

NEW MEDIA ART I

DEFINICE

NEW MEDIA ART

- Nová média = umělecká tvorba využívající počítač

NEW MEDIA (ART)

- **Sociologický pohled na věc.**
- **Institucionální definice/historie oboru.**
 - InSTITUTE zaměřené na nová média
 - Akce (festivaly) věnované novým médiím
 - Publikace o nových médiích

70s SIGGRAPH (USA); Ars Electronica, Linz (Rakousko)

80s ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, Německo 1989); New Media Institut, Frankfurt, Německo 1990; ISEA (Inter-Society for the Electronic Arts), Holandsko (1990).

90s Centra nových médií v Evropě a Japonsku: Festivaly jako Ars Electronica, ISEA, DEAF.

Česká republika

(1992-1999) Sorosovo centrum současného umění (1992-1999). – Výstava: *Orbis Fictus. Nová média v současném umění*. Kurátoři: Ludvík Hlaváček a Marta Smolíková.

(1998-?) CIANT. Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie. – Ředitel: Pavel Smetana. (Festivaly Enter – 2000, 2005, 2007, 2009; Mutamorphosis – 2007, 2012)

NEW MEDIA (ART)

- Design softwaru a moderní umění: Paralelní projekty

„Čas ukáže, že největšími inovátory v oblasti kulturní produkce posledních desetiletí nebyli malíři, filmaři, spisovatelé, ale designéři HCI, vývojáři počítačových her nebo DJs.“

Lev Manovich

Douglas Engelbart (HCI : počítačová myš, grafické uživatelské rozhraní, internet)

Ivan Sutherland (počítačová grafika, program Sketchpad)

Ted Nelson (hypertext)

Tim Berners-Lee (www)

...

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:
 1. Nová média vs. kyberkultura
 2. Nová média jako výpočetní technika užitá jako distribuční platforma
 3. Nová média jako digitální data ovládaná softwarem
 4. Nová média jako mix současných kulturních konvencí a konvencí softwaru
 5. Nová média jako estetika spojená s ranou fází všech nových médií a komunikačních technologií
 6. Nová média jako rychlejší vykonávání algoritmů dříve realizovaných manuálně nebo s pomocí jiných technologií
 7. Nová média jako vpisování formátů moderní avantgardy do technologie, nová média jako metamédia
 8. Nová média jako paralelní artikulace stejných myšlenek v umění 2. poloviny 20. století a v moderním komputingu.

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:

1. Nová média vs. kyberkultura

Kyberkultura: Zkoumá různé společenské fenomény spojené s užíváním internetu a dalších forem síťové komunikace. Zaměřuje se na sociální aspekty užívání nových médií a na networking.

vs.

Nová média: Studují novomediální kulturní objekty (digitální, síťové), neomezují se na networking, ale zajímají se také o počítačové procesy.

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:

2. Nová média jako výpočetní technika užitá jako distribuční platforma

LM: Nová média jsou kulturní objekty, které užívají digitální počítače pro distribuci a prezentaci (internet, webové stránky, počítačová multimédia, počítačové hry, virtuální realita...)

Slabé stránky této definice:

- a) Stále více médií se přesouvá on-line
- b) Stále více kulturních forem je distribuováno on-line
- c) Definice nevyjadřuje důsledky digitalizace

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:

3. Nová média jako digitální data ovládaná softwarem

LM definuje **5 principů** nových médií:

- Číselná reprezentace
- Modularita
- Automatizace
- Variabilita
- Transkódování (kulturní t.)

Digitální objekt = datová struktura

Statický digi-obraz = 2D pole (x, y)

Pohyblivý digi-obraz = 3D pole (x, y, t)

Algoritmy (univerzální procesy aplikovatelné na různé digi-objekty: cut, copy, paste, compress, match...)

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:

4. Nová média jako mix současných kulturních konvencí a konvencí softwaru

Stará a nová média existují vedle sebe a vzájemně se ovlivňují. = Raná fáze nových médií je vždy spjata s produkcí „hybridních formátů“ ovlivněných dominantními médii.

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:

5. Nová média jako estetika spojená s ranou fází všech nových médií a komunikačních technologií

„Všechna média byla jednou nová...“

Pohled mediální archeologie na nová média :

S novými médii se váží ustálené „ideologické trópy“ a „kulturní techniky“.

