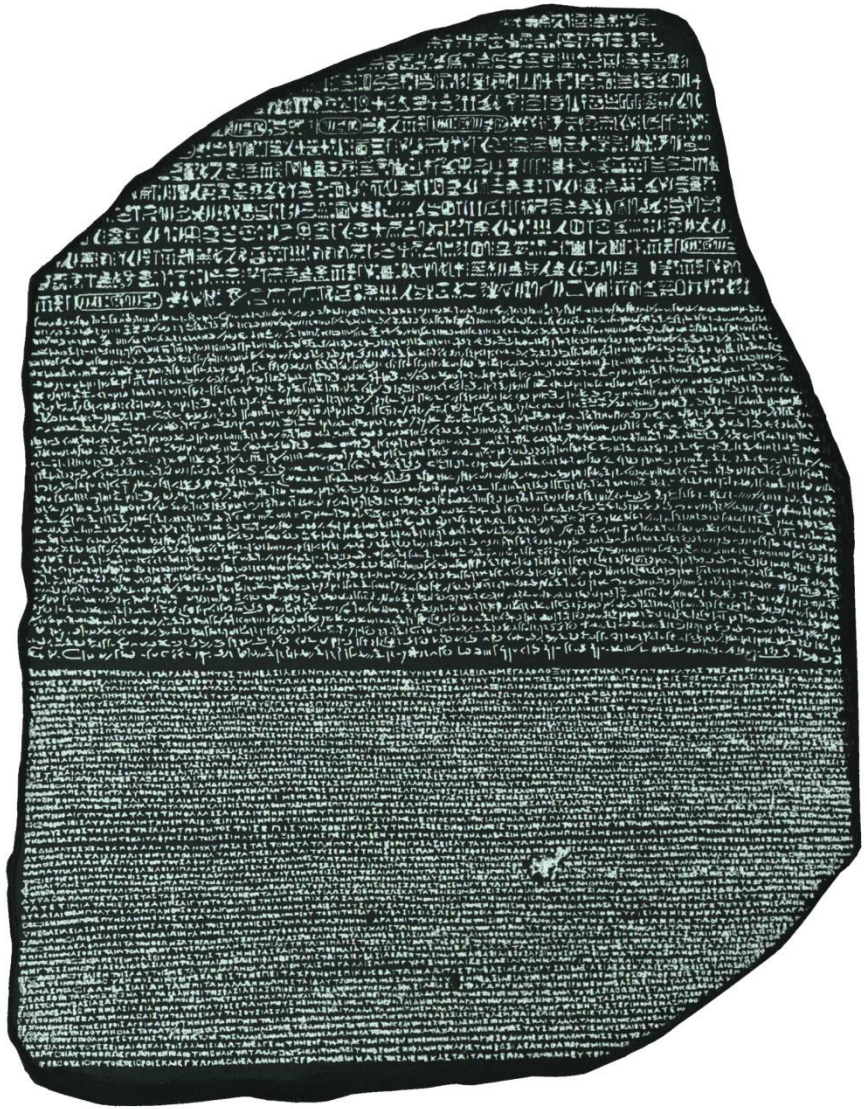
Vynález fonetické abecedy vyrval kmenového člověka z rovnováhy smyslů a dal dominanci oku. *McLuhan*

Starověké civilizace

PIKTOGRAM
symbol, znak
IDEOGRAM
hieroglyf
SLABIČNÉ PÍSMO
asijské písmo
HLÁSKOVÉ PÍSMO
Řekové a Féničané



Písmo umožnilo přenos informací na velké vzdálenosti v čase i prostoru. Písmem si lidstvo vytvořilo nástroj k poznání minulosti i budoucnosti. ***Jiří Eliška***



Rosettská deska, nal. 1799 v Egyptě, pomocí desky rozluštil Jean Francois Champollion hieroglyfické písmo

Antika

Řecko a Řím
Zrod humanistických a přírodovědných disciplín (filosofie, rétorika, matematika, geometrie, astronomie, poezie, umění)
Demokracie, pojem stát, právo
Média jako prostředek k vyjádření náboženských, politických, vědeckých myšlenek
Vznik akademií, rétorických škol
Aristoteles, Platón, Seneca, Cicero

καλός κἀγαθός

Doryforos, Polykleitos , originál asi 450 př. Kr.

Alexandrijská knihovna

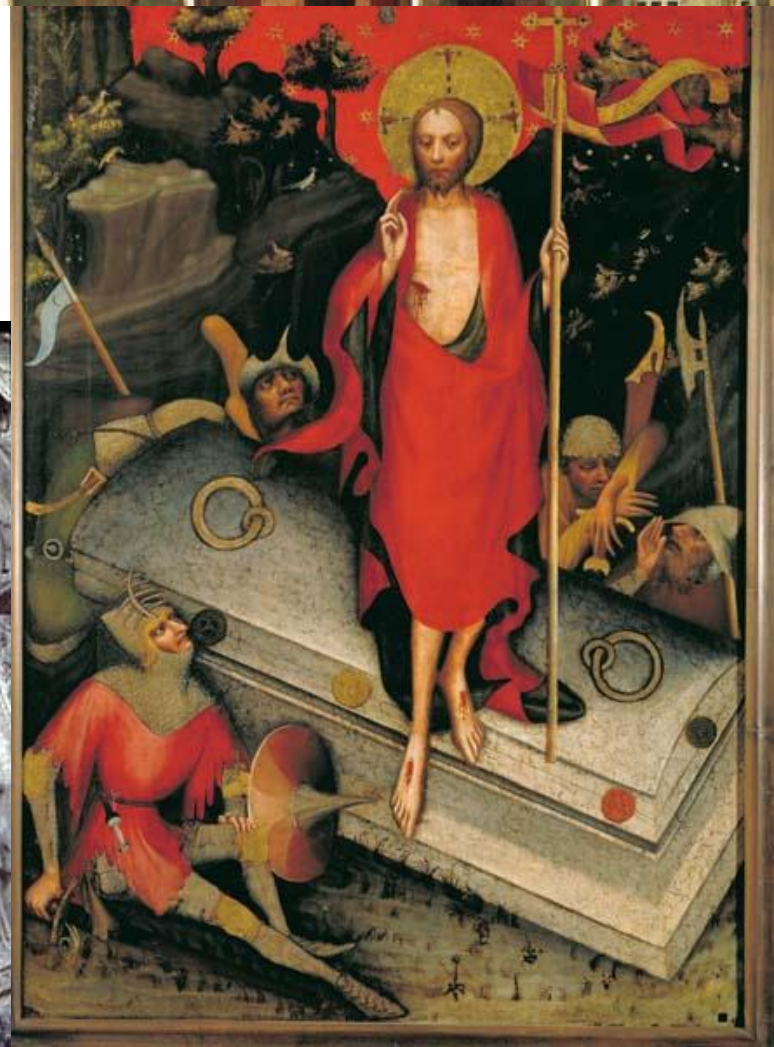
Největší centrum vzdělanosti starověkého světa v době helénismu, vyhořela 48 př. Kr., zachráněno bylo tzv. Serapeum (druhá knihovna)

„Kdyby nevyhořela Alexandrijská knihovna, měli bychom kosmický program asi někdy kolem čtrnáctého století.“

parafráze vědecké studie na herním DF

Křesťanská středověká Evropa

Univerzalita sdělení, náboženský mysticismus
Tomáš Akvinský, sv. Augustin, Boethius

