

# **NEW MEDIA ART OBSESSIONS**

# **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.

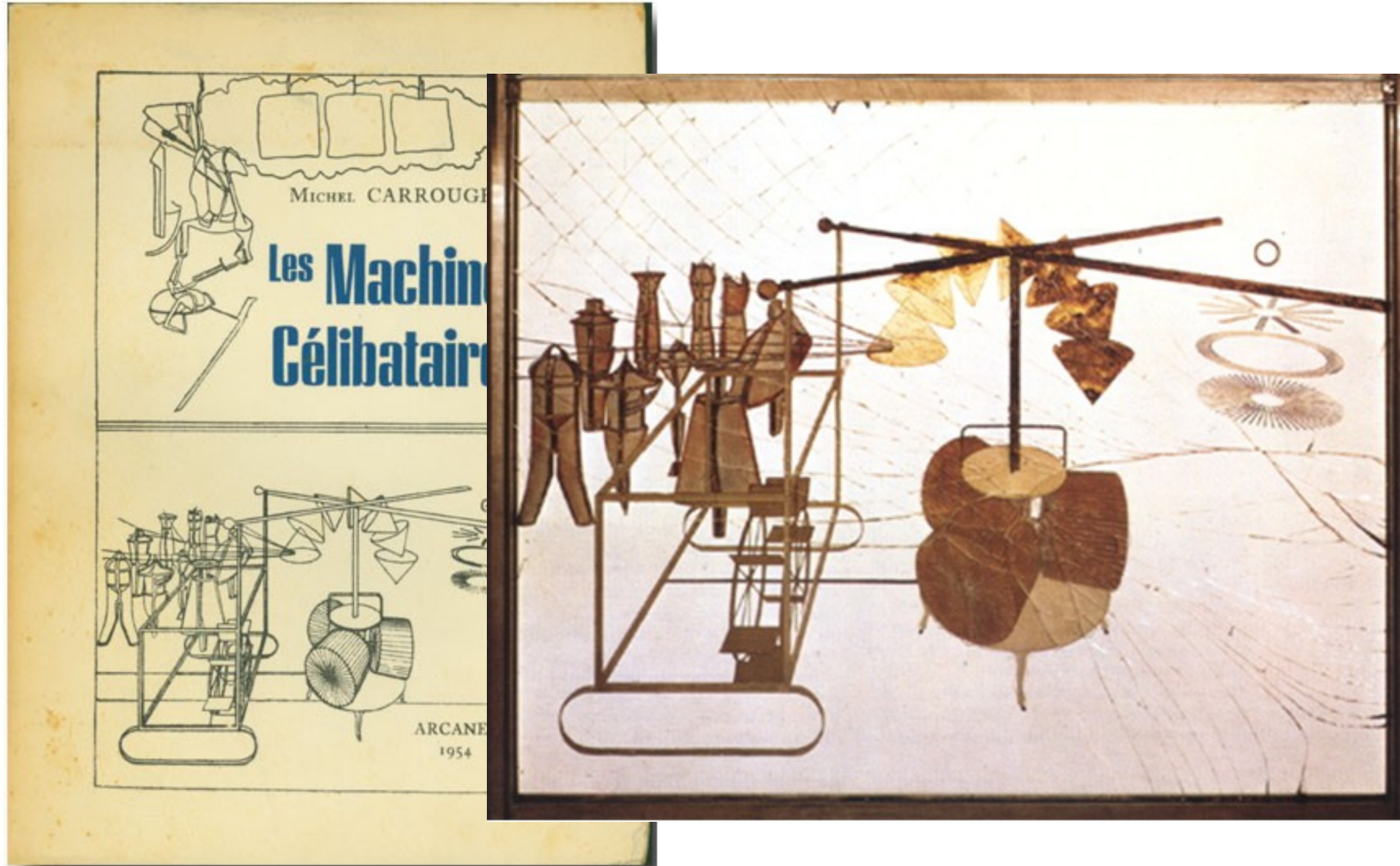
I see media archaeology as a theoretically refined analysis of the historical layers of media in their **singularity**—a **conceptual and practical exercise in carving out the aesthetic, cultural, and political singularities of media**.