- + NM posílí demokracii
- + NM zlepší přístup k realitě
- NM přispějí k erozi morálních hodnot
- NM zničí přirozený vztah člověka ke světu

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:

6. Nová média jako rychlejší vykonávání algoritmů dříve realizovaných manuálně nebo s pomocí jiných technologií

*„Moderní počítač je programovatelný stroj.
Tj. může provádět různé algoritmy.“*

NM přinášejí **velké zrychlení** v provádění různých úkonů/procesů dříve realizovaných manuálně nebo na analogových strojích.

Velké zrychlení přináší také **kvalitativní změny**:

- Centrální perspektiva (obraz) / Pohyblivá perspektiva (VR realita)
- Komunikace na dálku (dopis, telegraf, telefon) / Komunikace v reálném čase

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:

7. Nová média jako vpisování formátů moderní avantgardy do technologie, nová média jako metamédia

Ve 20. letech 20. století umělecká avantgarda „vynalezla“ nové kulturní formy, které nyní užíváme na PC.

- **Koláž** / PC funkce cut & paste

- Formáty avantgardy transformované do PC:

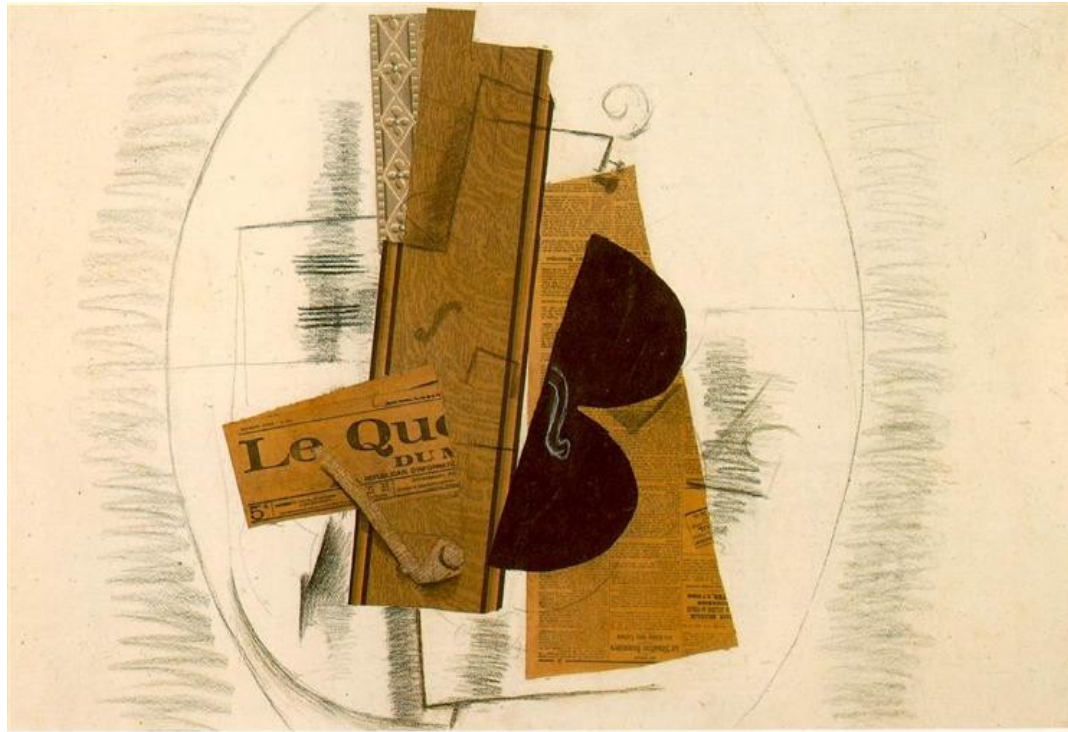
hypermédia, databáze, vyhledávače, těžení dat, zpracování obrazu, vizualizace a simulace

Avantgarda (20. l. 20. st.): témata: vidění, nové způsoby reprezentace světa

Nová média (90. l. 20. st.): témata: přístup (accessing), nové způsoby užití dříve nahromaděných kulturních objektů a formátů

Nová média = metamédia, protože užívají stará média jako svůj materiál

Koláž



Georges Braque (1882-1963): *Housle a dýmka*, koláž, 1913

Koláž



Hannah Höch (1889-1978): *Řez dadaistickým nožem skrze pivní břich Výmarské republiky*, koláž, 1919