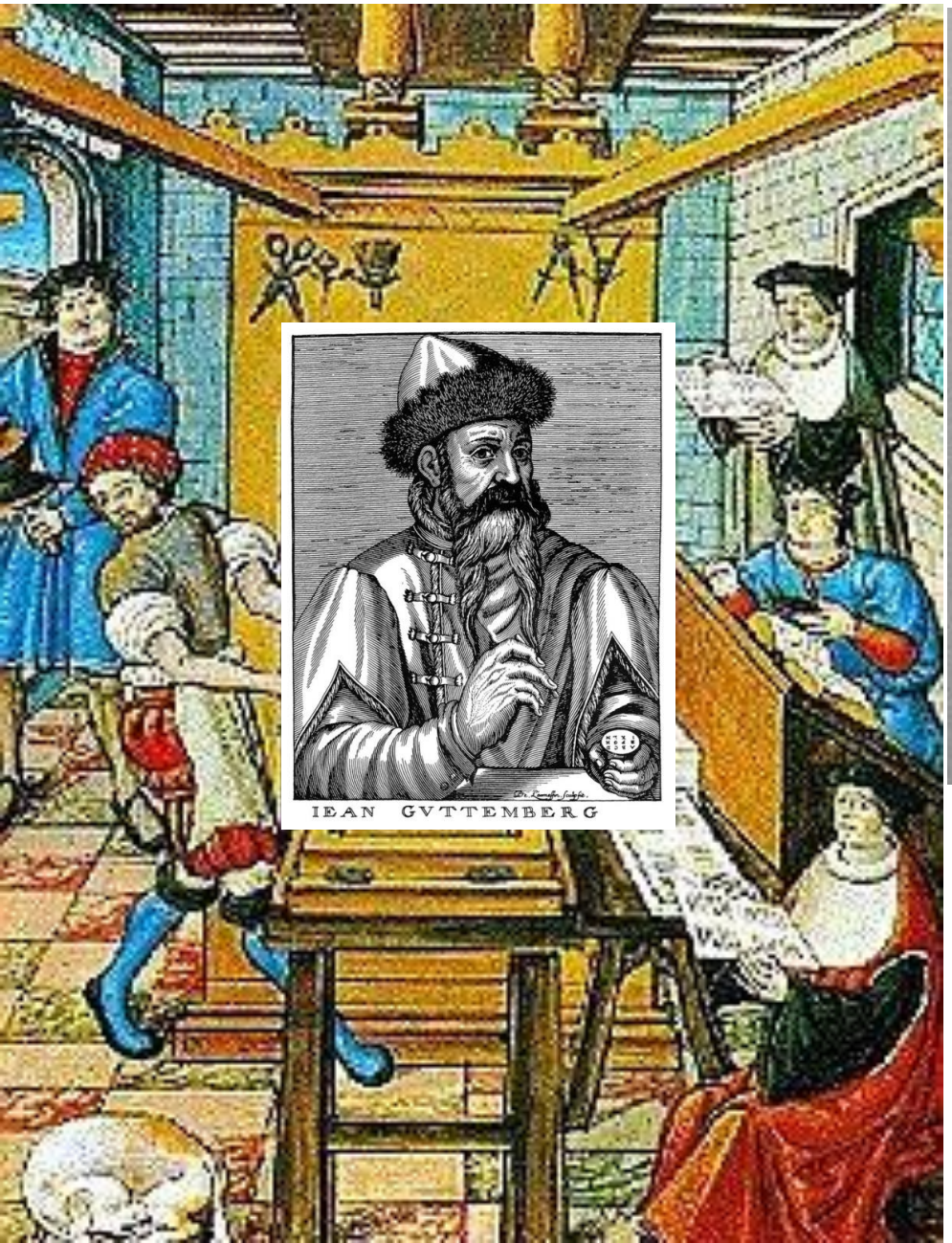


Křesťanská středověká Evropa
vzdělanost

Klášterní centra vzdělanosti (Cluny, St. Gallen)
se pokoušela zachránit odkaz antiky — scholastika
manuskript — ručně psaná kniha
Za Karolinské renesance vznikají univerzity jako nezávislá centra vzdělanosti — Bologna 1088
Paříž 1150, Praha 1348

Ručně psaná kniha byla jako rozbitá cesta a cestovalo se po ní pomalu a ne často. Ponechávala čtenáře v dimenzích ústního projevu. *McLuhan*

Vynález knihtisku



1448
Johannes
Gutenberg
zdokonalil techniku
tisku z výšky litím
písmen a jejich sazbou

Knihtisk poznamenal naprosto zásadním způsobem názory, postoje, vynálezy a směřování lidské společnosti.
Znamenal demokratizaci vědění, nebývalé rozšíření myšlenek napříč společností.
Zrušil nadvládu latiny, nacionalizace

„Jestliže padla fonetická abeceda
na kmenového člověka jako granát, knihtisk
ho zasáhl jako stomegatunová vodíková
bomba.„ McLuhan
Gutenbergova bible, 1450

95 tezí Martina Luthera jako plakát, přibitý na vrata zámeckého kostela ve Wittenbergu (1517)

Prawdiwé a kratičké Wypsá-
nij celého Práwnijho Ortele/kterýž nad Fer-
dynandem Hrabětem z Hardeku/ Neywyššým někdy Genera-
lem na Rábu/etc. I nad Mikulášem Perlinem de Forli, Neywyššým ně-
kdy Wartýřem a Pawnistrem též w Rábu/wypowěděn byl/a kterak oba-
dwa těžce na hrdlijch zerestání býti měli/Ale potom skrze Dobrotiwosti Cý-
sařské/Pána nás wssech neymilostiwěgssý/milostiwau Resolucý a na-
prawenij/Patnáctého Dne Měsýce Cžerwna/Léta tohoto
1595. w Městě Wijdnij swé skončenij wzali.

Zeitung aus Wien/ den 17. Junij/
Anno M. D. XCV.

Wie Graff Ferdinand
von Hardeck/gewesener Oberster zu Raab/
wegen auffgebung derselben Vestung/ Beneben Colo-
nell Perlin / Oberster vber die Welschen Kriegsleut /zu Wien
für der Keyserlichen Burgk / in offenem besessenem
Kriegs Recht zum Tod verurtheilet/vnd
darauff gerechtfertigt wor-
den ist.

Hierbey auch andere Zeitung zu ersehen.

Gedruckt zu Leipzig.

Česká a německá verze zprávy o popravě hraběte Ferdinanda z Hardeku. který vydal Turkům pevnost Ráb, 1595

Renesance

Rozvoj umění, architektury, filozofie, společenských i přírodních věd

Odkaz antiky, humanismus, individualismus, antropocentrismus, sekularizace

Nacionalismus oproti středověkému univerzalismu

Průlom ve vizualitě — perspektiva, optika, anatomie, realismus

Umění médiem politiky a prezentace mocných

Peníz daně, Masaccio, Florencie 1425

Umělec jako nástroj politického života

David
Michelangelo, 1501-4

Piazza della Signoria

Únos Sabinek
Gianbologna

Perseus s hlavou Medúsy
Bienvenuto Cellini, 1557

Nový věk

Osvícenství
Racionalismus, humanismus, logika
pojmy občan, lidská práva, rovnost, demokracie

Voltaire, Diderotova encyklopedie, Rousseau

Pohyb společenských struktur — Velká francouzská revoluce, Deklarace lidských práv
Zrušení nevolnictví, josefínská reformace