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

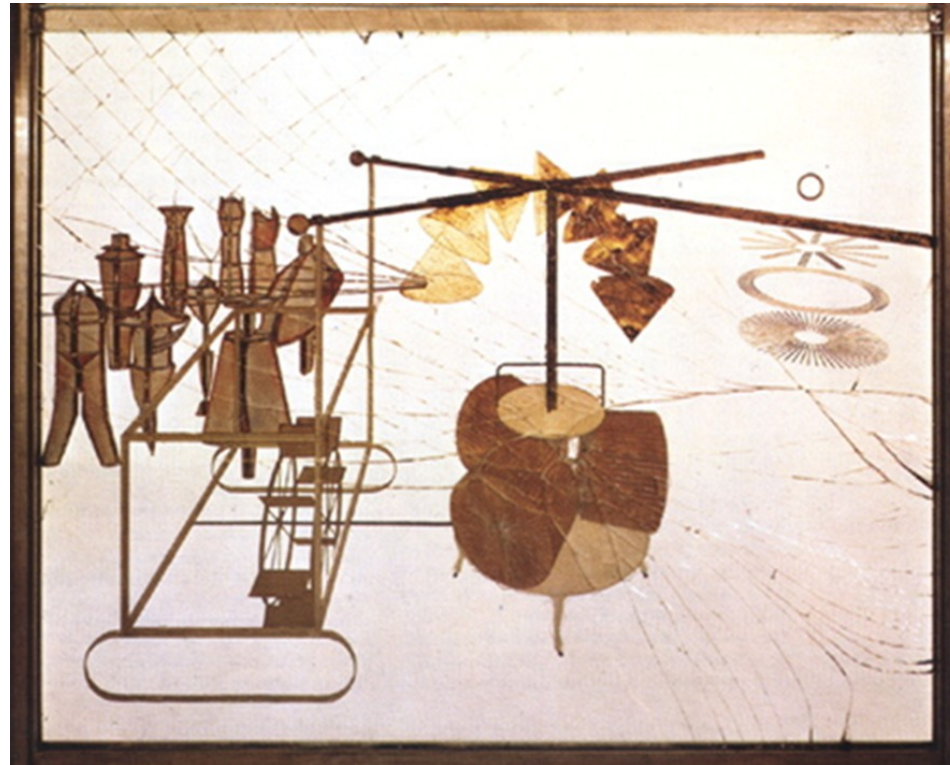
- Mediální archeologie = Revize „velkého příběhu“ o technickém pokroku.
- Mediální archeologie = Materiální historie techniky.
- Mediální archeologie = Studium „konceptů“ spojených s technickými aparáty.
  
- Erkki Huhtamo: *On Media Archeology*, 2015 (60 min.)  
<https://vimeo.com/217718744>

