

Sylabus JS 2024

TIM_BK_010 Kánon umění nových médií. The best of new media art II

TIM_B_010 Kánon umění nových médií. The best of new media art II

Cíle předmětu:

Cílem kurzu je seznámit studenty s vizuálními ukázkami přelomových děl z dějin umění nových médií. Pomocí metody archeologie nových médií kurz odhaluje nejvýznamnější vlivy historických hnutí či směrů na digitální umění 21. století.

Výstupy z učení:

Studenti budou schopni: Rozpoznat významná díla z historie mediálního umění. Interpretovat obsah a význam těchto děl v kontextu jejich vlivu na současné umění. Analyzovat tvůrčí strategie využívané v rámci rozmanitých historických směrů a hnutí. Zhodnotit vliv různých technologií na vývoj umění nových médií.

Osnova:

20.2. Osnova, podmínky ukončení, informace ke zpracování závěrečného úkolu

27.2. Artificial Life Art (ALA)

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

5.3. Net art

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

12.3. Software art

I/O/D WebStalker 1997

Scott Draves: Bomb (1995 – 1997)

19.3. Game Art

26.3. Tactical media, activism, and hacktivism, surveillance

Precedenty:

John Heartfield a Hannah Höchová: dada fotomontáž

Hans Arp, Kurt Schwitters: koláž

Raoul Hausmann

Johannes Baader: asambláž

Aktivita – tvorba koláží

2.4. Tactical media, activism, and hacktivism, surveillance

Umenie nových médií:

Peter Weibel : Observation of the Observation: Uncertainty, instalation 1973

Thomson and Craighead: TRIGGER HAPPY 1998

0100101110101101.ORG: Vaticano.org

0100101110101101.ORG: Darko Maver, 1998 – 1999

0100101110101101.ORG: The Nike Ground 2003

Etoy: etoy.share 2000

RSG (Radical Software group) : Carnivore 2001

®TMark www.rtmartk.com 1996

9.4. Electronic music, Computer music, Live coding

Pan Sonic: Vakio 1993

OVAL: Wohnton 1993

Karsten Nikolai

Algorave, Alex McLean

16.4. Čtecí týden – přednáška není

23.4. Sound art, field recording

Úkol: vytvoření field recordings

30.4. Appropriace a open source

Marcel Duchamp: L.H.O.O.Q.(1919)

The Digital Mona Lisa a.k.a. Mona By the Numbers (1965)

Sherrie Levine, After Walker Evans ,1981

Roger vs Koons, 1988

Michael Mandiberg, After Sherrie Levine, 2001

Linus Thorvalds, LINUX, 1999

Radioqualia, Free Radio Linux, 2002

Natalie Bookchin, The Intruder, 1999

Cory Arcangel, Super Mario Clouds, 2002

Radical Software Group (RSG), prepared PlayStation, 2003

0100101110101101.ORG, Life sharing, 2000–2003 (Franco and Eva Mattes)

Alexei Shulgin, 386 DX, 1998–2013, 2019

7.5. Bioart

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)

14.5. Postinternetové umění

21.5 – AI Art

KOMBINOVANÉ STUDIUM

23. 2. Artificial Life Art + Net art

22. 3. Software art + Game art

19. 4. Tactical media, activism, and hacktivism, surveillance + electronic music, computer music, Field recording, Live coding

17.5. Bioart + Postinternetové umění

UKONČENÍ PŘEDMĚTU

- 1) **Výsledná práce:** Vlastní dílo – **audiovizuální esej** (více informací o charakteristikách tohoto žánru naleznete v prezentaci z první přednášky, která je uložena ve studijních materiálech)

Tematické zacílení audiovizuální eseje:

1. Konkrétní novomediální dílo – na co se lze zaměřit: analýza formy, obsahu, kontextu díla, demonstrace osobního pohledu na dílo, zhodnocení jeho přínosu
2. Umělecký směr novomediálního umění – na co se lze zaměřit: analýza opakujících se prvků, stereotypů, demonstrace osobního pohledu, zviditelnění určitého skrytého aspektu, jak tento směr reflektuje nějaký aktuální problém nebo společenský jev
3. Osobnost novomediálního umění nebo umělecká skupina – na co se lze zaměřit: analýza vývoje jejich tvorby, typické znaky jejich děl, demonstrace toho, v čem je jejich tvorba jedinečná

Na jednom díle může spolupracovat skupina až tří studentů. Délka díla 1 - 10 minut.

- 2) **Účast:**
povoleno 6 absencí – prezenční studium
povolena jedna absence – kombinované studium