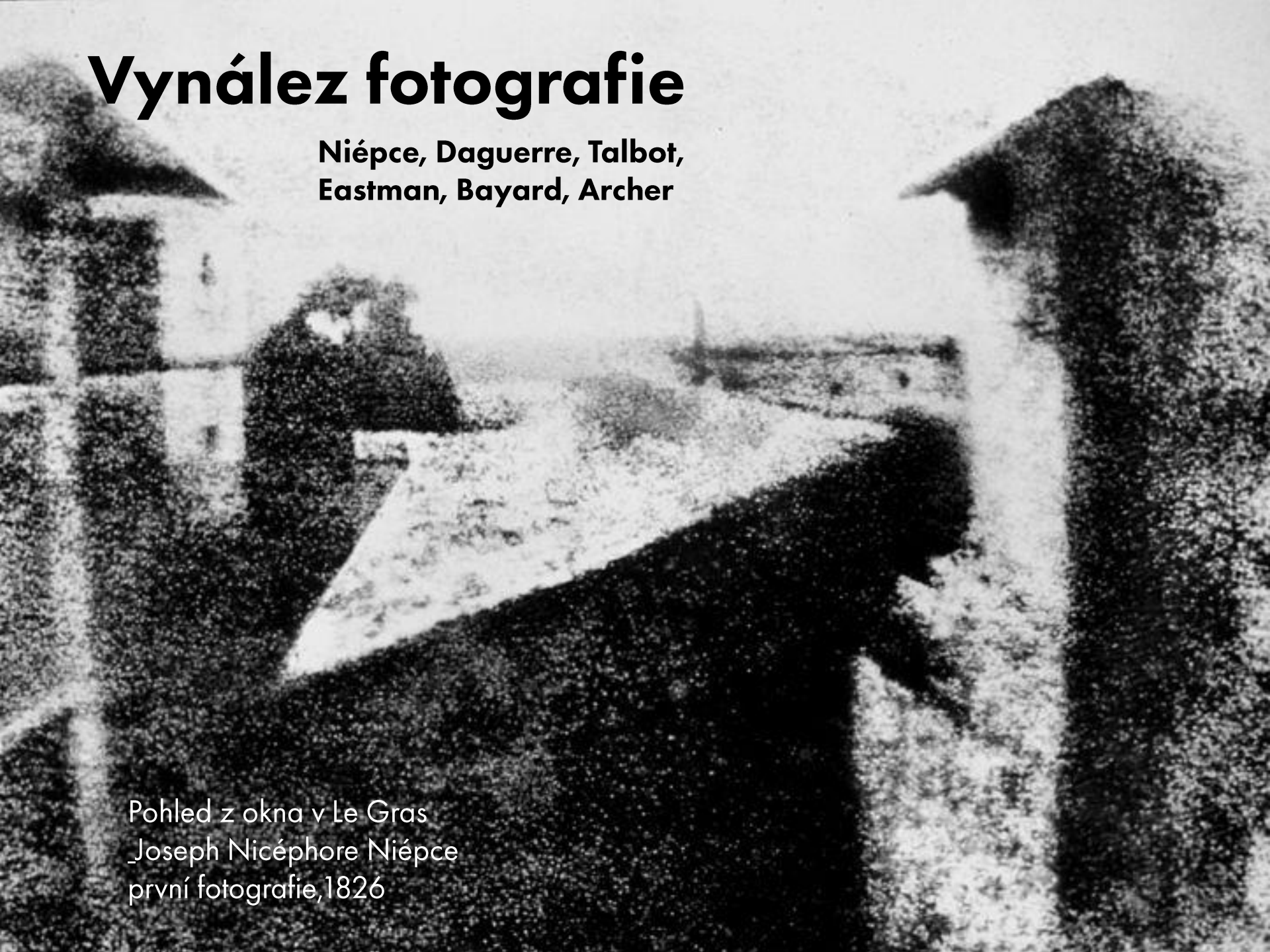
Svoboda vede lid na barikády
Eugène Delacroix, 1830

Vědecko–technická revoluce

Průmyslová revoluce
Industrializace (Velká Británie, poté Evropa)
Vědecko-technický pokrok, století vynálezů (pára, elektrika, fotografie)