Koláž



Henri Matisse (1869-1954): *La gerbe (Svazek)*, koláž, 1953

Koláž



Victor Acevedo (*1954): ***Springside Cynthesis***, computer graphic, 1999

Koláž



Laurence Gartel (*1956): *Clown Cuzin*, 2000,
inkoustový tisk

Koláž



Joseph Nechvatal (*1951): *the birth Of the viractual*, 2001, computer-robotic assisted acrylic on canvas

NEW MEDIA (ART)

- Co jsou nová média. 8 návrhů:

8. Nová média jako paralelní artikulace stejných myšlenek v umění 2. poloviny 20. století a v moderním komputingu.

Postmodernismus a nová média = paralely

- kultura užití: remix, remake, postprodukce
- postmodernismus/barokní prvky: 18. stol. – komunity čtenářů a autorů; viz Písmák.cz (<http://pismak.cz/>)
- Inspirace 60s: Nová média naplňují estetiku happeningu, performance a instalace
- Inspirace 60s: Nová média i moderní umění: minimalismus, kombinatorika

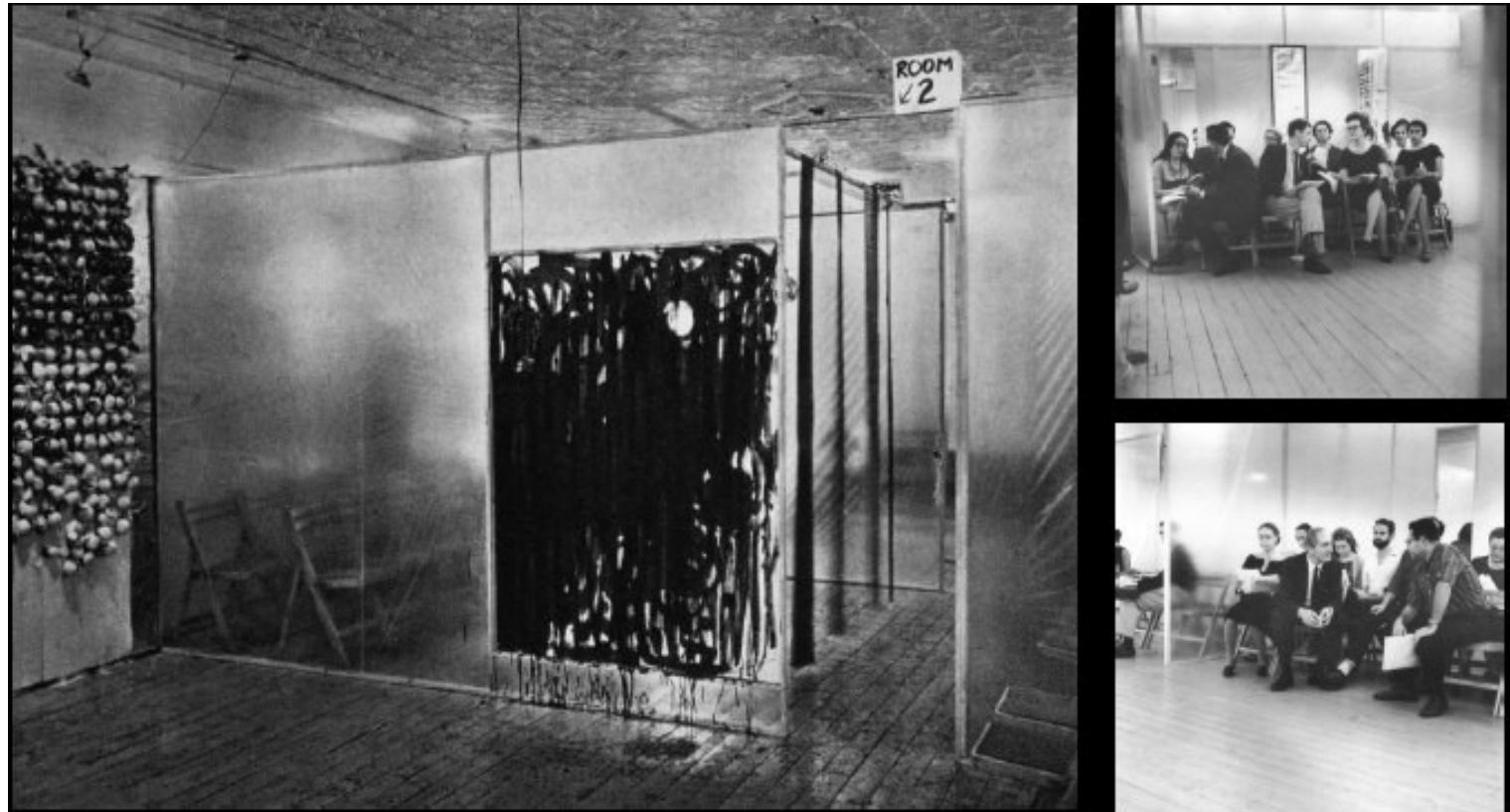
Remake



Remake



Happening



Allan Kaprow: *9 happenings in 6 parts*, 1959

NEW MEDIA (ART)

- 8+1 definice **NOVÁ MÉDIA JAKO INTERMÉDIA ODEHRÁVAJÍ SE V ČASE**
- Pierre Lévy: *Kyberkultura*

Užívá pojem: **umění kyberkultury**

Základní forma uměleckého díla je: **virtuální svět (off-line / on-line)**

Nová média definuje jako „*soubor komunikačních a interaktivních konfigurací, které se utvářejí v techno-sociálním prostředí kyberkultury.*“

(P. Lévy, *Kyberkultura*, 1997, s. 121)

NEW MEDIA (ART)

- 8+1 definice **NOVÁ MÉDIA JAKO INTERMÉDIA ODEHRÁVAJÍ SE V ČASE**

Hlavní rysy umění kyberkultury/nových médií:

- a) Aktivní účast (těch, kteří díla vychutnávají, interpretují, zkoumají, či čtou) rozvíjená jako koncept **INTERAKTIVITY**.
- b) Organizace kolektivního tvůrčího procesu, spolupráce iniciátorů (umělců) a účastníků, rozvíjená jako koncept **KOLABORATIVNÍHO ČI PARTICIPATORNÍHO DÍLA**.