# 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)

Afred Jarry: *Nadčlověk*, 1915

## Výtvarné dílo

Marcel Duchamp: *Velké sklo*, 1915–1923



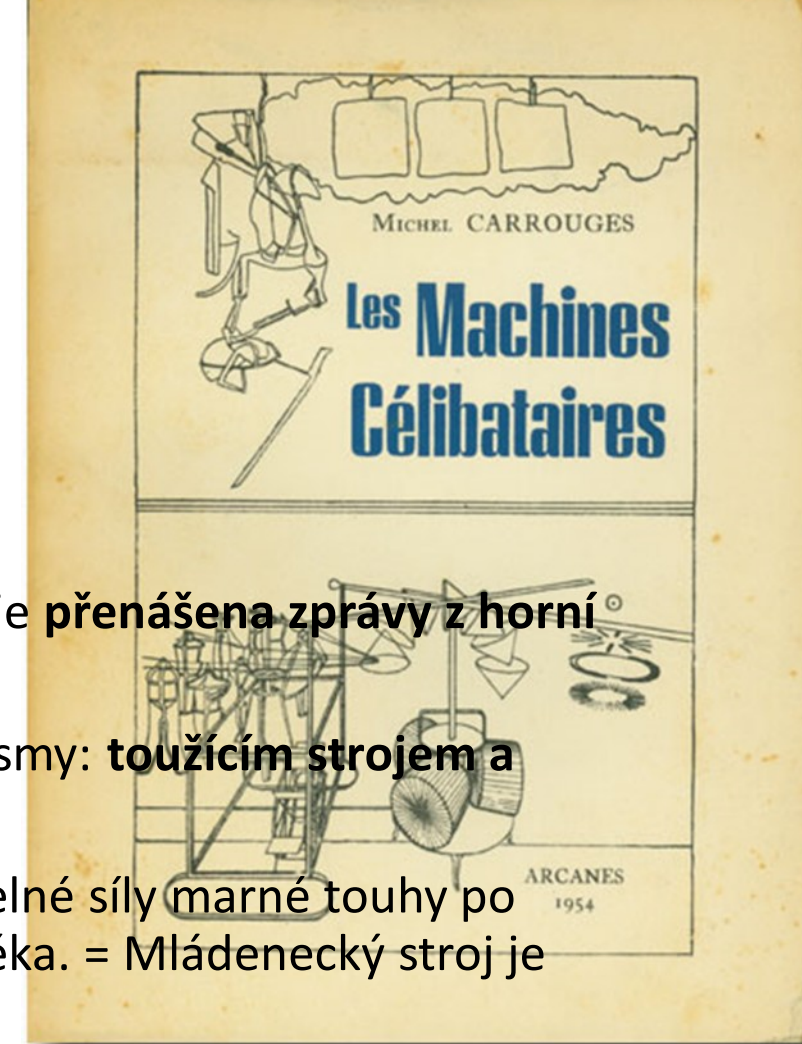


# BACHELOR MACHINE

## Anatomie mládeneckého stroje:

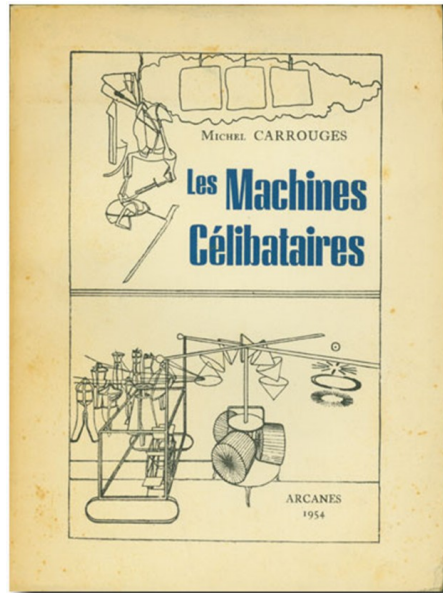
Všechny mládenecké stroje sdílejí stejné strukturální vlastnosti.

- 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*.

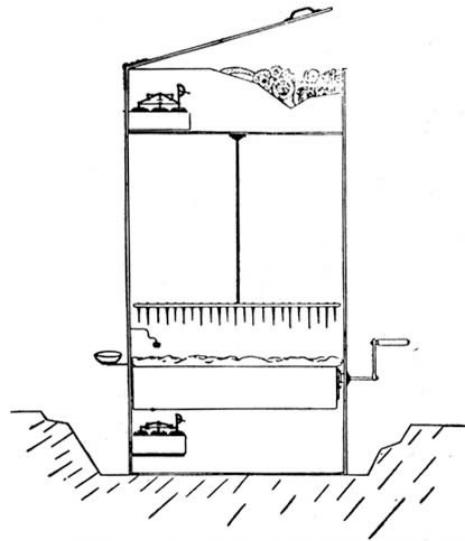


# BACHELOR MACHINE

## Anatomie mládeneckého stroje:

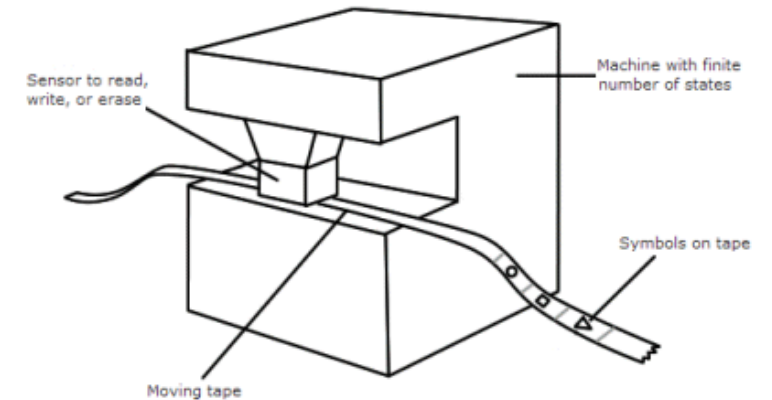


Velké sklo = Toužící stroj



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

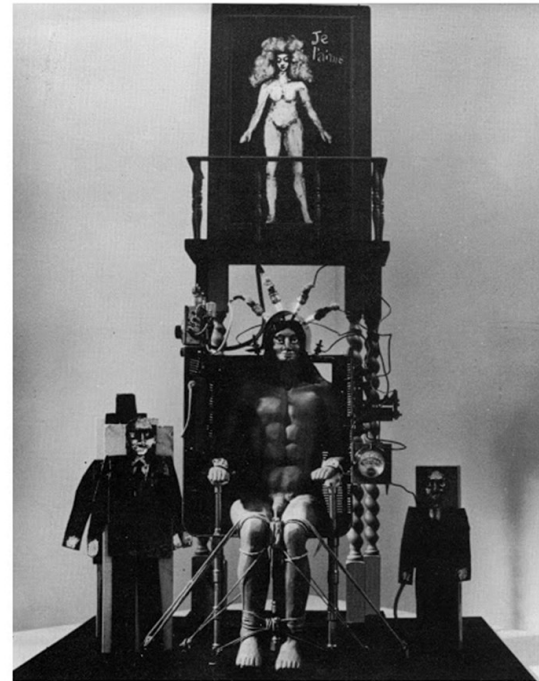


Fig. 8 - The 'Machine-To-Inspire-Love' from 'The Supermale'  
Jaques Carelman, 1975.

