

Východiská a perspektívy umenia umelého života
PS 2012, TEORIE INTERAKTIVNÍCH MÉDIÍ
Mgr. Martina Ivičičová

IM120 Artificial Life Art

Priebeh výuky- povinné texty

- Po každej hodine bude do interaktívnych osnov predmetu vložený text na danú tému. (ak ich bude viac, môžete si vybrať jeden z nich)
- Po jeho prečítaní do ďalšej hodiny odovzdáte váš vlastný text na 1 stranu (**1800 znakov**)
- Text formou úvahy, kritiky, analýzy témy, ktorým preukážete pochopenie danej problematiky (nie suchý „referát“).
- **Text má obsahovať:**
 - **A) čo je nosnou myšlienkou textu**
 - **B) úvahu o tom, čo je pre vás z témy zaujímavé alebo prínosné**
 - **C) na aké ďalšie témy text nadväzuje?** Uvedte referencie na iné texty alebo ďalších autorov (*hľadanie súvislostí*).
- Zakaždým bude otvorená **odevzdávareň** s deadlinom do ďalšej hodiny, na ktorej sa bude diskutovať o danom texte.
- Neodovzdanie neakceptujem.

Podmienky úspešného ukončenia II.

- **Povinná časť s voliteľným obsahom:**
Vypracovanie vlastného projektu:
- Koncept konkrétnej výstavy ALA:
- miesto konania
- anotácia výstavy
- koncept na základe analýzy umeleckých diel
- cieľové publikum
- motivácia pre potenciálnych divákov

Podmienky úspešného ukončenia

- Oceňuje sa originalita a kreativita
- Prácu doplňte o vlastnú vizuálnu prezentáciu, grafické spracovanie alebo ukážky diel podľa vlastného uváženia: *ppt. prezentácia, prezí.com, youtube/vimeo video, vytvorenie projektu formou internetového blogu, vytlačenej brožúrky alebo brožúrky v pdf formáte*).
- Termín odovzdania projektu bude včas oznámený, pričom bude otvorená *odevzdávareň* s uvedeným deadlinom.
- Ak ide o webové prezentácie, prezí alebo videá – posielate mi link priamo na e-mail – taktiež do ohláseného termínu.
- **Práce prijaté po tomto termíne nebudú akceptované,** čo sa považuje za neúspešné ukončenie predmetu.

Vlastný projekt: inštrukcie

- Názov výstavy (kreativita)
- Idea projektu
- Výber vhodných diel (*potreba hlbšieho zoznámenia sa s dielami*) a ich prezentácia
- Cieľové skupiny
- Jasne stanovený cieľ
(*informovať laikov? Výstava pre odbornú verejnosť?*)
- forma adekvátne obsahu a príjemcom (*populárny formát / odborné prednášky*)
- Potreba vizualizácie: pútavá a chytľavá (*infografika, videoklip...*)
- Konkrétne miesto
- Motivácia – laici, študenti, odborníci

Základná literatúra I.

- ASCOTT, Roy (2003) Shanken, Edward: *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness* by Roy Ascott. Los Angeles, California : University of California Press. (online + FF)
- BURNHAM, Jack (1968) *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of this Century*. London: Penguin.
- DAWKINS, Richard (1998) *Sobecký gen*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 319 s. ISBN 8020407308. (knihovna FF)
- HAYLES, Katherine (1996) **Narratives of Artificial Life in FutureNatural**, ed. George Robertson, et. Al. London: Routledge .
- HELMREICH, Stefan (1998) *Silicon second nature: culturing artificial life in a digital world*. Updated ed.,. Berkeley, Calif.: University of California Press, xvi, 314 s. . (knihovna UHV)
- KELLY, Kevin (1994) *Out of Control. The New Biology of Machines*. London: Fourth Estate, s. 297. Online
- LANGTON, Christopher (1995) *Artificial Life: An Overview*. edited by Christopher G. Langton, A Bradford Book Cambridge Massachusetts : The MIT Press, London, England . Online
- PARIKKA, Jussi (*The Universal Viral Machine. Bits, Parasites and the Media Ecology of Network Culture*. Dostupné online: <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=500>
- PENNY, Simon (1999) "Systems Aesthetics and Cyborg Art: The Legacy of Jack Burnham." Published in *Sculpture*, Vol.8 #1. January/February. online
- REICHLER, Ingeborg (2009) *Art in the Age of Technoscience: Genetic Engineering, Robotics, and Artificial Life in Contemporary Art*. Wien: Springer, xxix, 422 s. ISBN 9783211781609. (knihovna FF)

Základná literatúra II.

- SIMS, Karl (1991) *Artificial Evolution for Computer Graphics*, *Computer Graphics*, 25(4), July, pp. 319-328. *Online*: <http://www.karlsims.com/papers/siggraph91.html>
- SHANKEN, Edward A. (2002) *Cybernetics and Art: Cultural Convergence in the 1960s*. In: Bruce Clarke and Linda Dalryple Enderson (eds.) *From Energy to Information*. Palo Alto: Stanford University Press. *Online*
- SHANKEN, Edward, A. (2007) *Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon*. In: Oliver Grau (ed.) *Media Art Histories*. Cambridge: The MIT Press.
- SHANKEN, Edward A. (1998) *Life as We Know It and/or Life as It Could Be: Epistemology and the Ontology/Ontogeny of Artificial Life*. Reviewed work(s): Source: Leonardo, Vol. 31, No. 5, Sixth Annual New York Digital Salon, pp. 383-388. Published by: The MIT Press Stable URL: <http://www.jstor.org/stable/1576602>
- TENHAAF, Nel (1998) *As Art Is Lifelike: Evolution, Art and the Readymade*, Leonardo 31, no. 5.. *Online*
- WHITE LAW, Mitchel (2004) *Metacreation – Art and Artificial Life*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press,. 296 s. ISBN 978-0-262-04249-9. (virt.knihovna)
- WHITE LAW, Mitchel (2000) *The Abstract Organism: Towards a Prehistory for A-life Art*, Leonardo, Pp. 345 – 348, MIT Press. (*online*)

Rady na záver:

- **Sledujte interaktívne osnovy predmetu**
- *(odkazy na zaujímavé projekty, výstavy, festivaly, výstavy- inšpirácia pre vlastný projekt)*
- Texty na domáce čítanie
- Kedykoľvek konzultujte