- c) Neukonečná tvorba: Virtuální svět (novomediální dílo) je svou strukturou **OTEVŘENÝM DÍLEM**.

NEW MEDIA (ART)

- 8+1 definice **_NOVÁ MÉDIA JAKO INTERMÉDIA ODEHRÁVAJÍCÍ SE V ČASE**

SHRNUTÍ: Hlavní rysy novomediálního díla / virtuálního světa:

- **aktivní účast interpretů**
- **kolektivní tvorba**
- **dílo-událost, dílo-proces**
- **vzájemné propojení a rozostření hranic (mezi dílem a okolím, dílo „vystupující z oceánu dat“)**

Tyto rysy naznačují **úpadek dvou znaků**, které až dosud zajišťovaly integritu, osobitost a uzavřenost díla. Těmito znaky jsou:

autor díla a jeho záznam.

NEW MEDIA (ART)

- 8+1 definice **_NOVÁ MÉDIA JAKO INTERMÉDIA ODEHRÁVAJÍ SE V ČASE**
- **TEXT se mění v HYPER-TEXT**

Příklady:

Olia Lialina: *My Boyfriend Came Back from the War* (1996, net art):

<https://vimeo.com/10173310>

20. výročí díla: <https://vimeo.com/157143069>

Shelley Jackson: *Patchwork Girl* (1995, hypertext fiction)

Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=KXFEgyXrbqU>

Struktura:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Patchwork_Girl_\(hypertext\)#/media/File:Patchwork_Girl_Structure.png](https://en.wikipedia.org/wiki/Patchwork_Girl_(hypertext)#/media/File:Patchwork_Girl_Structure.png)

Michael Joyce: *afternoon* (1998, ergodická literatura)

Ukázka: <https://www.youtube.com/watch?v=djlrHF8S6-Q>

NEW MEDIA (ART)

- 8+1 definice **NOVÁ MÉDIA JAKO INTERMÉDIA ODEHRÁVAJÍ SE V ČASE**
- **OBRAZ se mění v „HŘIŠTĚ“**

Příklady:

Jeffrey Shaw: *The Legible City*, 1988 – 1991

<https://www.youtube.com/watch?v=61I7Y4MS4aU>

<https://www.youtube.com/watch?v=s5wEuclfnN0>

Char Davies: *Osmose*, 1995

<https://www.youtube.com/watch?v=54O4VP3tCoY>

NEW MEDIA (ART)

- 8+1 definice **_NOVÁ MÉDIA JAKO INTERMÉDIA ODEHRÁVAJÍ SE V ČASE**
- **HUDBA se mění v NEKONEČNOU KOMBINATORICKOU HRU**

Příklady:

