

Kánon umění nových médií. The best of new media art II

Osnova - Formy a témy digitálního umění:

Videoart

25.2.2020 - Precedenty:

Muž s kinoaparátom (Dziga Vertov - Denis Arkadjevič Kaufman, 1929)

Hans Richter: RHYTHMUS 21 (1921-24)

Man Ray: LE RETOUR À LA RAISON (1923)

Fernand Léger LE BALLET MÉCANIQUE (1924)

FLUXUS FILMS : Nam June Paik, Dick Higgins, George Maciunas, Chieko Shiomi, Yoko Ono, Vostell, Albert

3.3.2020 - New Media Art:

Nam June Paik - Videofilm Concert (1965)

Nam June Paik: TV Buddha 1974

Wolf Vostell: Sun in your head, '9 No – Dé-coll/ages (1963)

Steina Vasulka Switch! Monitor! Drift! (1976)

Woody Vasulka: Art of Memory 1987

Steve Reich+Beryl Korot: Three tales (1998-2002)

Generativné umenie, počítačové umenie, algoritmické umenie

10.3.2020

Cybernetic Serendipity (1968)

Charles Csuri: Hummingbird 1967

John Whitney: Permutations

Frieder Nake, 'Hommage à Paul Klee 13/9/65 Nr.2', 1965.

Michael Noll: Computer Composition with Lines (1964)

Michael Noll: Computer Generated Ballet

Frieder Nake : Polygon Drawings

Ben Grosser: Computers Watching Movies 2013

Erwin Driessens a Maria Verstappen: E-volver 2006

Generatívne umenie, počítačové umenie, algoritmické umenie

17.3.2020 - Praktická aktivita – kreslenie turtle.

Net art, ASCII, databázy, dátové vizualizácie, hypertext

24.3.2020

Olia Lialina: MBCBFTW 1996

Mark Amerika: GRAMMATRON 1995

Joan Heemskerk a Dirk Paesman JODI.org 1995

Ben Benjamin: Superbad

Mark Napier :Digital Landfill 1998

Miltos Manetas: SuperMario Sleeping, 1998

Vuk Cosic Ascii Art : ACSII History of Moving Images

Golan Levin: Audiovisual Environment Suite 1998

HEATH BUNTING: A Visitor's Guide to London Heath Bunting, 1995

0100101110101101.ORG: Hybrids: Online Net Art collages 1998 – 1999

Software art

31.3.2020

I/O/D WebStalker 1997

Scott Draves: Bomb (1995 – 1997)

...

Sound art, electronic music, glitch music

7.4.2020 - Precedenty:

Luigi Russolo: Risveglio di una città

LUIGI RUSSOLO: Manifest Umenia hluku 1913

Edgard Varèse - Le Corbusier - Iannis Xenakis: Poème électronique (Expo, 1958)

I.Xenakis: Xenakis: La Légende d'Eer (1977-78)

14.4.2020 - New Media Art

Info pre študentov na 12.5. - V skupinkách vybrať súčasných NM umelcov a poreferovať v hodine.

Pan Sonic: Vakio 1993

OVAL: Wohnton 1993

Karsten Nikolai

Praktické cvičenie – glitch music (mobile phone, available SW)

AL, AI, biotechnology art

21.4. + 28.4.2020

Will Wright: SimCity (1989), SimEarth (1990), Spore (2008)

Karl Sims: Galapágos 1997, Genetic images 1993

Jane Prophet a Gordon Selley: TechnoSphere (1995)

Christa Sommerer a Laurent Mignonneau: A-VOLVE 1994, Life Species 1996

Thomas Ray: Tierra 1998

Jeffrey Ventrella: Darwin Pond :Artificial Life Simulation 1996

Natalie Jeremijenko: oneTrees 2000

Ken Rinaldo: Autopoiesis 2000

Stelarc: Exoskeleton 1999, Ping Body 1996

Stelarc: The Man with Three Ears

Stelarc: Third ear

Eduardo Kac: Time Capsule 1996

Eduardo Kac: GFP BUNNY 2000

Oron Catts a Ionat Zurr Semi-Living Worry Dolls 2000

Stelarc: Extra Ear - The Tissue Culture & Art Project.

Joe Davis: Bacterial Radio, Microvenus

Anna Dumitriu

Polona Tratnik (SLO): Hair in vitro (2010)

Verena Kaminiarz (CA/DE) Ich Vergleiche Mich Zu Dir

Julia Reodica (US) / hymNext (2004-2008)

Umenie NM v ČS kontexte

5.5.2020

Emil František Burian + Miroslav Kouřil: Theatergraph

Alfréd Radok a Josef Svoboda: Laterna Magika

Zdeněk Pešánek: Edisonova transformační stanice

Zdeněk Sýkora

Alexander Hackenschmied

Radúz Činčera Kinoautomat- Človek a jeho dom

Woody Vasulka: www.vasulka.org

Michael Bielický: Exodus 1995

Frank Malina: Kinetic Optagon 1971

Ivor Diosi: Castanedize! : Dingir (1999)

Markéta Baňková New York City Map,1999

Frederico Diaz

Tomáš Ruller

12.5.2020 – študentské referáty

V skupinkách vybrať súčasných NM umelcov a poreferovať v hodine.

19.5.2020 – bude upřesněno

UKONČENÍ PŘEDMĚTU

- 1) Výsledná práca, ktorá sa od poslucháča očakáva: • - 1. praktický výstup: vlastná tvorba v podobe audiovizuálneho diela, kde poslucháč preukáže svoje nadobudnuté znalosti. - 2. Sprievodný teoretický text (rozsah minimálne 2 normostrany), ktorý obsahuje: popis diela, zámer, popis spôsobu spracovania, z akého konceptu vychádza, akú tému spracováva, aké stratégie a techniky boli použité. • Zadanie: Na základe ukážok rôznych umeleckých postupov a stratégií vytvorte vlastné audiovizuálne dielo, ktoré bude novým spracovaním staršieho novomediálneho diela. Reagujte súčasnými technologickými možnosťami (dostupný software na úpravu videa) na historické postupy, myšlienky a stratégie. Cieľom je rozvíjať schopnosť poslucháčov vyjadriť sa nielen teoretickým textom, ale aj pomocou vlastnej audiovizuálnej tvorby. Pri voľbe stratégie môže poslucháč použiť niektorý z postupov, ktoré definuje Nicolas Bourriaud vo svojej publikácii Postprodukce.
- 2) Metóda hodnotenia:
 - Formálna nadväznosť na diela z histórie nových médií a kvalita spracovania
 - Vhodná argumentácia a preukázanie odbornosti v sprievodnom texte.
- 3) Účasť: povolené 4 absence