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/>

# VELKÉ SKLO

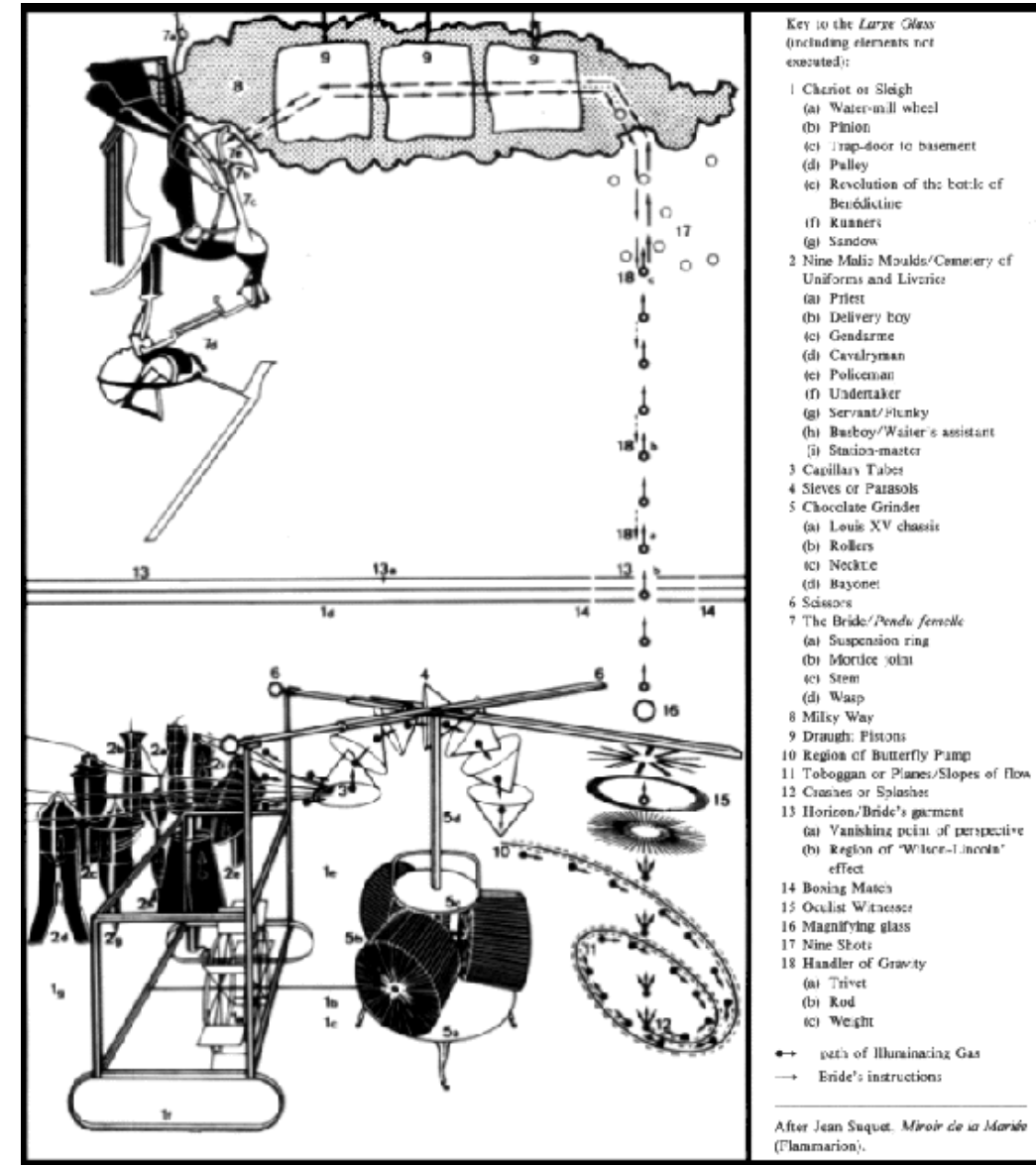
Fyziologie mládeneckého stroje:

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

Velké sklo jako  
FOTOGRAFIE /  
INDEX.

Velké sklo jako  
zobrazení CESTY  
PLYNU.