Alex McLean, Dave Griffiths: Live coding performance, 2013

<https://www.youtube.com/watch?v=Z-8DX7g2zEc>

Sonic pi live coding performance at node15:

<https://www.youtube.com/watch?v=yFBBFNvLyy8>

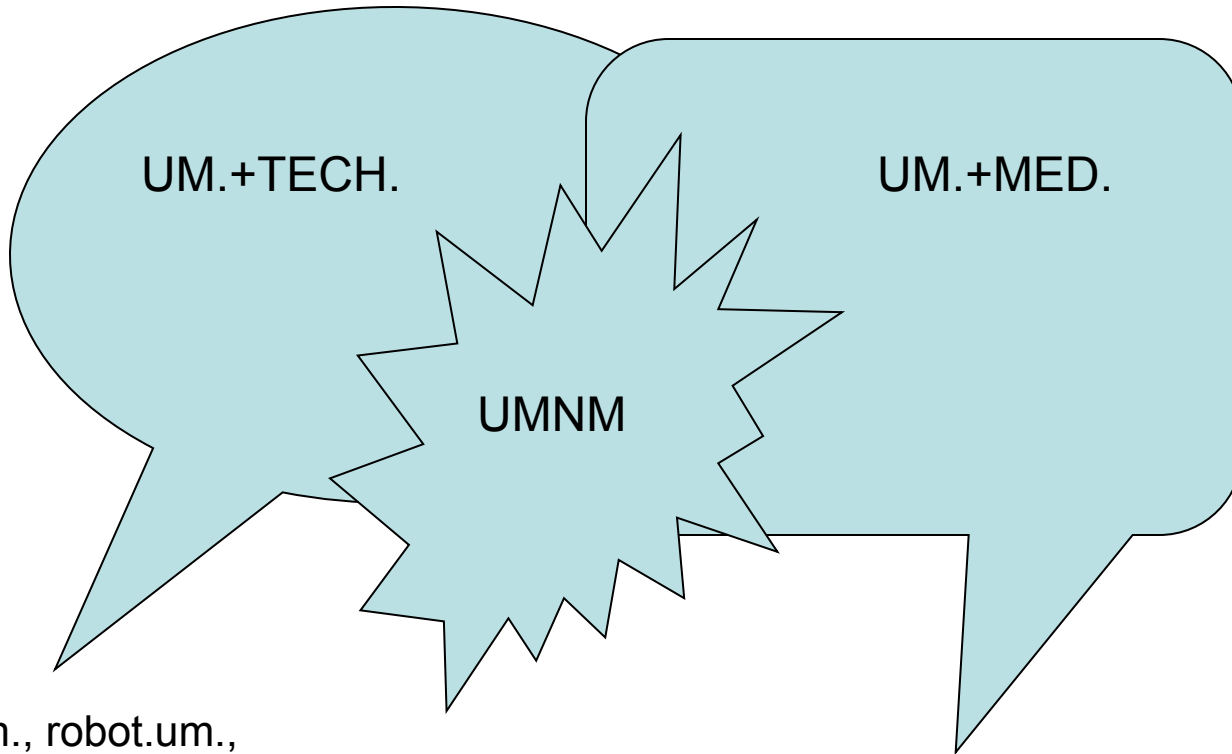
Explanation: <https://www.youtube.com/watch?v=ENfyOndcvP0>

Co je „umění nových médií“?

- UMNM jako výraz/reflexe informační společnosti.
- Počátek UMNM/1993.
- UMNM jako průnik kategorií „umění a technika“ a „mediální umění“.
- Umění nových médií jako výzkum/Information Art.
- UMNM: obecná definice.
- UMNM: definice na základě užití techniky/technologie.
- UMNM: jako digitální umění: kategorizace.
- UMNM: jako umělecké hnutí, strategie umnm.
- UMNM: digitální média jako nástroj a jako médium.
- UMNM: časové vymezení.
- UMNM: příklady.
- UMNM: od definice k hledání společných jmenovatelů: principy digitálních médií, umění kyberkultury.
- UMNM: jako remediace tradičních druhů umění.
- UMNM: jako performance / proces /událost, jako úpadek totality díla.