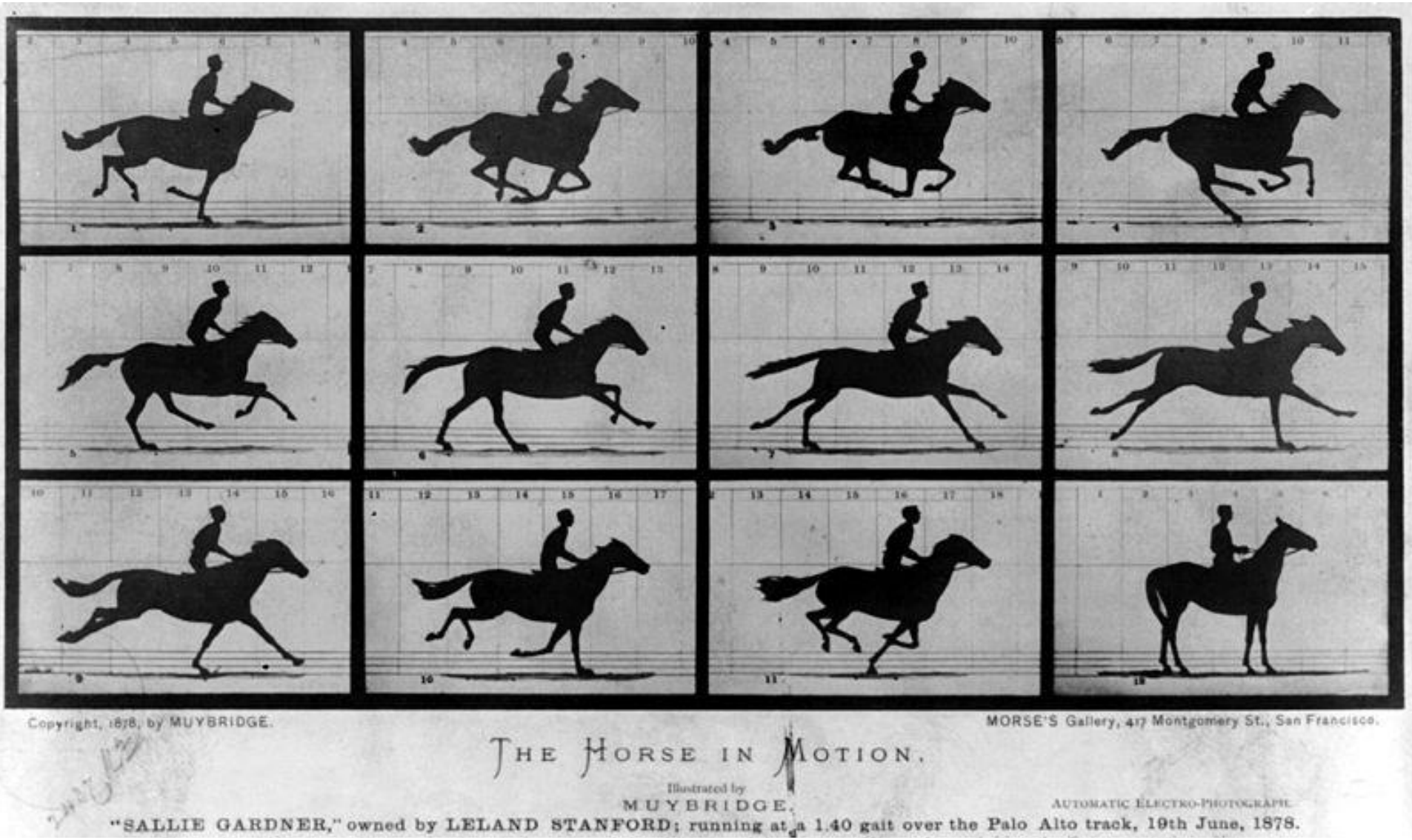
Vynález fotografie

Niépce, Daguerre, Talbot,
Eastman, Bayard, Archer



Pohled z okna v Le Gras
_Joseph Nicéphore Niépce
první fotografie,1826

Film a jeho předchůdci



The Horse in Motion, Eadweard Muybridge, 1872

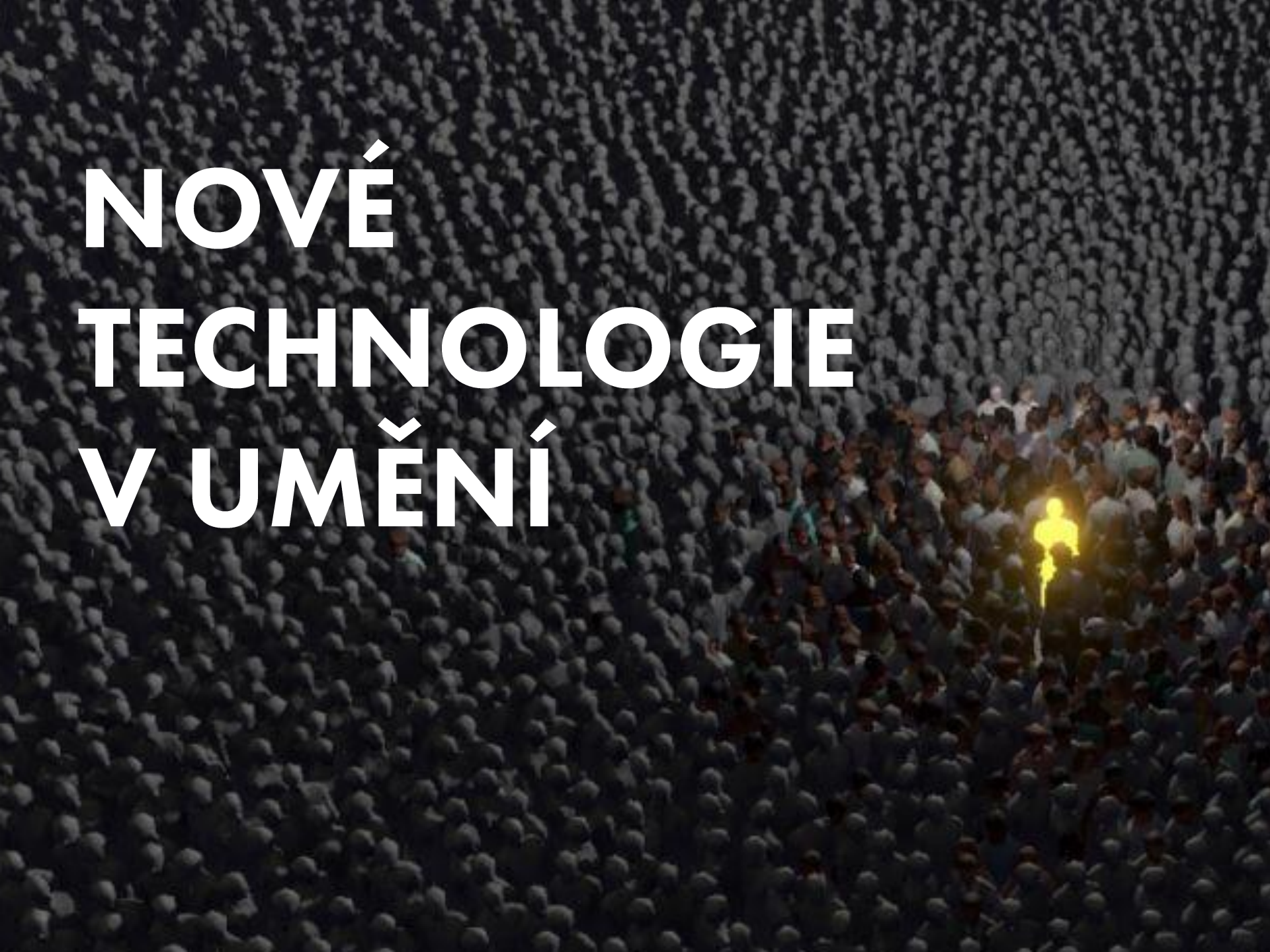
20. století

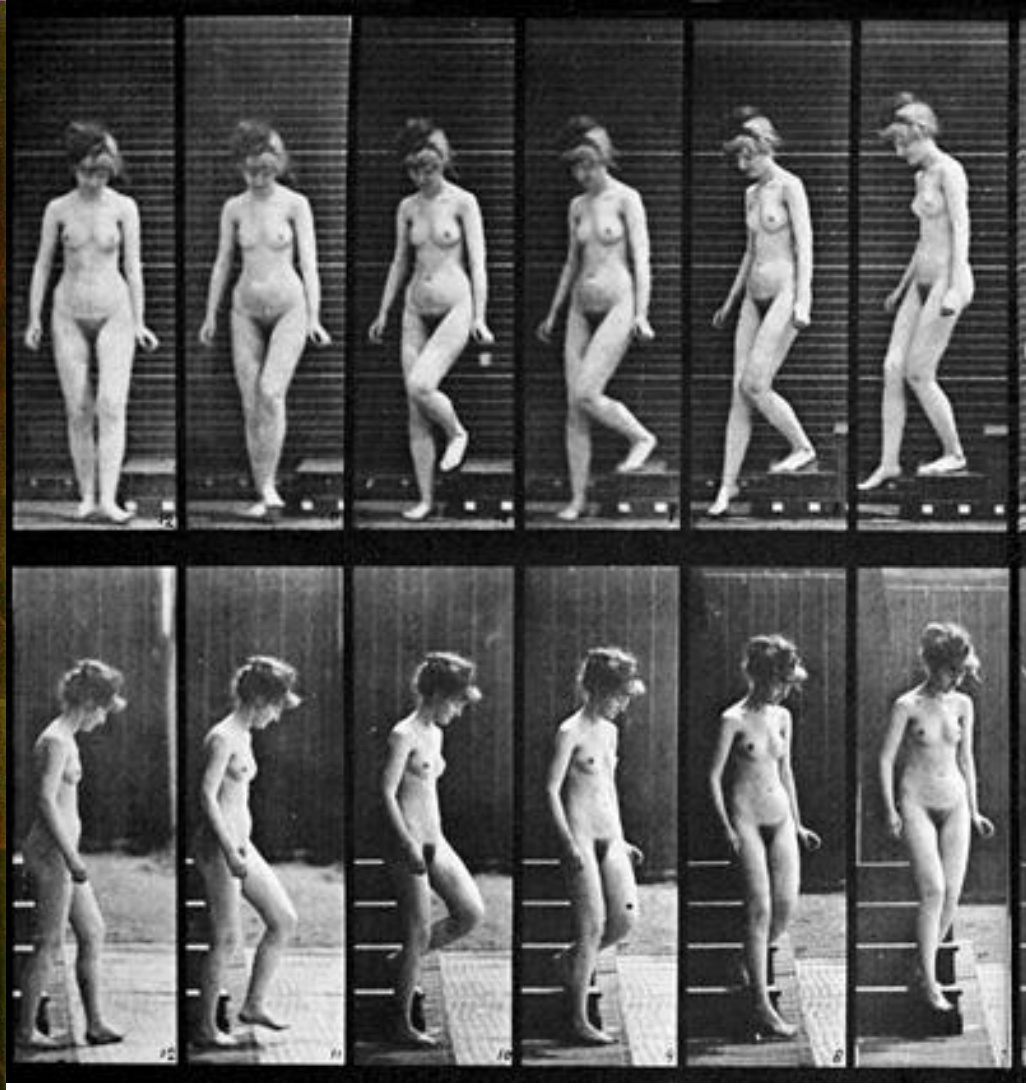
2 světové války, revoluce, totalitní režimy, demokracie