Velké sklo jako  
VITRÍNOVÁ  
REALITA



# VELKÉ SKLO

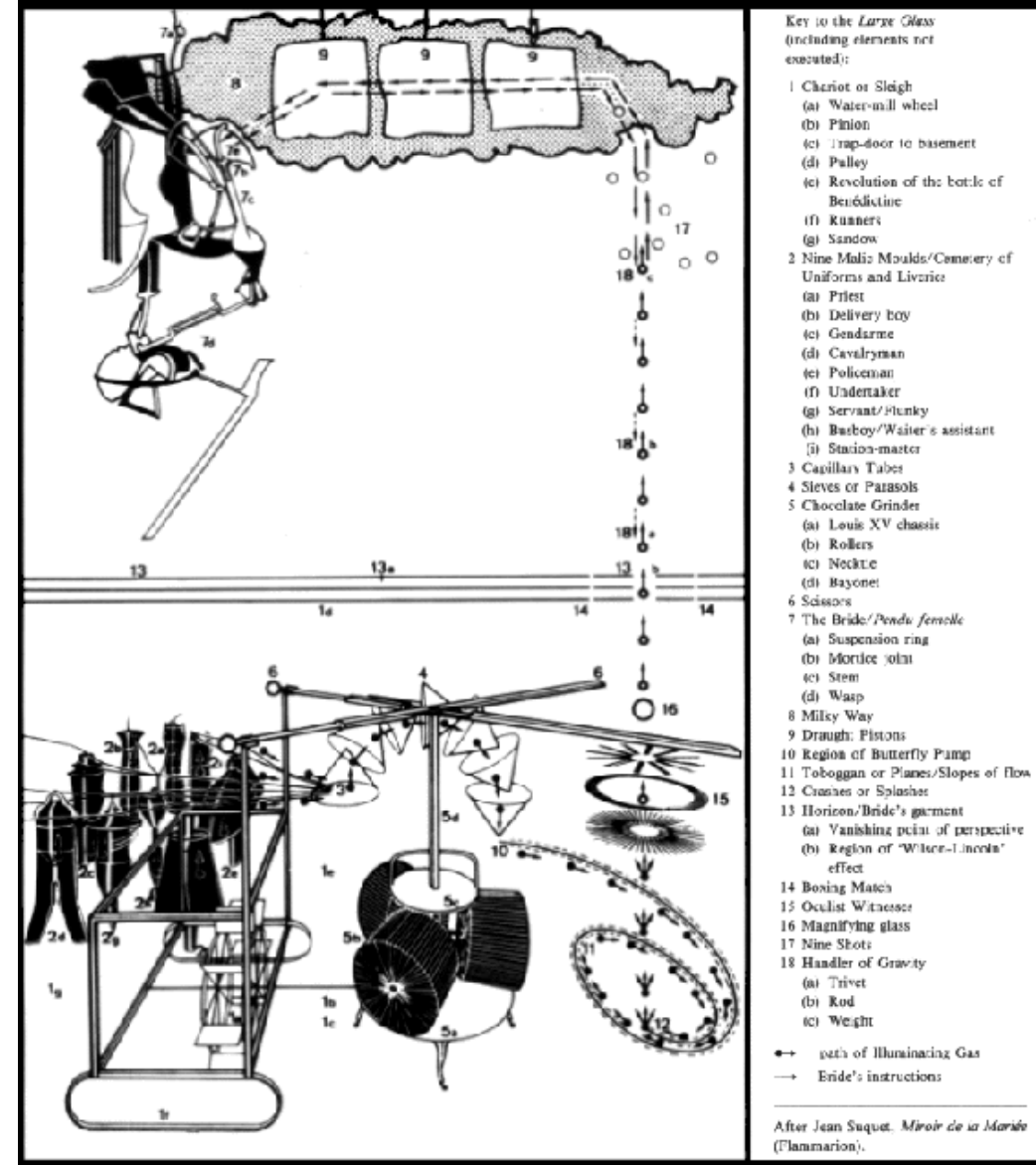
Fyziologie mládeneckého stroje:

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

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

Tzn.: Velké sklo jako obrat-index.

Inspirace: Roland Barthes: Světlá komora



# BACHELOR MACHINE

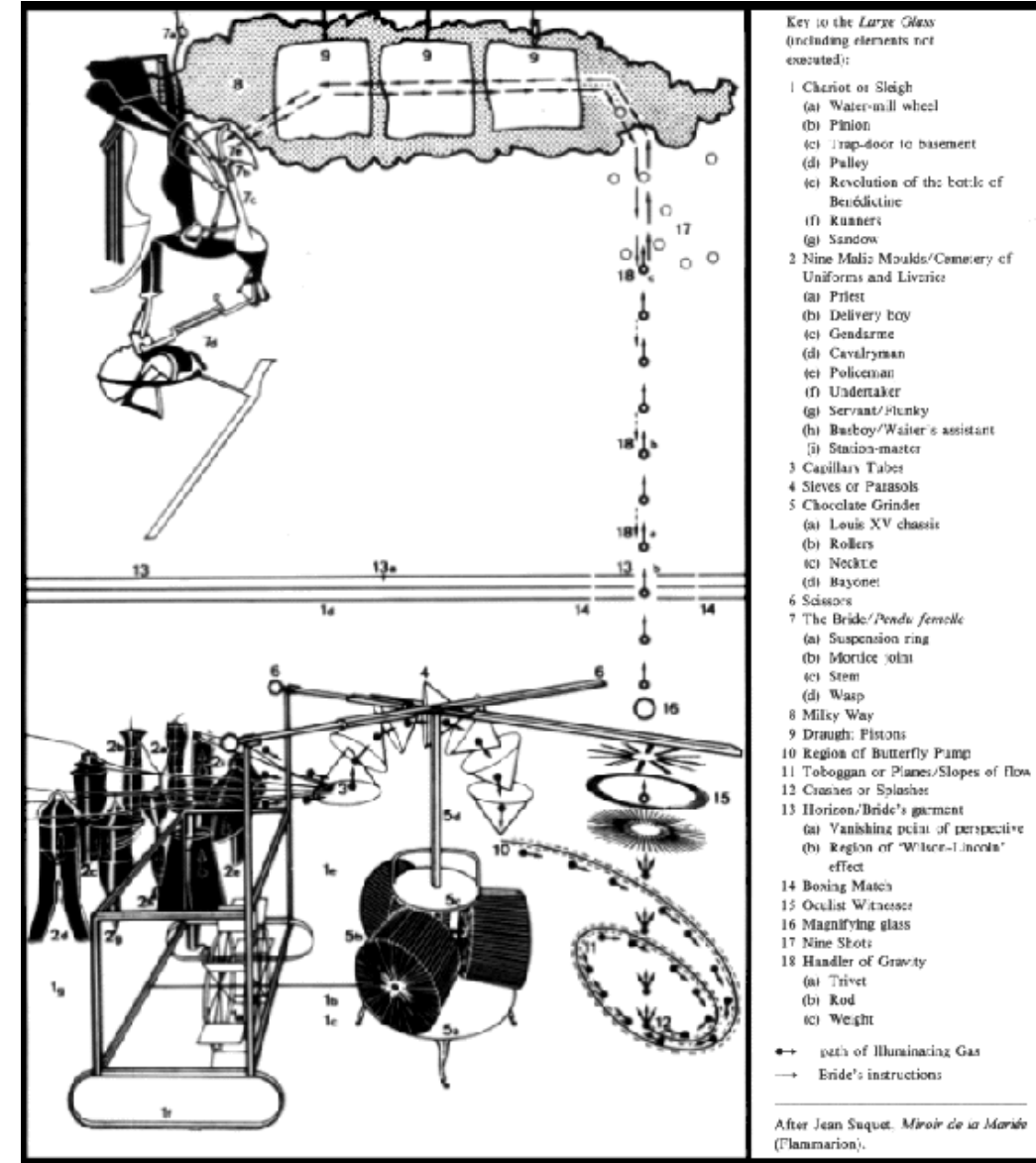
Fyziologie mládeneckého stroje:

<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...

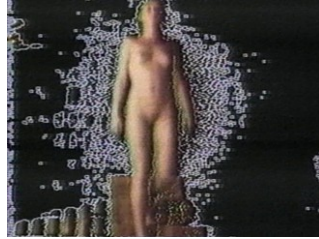
b) přesunul pozornost od objektu ke konceptu (**mimo retinální**)

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)**

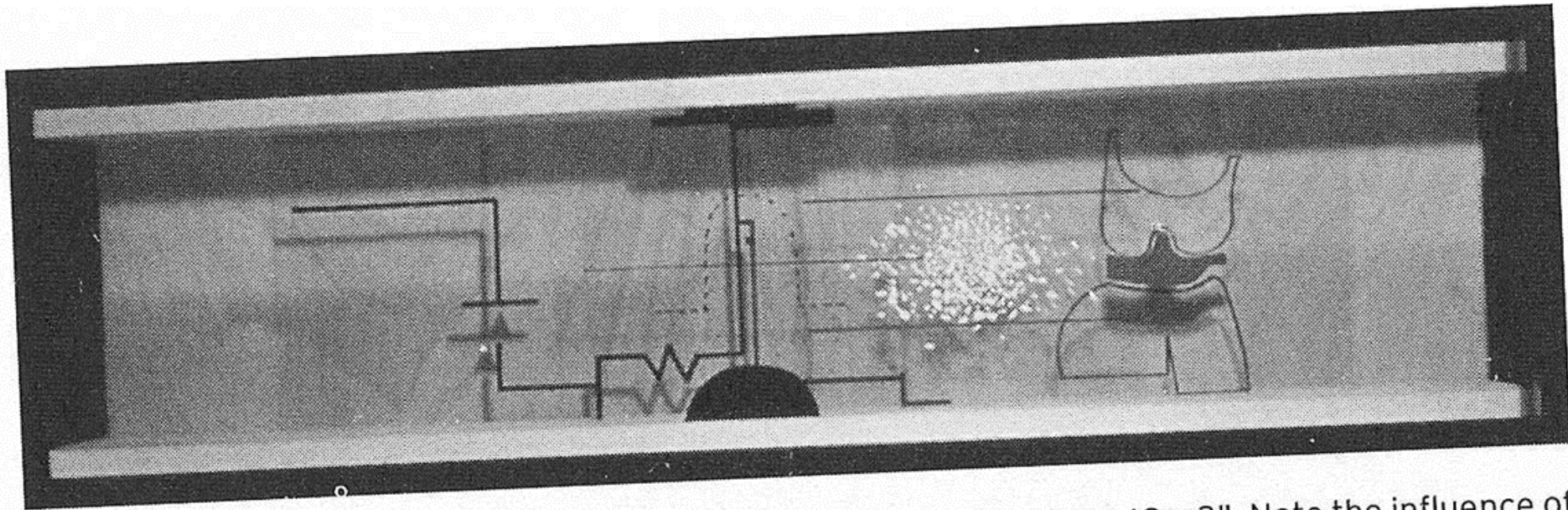
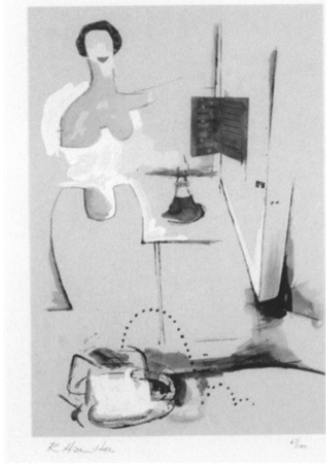


Figure 2. LOVE-CODE. 1962. Diagram box. Cellulose on glass, wood, 13 × 48 × 3". Note the influence of Richard Hamilton's *She* and Marcel Duchamp's *Large Glass* in Ascott's integration of female and technological forms, and the "seed cloud" between them.