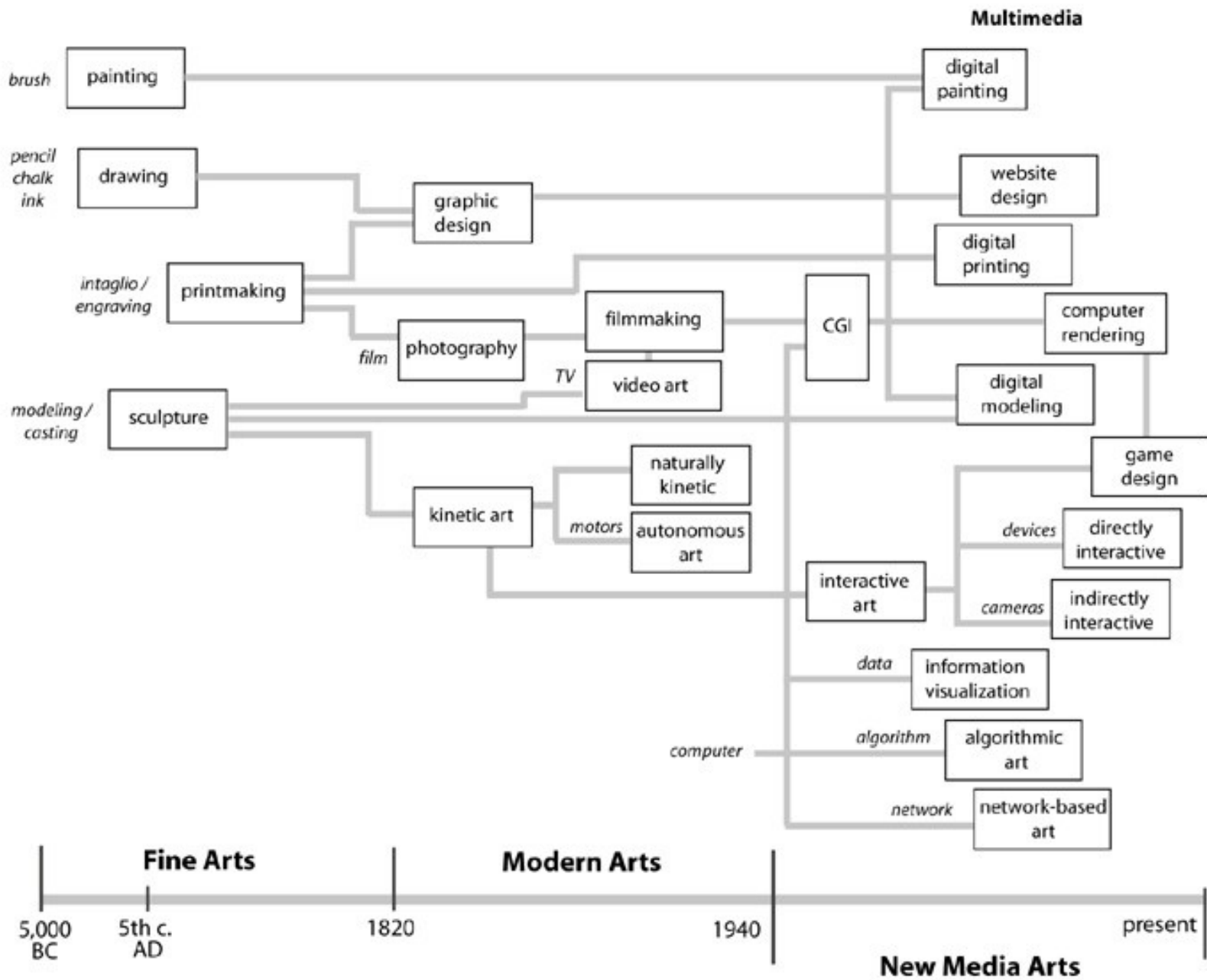
- *1993 jodi.org
- <http://www.jodi.org/>



El.um., robot.um.,
genom.um....

Video art, experiment.
film radio art...

- UMNM: <http://www.artlist.cz/klicova-slova/nova-media-149/>



- **Digitální umění:**

- Počítačová grafika

<http://www.medienkunstnetz.de/works/einstein/>

<http://www.dam-gallery.de/index.php?id=42&L=1>

- Animace a 3D umění

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

- Software art

<http://www.numeral.com/appletsoftware/eicon.html>

- Hactivismus

<http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>

<http://marknapier.com/shredder>

Net Art: O. Lialina: <https://vimeo.com/10173310>

Interaktivní objekty a umění ve veřejném prostoru.