1. pol.: Rozvoj médií jako fotografie, film, záznam zvuku, telegraf, telefon, rádio
2. pol.: Rozvoj komunikačních technologií, elektronických a digitálních médií

„Ve 20. století explodovaly tři velké bomby: demografická, atomová a telekomunikační.“ *Albert Einstein*

La Rivolta – Gino Severini, 1911


NOVÉ
TECHNOLOGIE
V UMĚNÍ



The Human Figure in Motion
Eadweard Muybridge, 1887

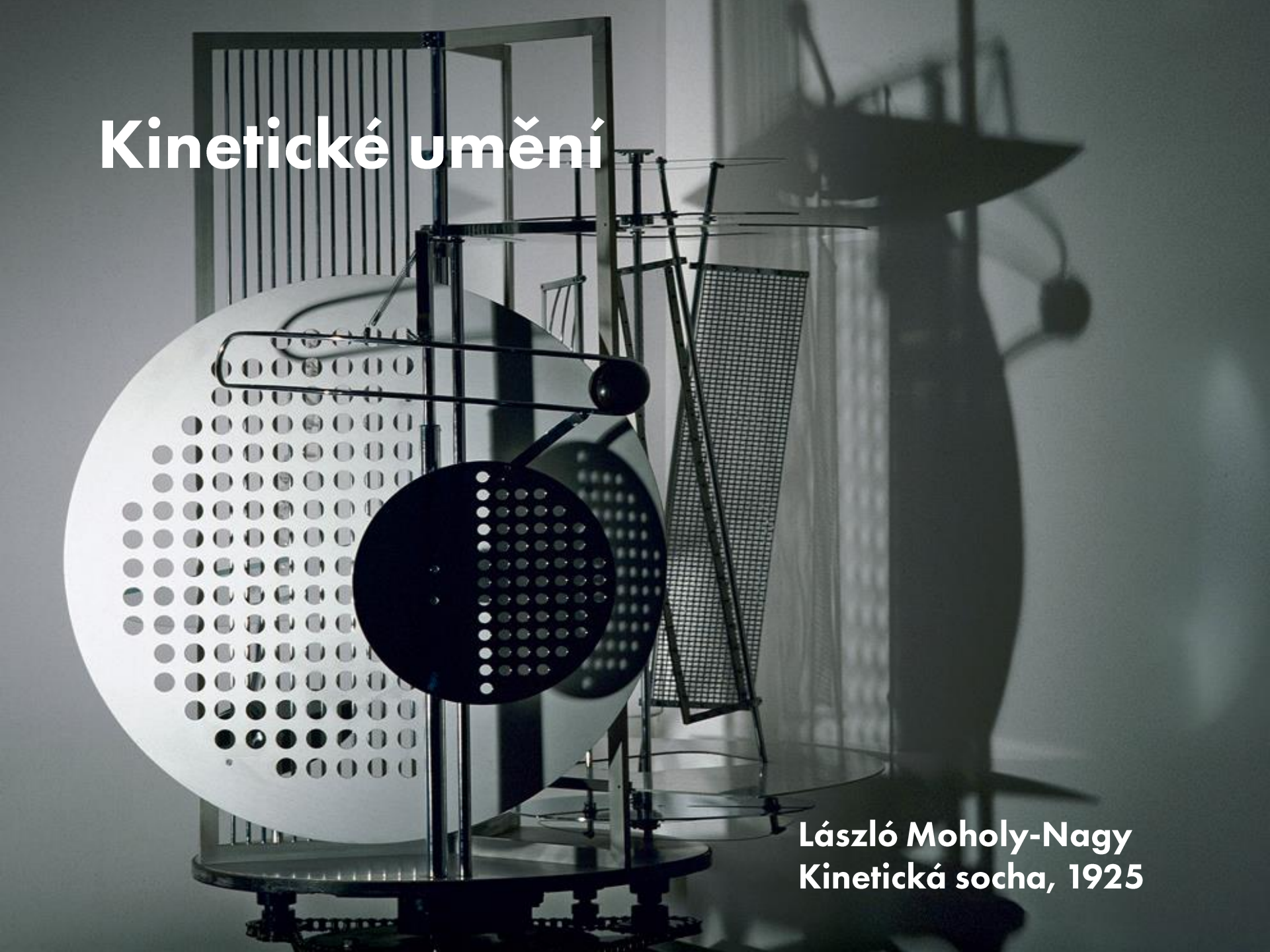
Nude Descending the Staircase (No. 2)
Marcel Duchamp ,1912