# New Media Duchampiana

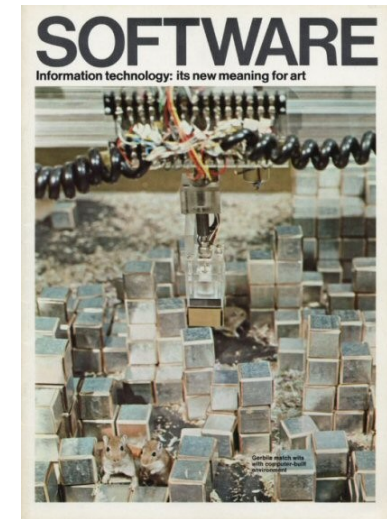
Jack Burnham: *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art, 1970-1971*

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



# New Media Duchampiana

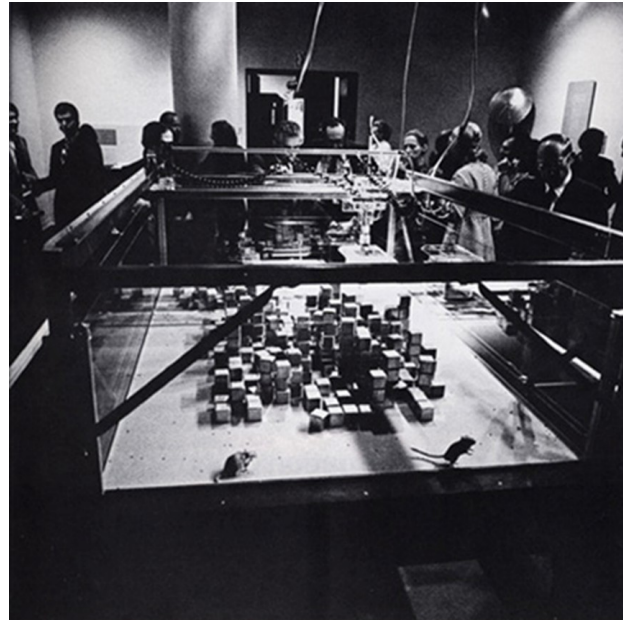
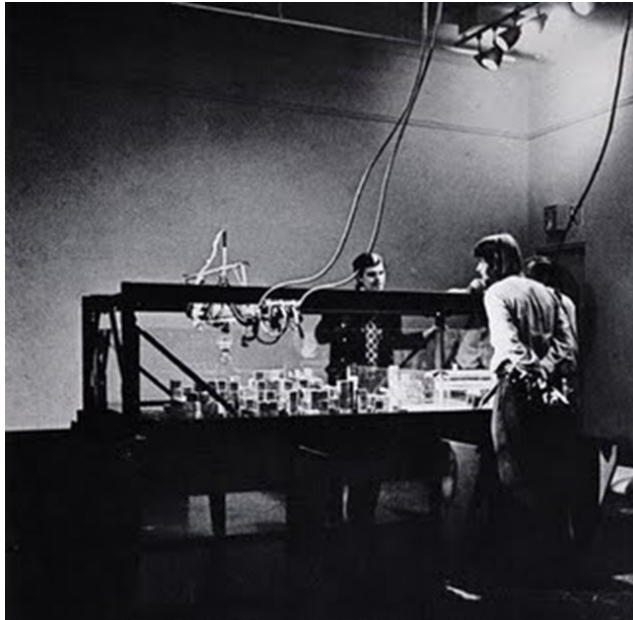
Jack Burnham: *Software. Information Technology: Its New Meaning for Art, 1970-1971*