- <http://www.medienkunstnetz.de/works/videoplace/>

- <http://www.mediaartnet.org/works/the-legible-city/>

- <http://www.youtube.com/watch?v=y0blJsgbcho>

- **Strategie umění nových médií:**
- Spolupráce a spoluúčast
- Apropriace a open-source hnutí
- Parodie
- Hackerství a hactivismus
- Intervence
- Identita
- Teleprezence a kontrola

- Umění nových médií není definováno zvoleným médiem, ale **kritickým nebo experimentálním způsobem** nakládání s novými médii.

- Mark Tribe – Reena Jana: *New Media Art*. 2006.

- **Témata UMNM:**
- umělý život,
- umělá inteligence a inteligentní agenty,
- telepresence, telematika a telerobotika,
- tělo a identita,
- databáze, vizualizace dat a mapování,
- textové a narativní prostředí,
- hry, taktická média, aktivismus, hactivismus, technologie budoucnosti, mobilní a lokativní média, sociální networking, příští generace virtuálních světů.

- Digitální umění
 - médium jako nástroj: fotografie, tisk, sochařství, film, video, animace,
 - médium jako prostředí: internetové umění, nomádské sítě, sw umění, vr a rozšířená realita...

Christiane Paul: *Digital Art*. 2008.

- Periodizace:
 - **60s-70s: počítačové umění** (H. Franke, F. Nake, M. Noll...)
 - **70s-80s: rozšířený film, interaktivní instalace, VR art** (M. Krueger, J. Shaw...)
 - **90s-2000: net art, software art** (J. Simon, V. Kopic, O. Lialina...)

- Příklady:
- <http://www.potatoland.org>
- <http://artport.whitney.org/collection/davis/Sentence/sentence1.html>
- <http://www.medienkunstnetz.de/works/third-hand/>
- <http://www.medienkunstnetz.de/search/?qt=eduardo+kac>

- **George P. Landow:**
- Virtualita, fluidita, adaptabilita, otevřenost, procesuálnost, nekonečná reprodukovatelnost, snadné přemístění, síťovatelnost.

- **Lev Manovich:**
- Číselná reprezentace, modularita, automatizace, variabilita, kulturní překódování.

- **Martin Lister a kol.:**
- digitalita, interaktivita, hypertext, disperze, virtualita.

- **Pierre Lévy:**
- aktivní účast interpretů,
- kolektivní tvorba,
- dílo-událost, dílo-proces,
- vzájemné propojení a rozostření hranic,
- dílo vystupující z oceánu digitálních znaků.

- **Pierre Lévy:**
- **„virtuální světy“**
- **„všeobecnost bez totality“**

- **Oslabení faktorů totalizace (díla): autor (totalizace vnitřní), záznam (totalizace vnější)**

- **Pierre Lévy:**
- **Proměna:**
- **text - - - hyperdokumentový mechanismus čtení/psaní na síti.**
- **hudba - - - rekurzivní neukončený proces tvorby a transformace pohyblivé paměti skupinou různých kooperátů.**
- **obraz - - - symbolicko-pohybová interakce se souborem dat, definujícím VR stav obrazu.**

- **„VR světem proplouváme jako hypertextem a pragmatika techno hudby předpokládá také princip VR a záznamové navigace v hudební paměti. Některé hudební výkony v reálném čase mimo jiné používají mechanismy hypermediálního typu.“**

- **Umění nových médií: performativní charakter, od instalace (skrze interakci) k inscenaci.**

- „K základním charakteristikám mediálního umění patří , že je založené na čase a pohybuje se od pozice zaměřené na objekt k pozici orientované na kontext a pozorovatele. V tomto smyslu se mediální umění stává motorem změny směrem od moderny k postmoderně, s čímž je spojená i změna probíhající od uzavřených, definovaných a celostních systémů k otevřeným, blíže neurčeným, neurčitým a nekompletním systémům.
- Mediální umění se současně váže na pohyb od světa nevyhnutelnosti ke světu možností, které přitahují pozorovatele, přičemž směřuje od mono-perspektivy k vícenásobné perspektivě, od hegemonie k pluralismu, od textu ke kontextu, od místa k bezprostorovosti, od celku k jednotlivostem a od objektivitě k relativitě pozorovatele.“
- P. Weibel

- Live coding performance, INTIME 2013
- <http://vimeo.com/77694274>