Kinetické umění

Kolo bicyklu
Marcel Duchamp

Rotary demisphere, 1925
Marcel Duchamp

Kinetické umění

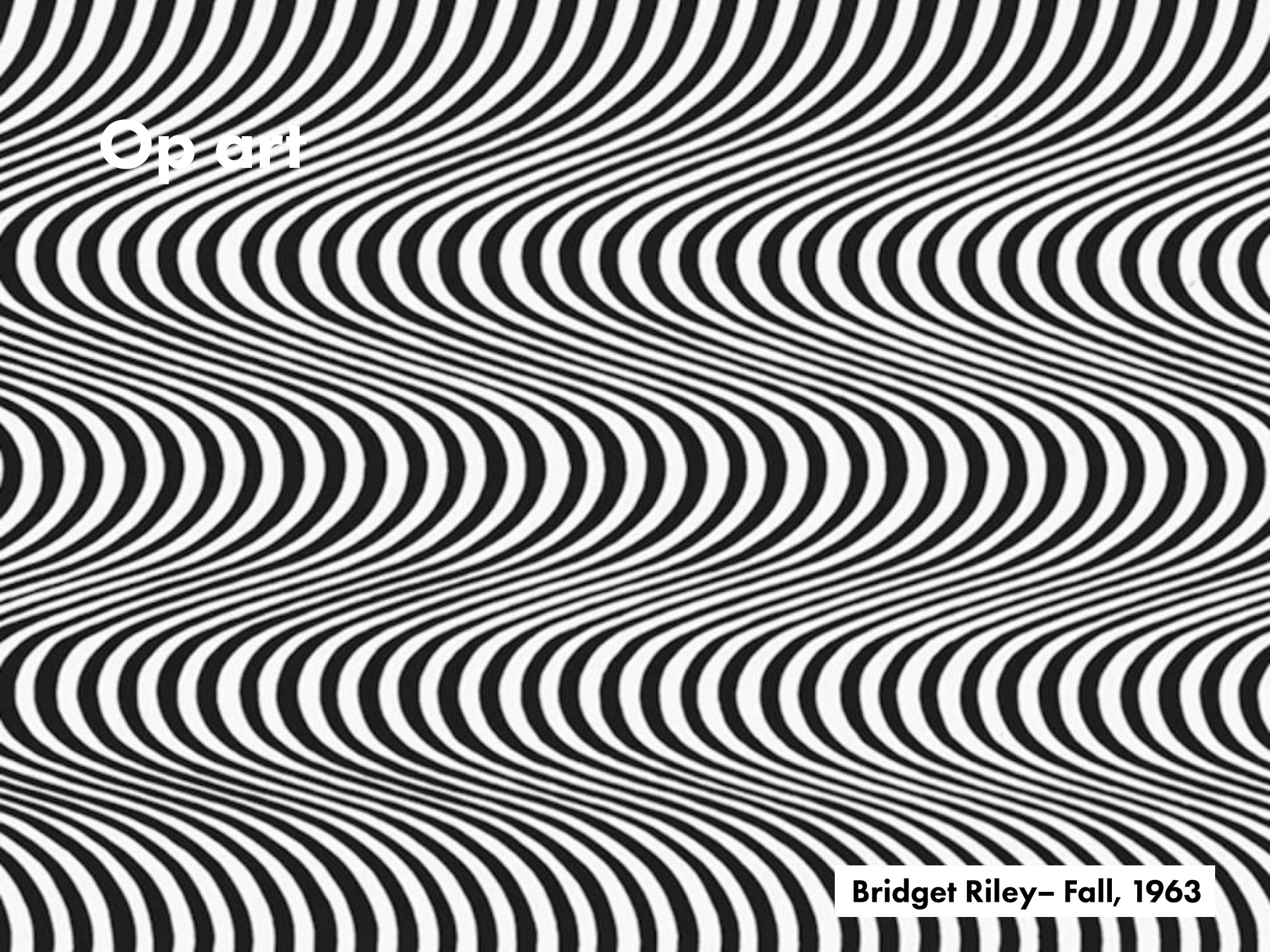


László Moholy-Nagy
Kinetická socha, 1925

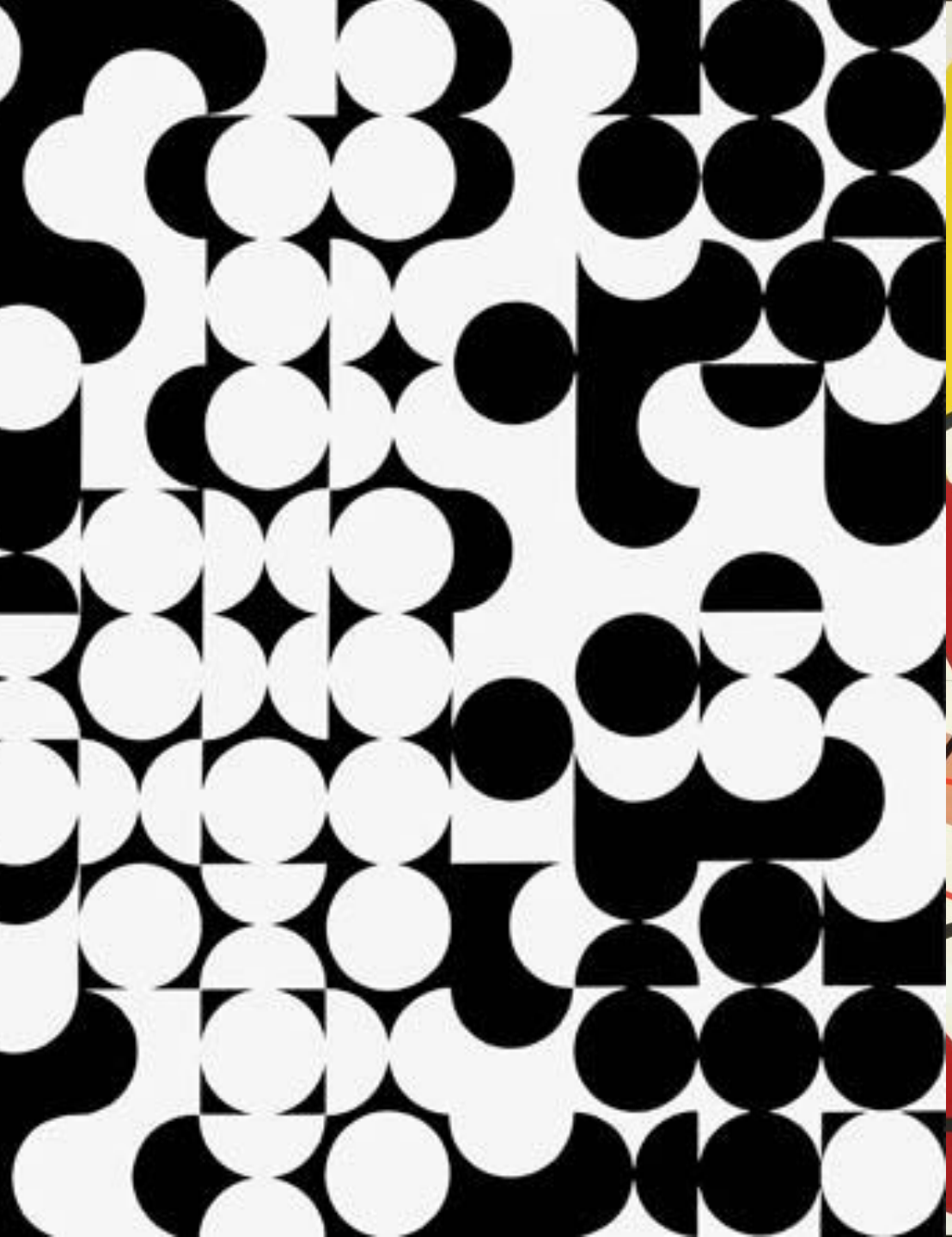
Kinetické umění

Světelně-kinetická plastika
Zdeňka Pešánka

Op art



Bridget Riley– Fall, 1963



Zdeněk Sýkora

Lumino–kinetismus

Frank Joseph Malina – Cosmos, 1965

Cyber art

Společně s kybernetikou se objevila také další disciplína – výzkum umělé inteligence reprezentovaný britským matematikem Alanem Turingem a jeho esejí *„Computing Machinery and Intelligence“*. Nicolas Schöffer provedl zasazení kybernetických objektů do uměleckohistorického kontextu, zdůrazňuje význam nepředvídatelnosti jako hlavní podobnosti kybernetických aparátů s živoucími tvory. V roce 1956 navrhl CYSP 1, jehož pohyby byly ovlivňovány světlem a zvukem přicházejícím z okolí.

Computer art

M. A. Noll – pokus s obrazy generovanými počítačem a srovnání s obrazy Pieta Mondriana. Sto znalých respondentů posuzuje pravost díla a vyjadřuje estetické preference. Jen 28 respondentů správně rozpoznalo pravého Mondriana. 59 respondentů preferuje Nollův počítačem vytvořený výsledek.

Videoart

Bill Viola– The Crossing, 1996

Videoart

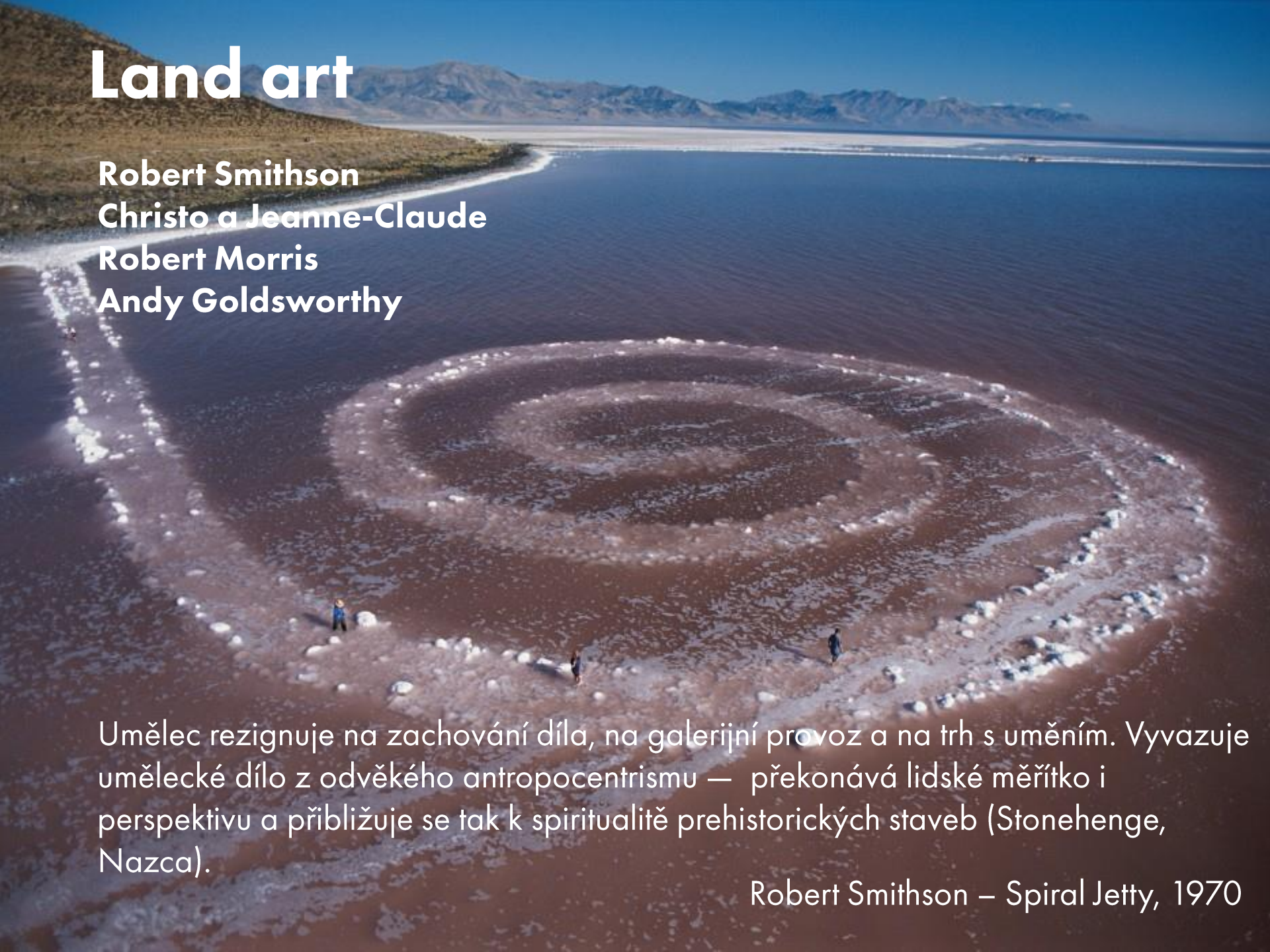
Nam June Paik – Family of Robot, 1986

Videoart

Woody Vasulka – C-Trend, 1974

Land art

Robert Smithson
Christo a Jeanne-Claude
Robert Morris
Andy Goldsworthy

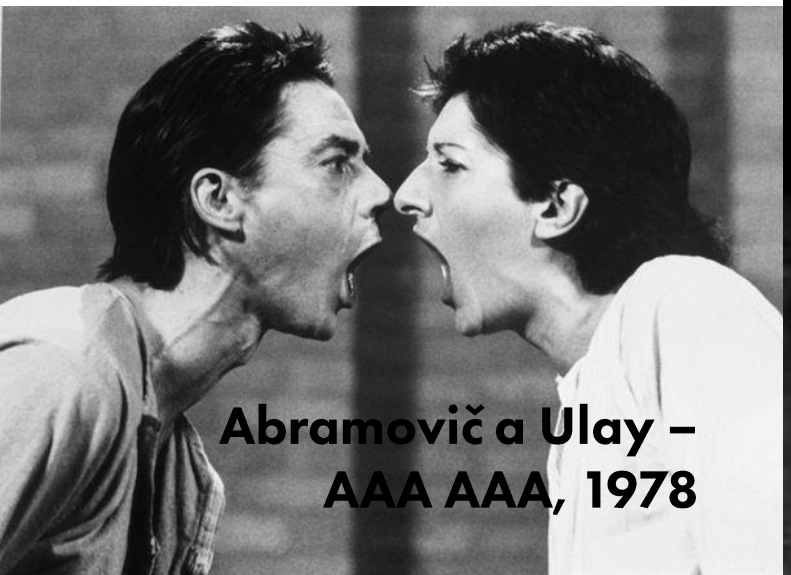


Umělec rezignuje na zachování díla, na galerijní provoz a na trh s uměním. Vyvazuje umělecké dílo z odvěkého antropocentrismu — překonává lidské měřítko i perspektivu a přibližuje se tak k spiritualitě prehistorických staveb (Stonehenge, Nazca).