„Interactive Paper Systems“ Sonia Sheridan

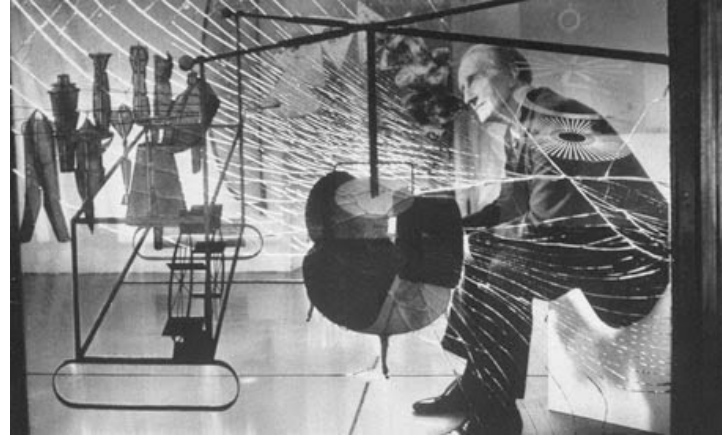
# New Media Duchampiana

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



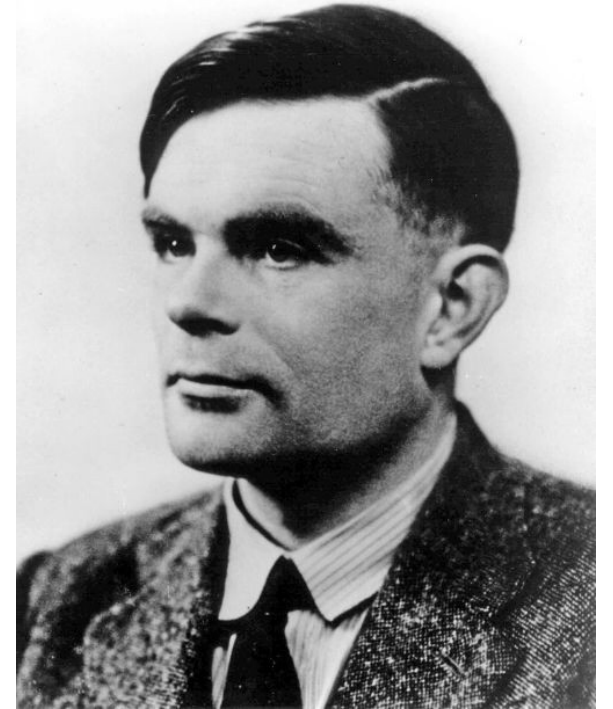
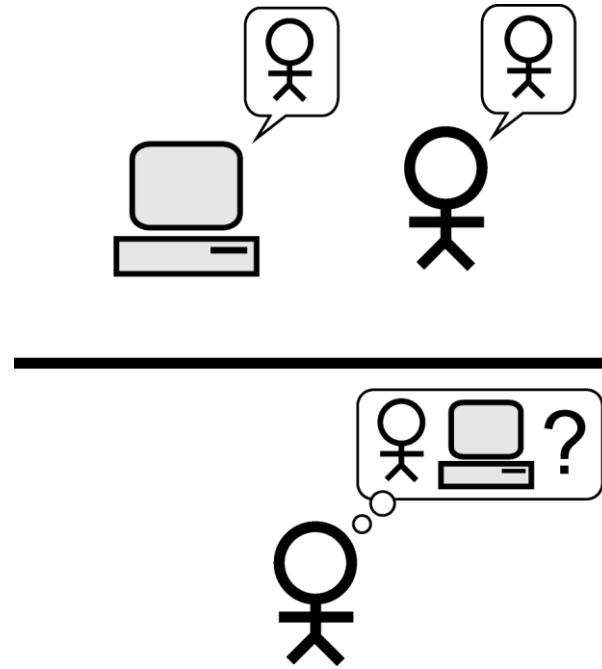
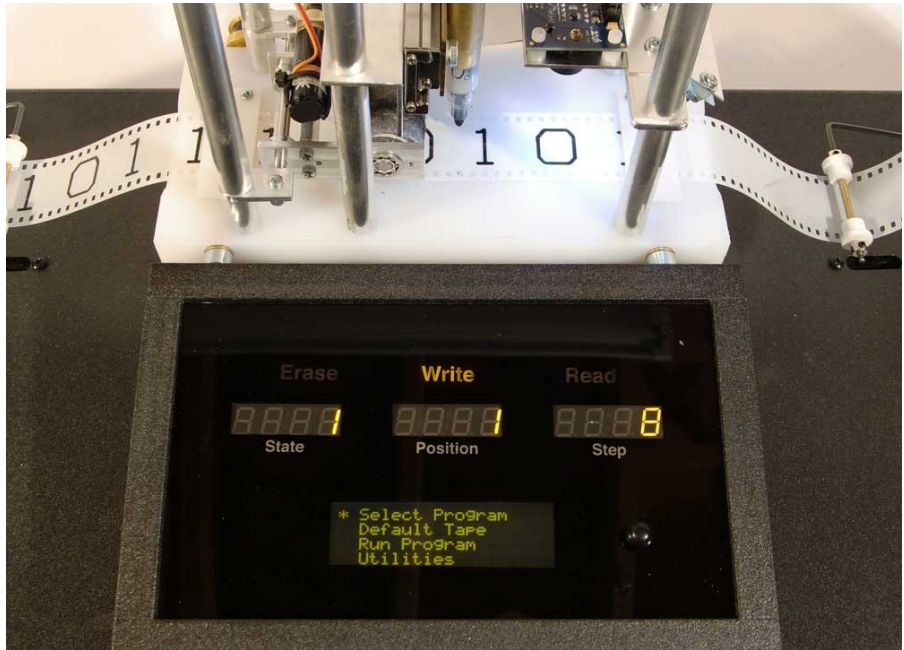
*SEEK, Nicholas Negroponte with Architecture Machine Group*

# Bachelor machine





# Bachelor machine



# Bachelor machine



# BACHELOR MACHINE