Robert Smithson – Spiral Jetty, 1970

Performance

Chris Burden
Marina Abramovič
Yves Klein
Orlan
Caroline Shneeman
Bruce Nauman



Abramovič a Ulay – AAA AAA, 1978

Chris Burden – Trans fixed, 1974

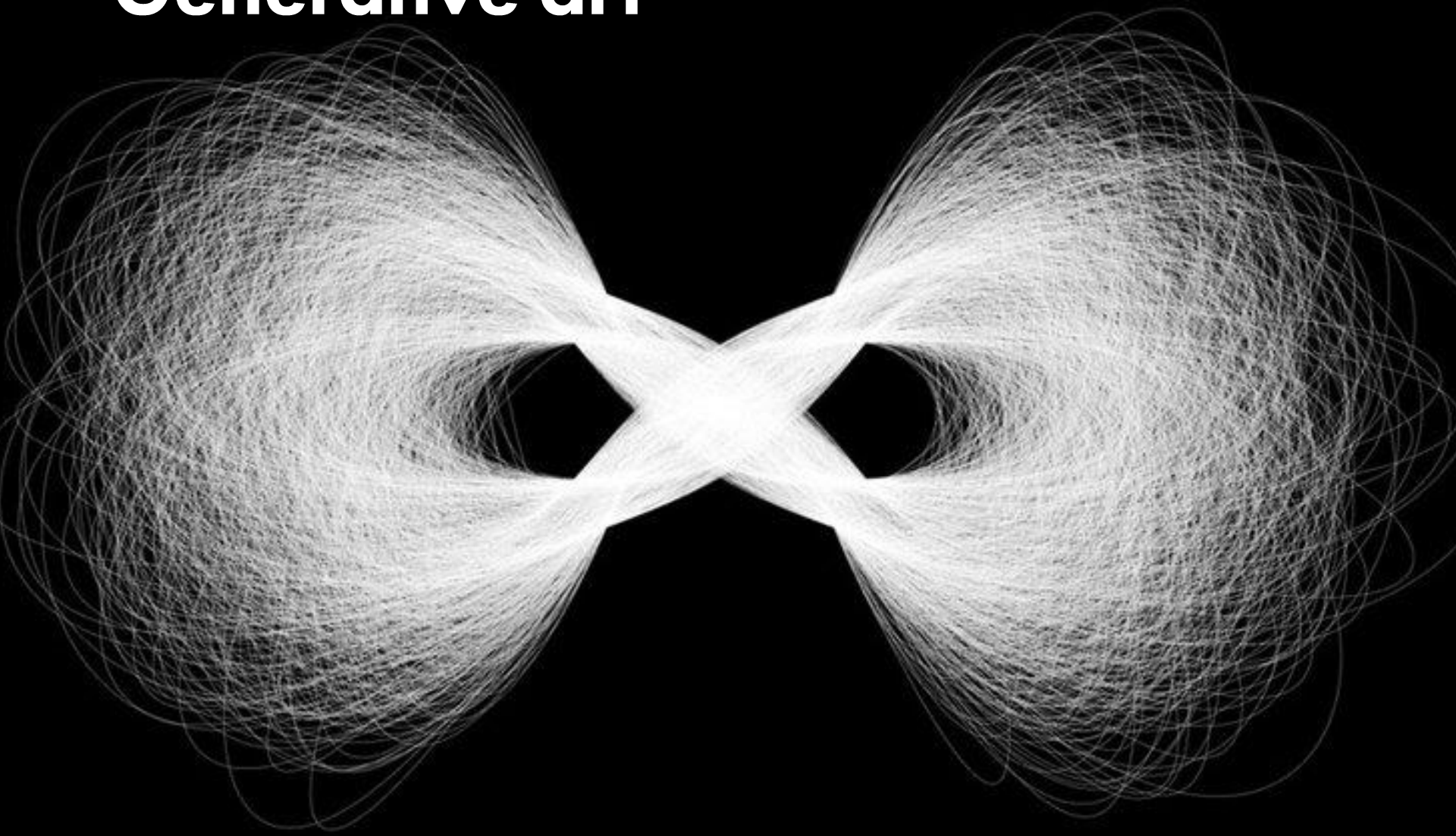
Happening

Alan Kaprow – Yard, 1961

Aktivismus

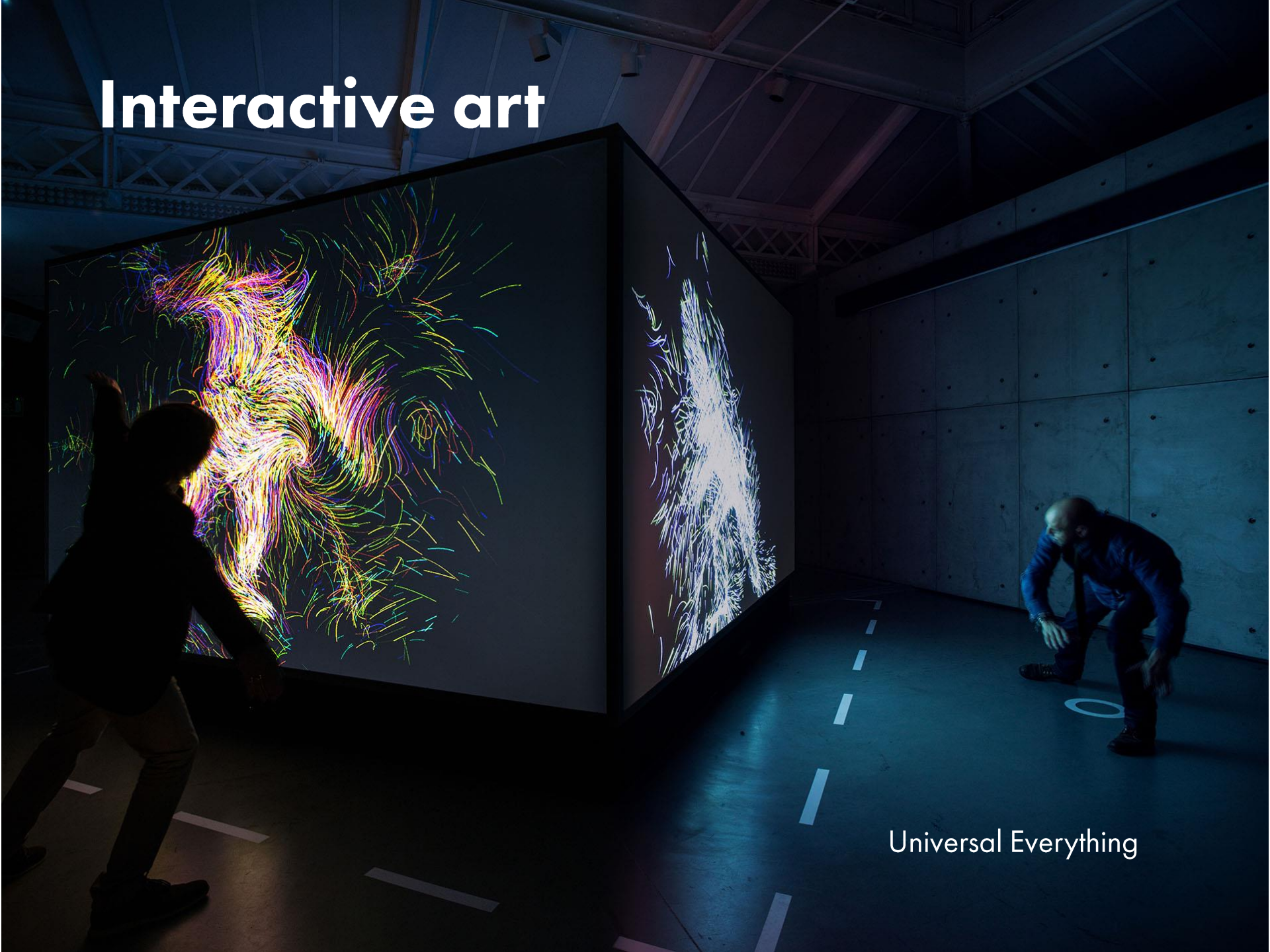
Ztohoven – Výbuch, 17. 6. 2007

Generative art



AI Infinity - John Maeda, 1994

Interactive art

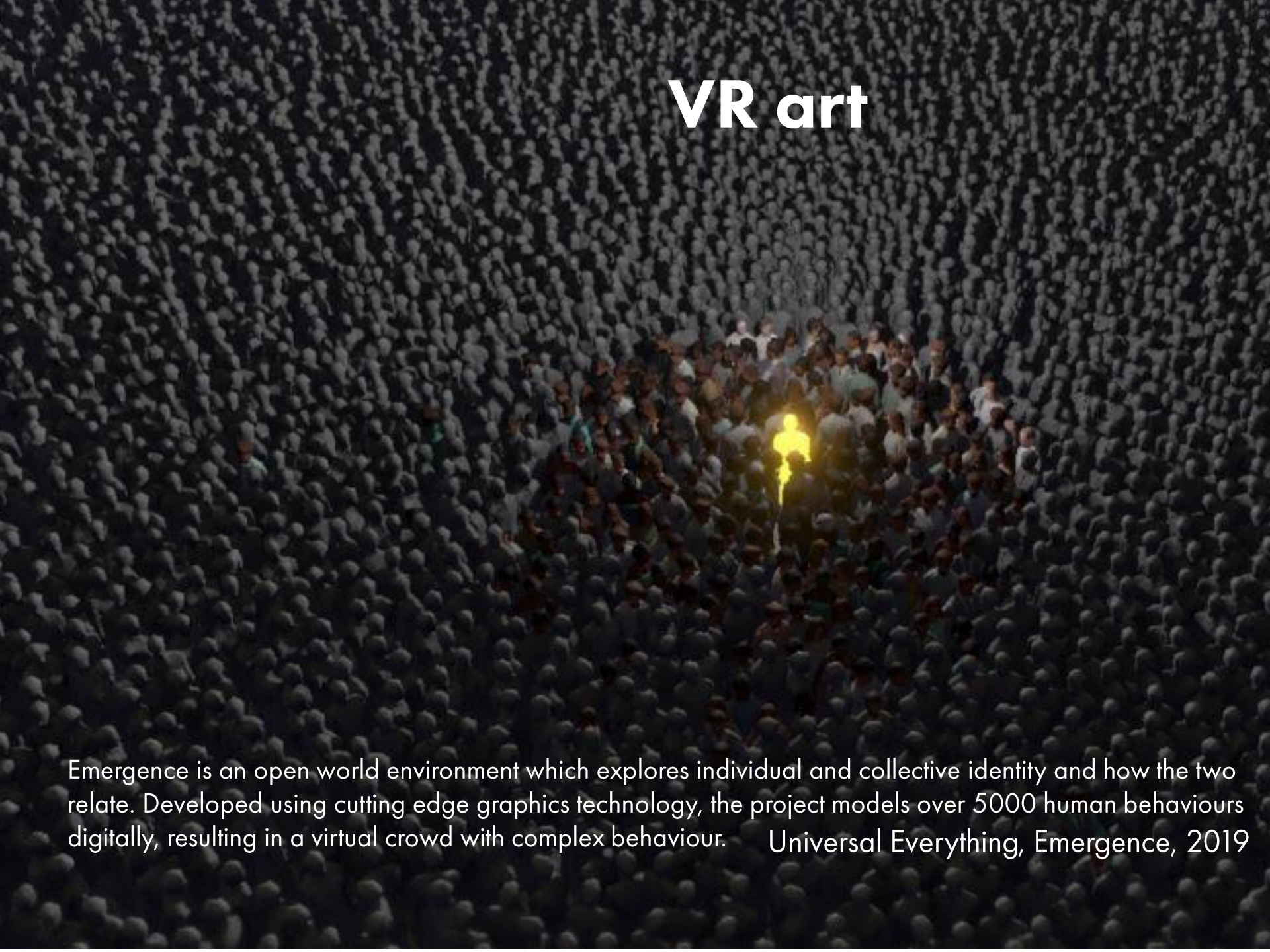


Universal Everything

Interactive art

Universal Everything, Zaha Hadid a Samsung

VR art



Emergence is an open world environment which explores individual and collective identity and how the two relate. Developed using cutting edge graphics technology, the project models over 5000 human behaviours digitally, resulting in a virtual crowd with complex behaviour.

Universal Everything, Emergence, 2019

POUŽITÁ LITERATURA A ODKAZY

BRÁZDA, Radim. Jean Baudrillard simulace, simulakra a reverzibilita. In Baudrillard, J.: Dokonalý zločin. 1. vyd. Olomouc: Periplum, 2001. s. 157-180, 23 s. Periplum. ISBN 80-902836-7-5.

CEJPEK, Jiří. *Informace, komunikace a myšlení: Úvod do informační vědy*. 2. přepracované vyd. Praha: Karolinum, 2005. 233 s. ISBN 80-246-1037-X.

CASTELLS, M. *The Internet Galaxy. Reflections on the Internet, Business and Society*. Oxford: Oxford University Press, 2001. 1. vyd. ISBN 0-19-924153-8, 292 s.,

DE MICHELI, Mario. *Umělecké avantgardy dvacátého století*. 1. vyd. Praha: Státní nakladatelství krásné literatury a umění, 1964. 378 s.

FLUSSER, V. *Do universa technických obrazů. Praha: Ospvu, 2001*. 162 s., 1. vyd. ISBN 80-238-7569-8

GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze: studie o psychologii obrazového znázorňování : Art and illusion (Orig.)*. Přeložila Miroslava Tůmová. Vyd. 1.

HOCKNEY, David. *Tajemství starých mistrů*. 1. vyd. Přeložila Kateřina Zvelebilová. Slovart, ISBN: 80-7209-474-2

LEM, Stanisław. Summa technologiae. Magnet-Press, 1995., ISBN:80-85847-47-7

LEM, Stanisław. Futurologický kongres. Svoboda - Libertas (NS Svoboda) - 1977. ISBN: 25-095-77

POUŽITÁ LITERATURA A ODKAZY

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Cambridge: MIT Press, 2001, ISBN: 9780262632553

MCLUHAN, Marshall. Jak rozumět médiím: Extenze člověka. 1. vyd. Přeložil Miloš Calda. Praha: Odeon, 1991. 349 s. Eseje, sv. 4. ISBN 80-207-0296-2.

MCLUHAN, Herbert Marshall. *Člověk, média a elektronická kultura: Výbor z díla.* Přeložila Irena Přibylová, Martin Krejza. 1. vyd. Brno: Jota, 2000. 424 s. ISBN 80-7217-128-6.

PLANT, Sadie. *Zeroes + Ones : Digital Women and the New Technoculture.* Doubleday,1997. ISBN 0-385-48260-4

RUSH, M., New Media in Art. 2. vydání. Londýn : Thames and Hudson Ltd, Londýn,2005, ISBN: 978-0-500-20378-1

VIRILIO, Paul. *Informatická bomba. Červeny Kostelec: Pavel Mervart, 2004. ISBN* 80-86818-04-7, 167 s., 1. vyd.

POUŽITÁ LITERATURA A ODKAZY

Pavel FABUŠ, Co jsou to nová média?
http://www.literarky.cz/index_o.php?p=clanek&id=3182

David Chandler, Think the NSA is bad? Games are masters of surveillance.
https://killscreen.com/articles/think-nsa-bad-how-games-have-their-eyes-you/

Katarína Baánová, Marshall McLuhan a nová média
http://is.muni.cz/th/231710/ff_b/Katka_bakalarka_final.txt

Gabriela Šimková, Knihtisk v pojetí McLuhana
http://www.inflow.cz/knihtisk-v-pojeti-mcluhana

Jaroslav Kafka, Kritika médií: Noam Chomsky. Bakalářská práce
http://is.muni.cz/th/171813/pedf_b/bakalarska_prace.pdf

Stanislav Hubík, TECHNICKE OBRAZY A VZDĚLÁVÁNÍ
http://www.flusserstudies.net/pag/05/Technicky-obraz.pdf

Universal Everything Walking City (Citizens)
https://vimeo.com/96509736
https://universaleverything.com/projects/future-you
https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=Rvnxb-dfQ-s&feature=emb_logo
https://www.seditionart.com/magazine/universal-everything-emergence?lang=zh