

# **NEW MEDIA ART\_I**

## **TAXONOMY**

# **NEW MEDIA ART TAXONOMIE**

- **Co je taxonomie?**
- **„Obor biologie zabývající se teorií a praxí klasifikace organismů a jejich uspořádáním do hierarchického systému. V zemědělství: způsob hodnocení půd podle různých znaků, vlastností a kritérií, zvl. Na základě geneze. V lingvistice: Srovnání shodných jevů v témže jazyce nebo v různých jazycích jako základ pro vědecké třídění jazykových faktů.“ (Akademický slovník cizích slov, s. 748)**

# **NEW MEDIA ART TAXONOMIE**

**Bajka o slonovi**



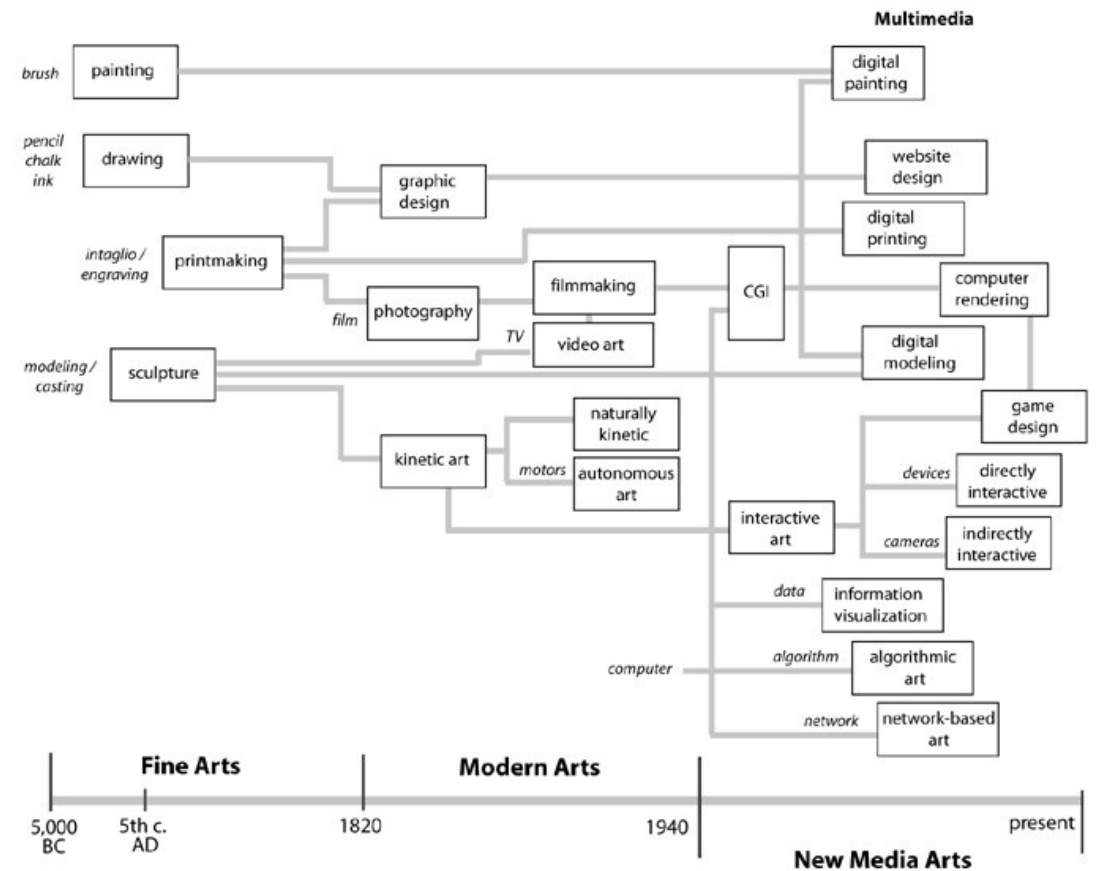
# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Nová média /diachronní definice/**

- **Denisa Kera** (Arlist, nedohledáno)
- Nová média v umění označují **spojování technologických inovací s novými formami uměleckého vyjádření**. Retrospektivně zařazujeme mezi nová média také fotografii, film, rádio, televizi, satelity, video a další technologie, které výrazně ovlivnily a proměnily tradiční formy umělecké tvorby.
- Nové technologie inspirovaly uměleckou praxi **avantgardních hnutí** první poloviny minulého století (**konstruktivismus, futurismus, dadaismus**), umožnily rozvoj **kinetismu, zvukových básní a nové typografie**, zároveň utvářely i podobu poválečné elektronické scény (**radio art, musique concrète, videoperformance, experimenty s uzavřeným okruhem a videopáskami, satelitní a telekomunikační umění** atd.).
- Od **60. let** mluvíme o **počítačovém umění**, původně zaměřeném na experimenty s algoritmicky generovaným obrazem a zvukem (John Whitney, Charles Csuri, Vera Molnar a další), později pak charakteristickým **kybernetickou koncepcí uměleckého díla** jako otevřeného systému (Roy Ascott).
- Od **90. let** se umění nových médií ztotožňuje především s tvůrčím využíváním digitálních a síťových technologií. **Do umělecké praxe vstupuje internet (net art)**, nejrůznější softwary a aplikace pro kooperaci nebo pro real time efekty, pokročilé technologie **virtuální a smíšené reality, počítačové hry a další** produkty digitální kultury, nebo také databáze, vizualizace, bezdrátové a mobilní technologie, robotika a dokonce i nastupující **biotechnologie a nanotechnologie**.
- Vznikají instalace, performance, ale i ryze konceptuální díla, která problematizují tradiční kategorie uměleckého díla, publika a tvůrce. Digitální umění charakterizují výrazně procesuální a nestabilní díla, která jsou často závislá na interakci s divákem nebo která dokonce ani nejsou dílem člověka. (...)

# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Nová média /diachronní definice/**
- **Rama Hoetzlein**
- <http://www.rchoetzlein.com/theory/2009/what-is-new-media-art/>



# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Nová média /synchronní definice/**
- **TaTe Modern**
- <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/n/new-media>



# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Nová média /synchronní definice/**

**Elektronické  
umění**

**Robotické  
umění**

**Genomické  
umění**

**UMĚNÍ A  
TECHNIKA**

**UMĚNÍ  
NOVÝCH  
MÉDIÍ**

**MEDIÁLNÍ  
UMĚNÍ**

**Video art**

**Experimentální film**

**Radio art**



# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Nová média /synchronní definice/**
- **Nová média jako výzkum (Steven Wilson)**
- Moderní umělec jako „průzkumník žité reality“ zajímající se o „neviditelné“ principy, které ji animují, ale i způsoby, jakými naše vnímání (smysly, jazyk, ovlivňují naše poznání...).
- Konceptuální ukotvení umělecké tvorby
- Spolupráce umělců s vědci

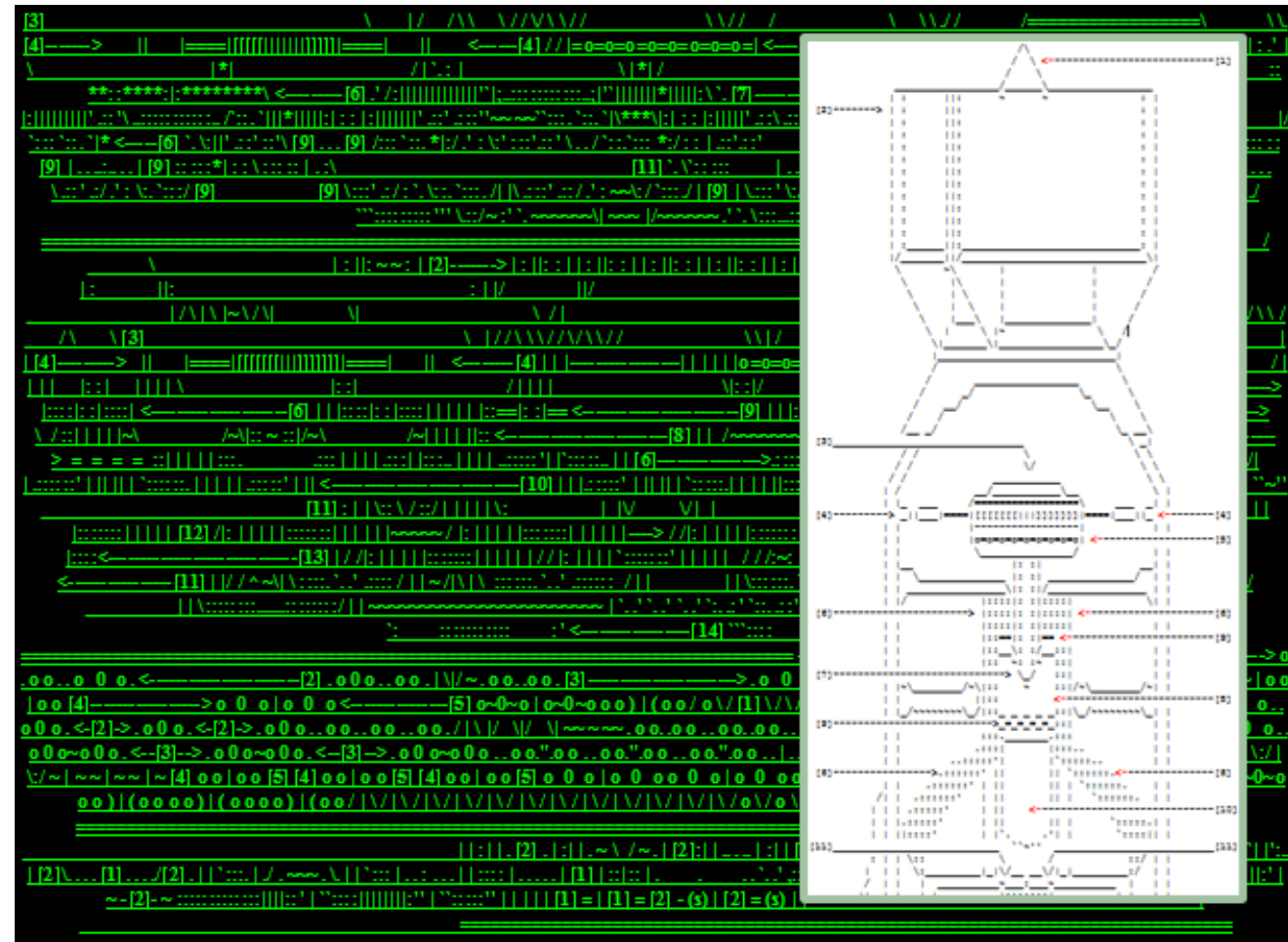
## **3 základní strategie „umění jako výzkum“**

- Pokračování v modernistické umělecké praxi přizpůsobené současné době;
- Vytváření postmoderních uměleckých děl založených na metodě dekonstrukce;
- Rozvíjení uměleckých aktivit zaměřených na zkoumání potenciálu nových technologií.



# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **GENEZE NOVÝCH MÉDIÍ**
- **\* JODI.ORG, 1993**
- <http://www.jodi.org/>



# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

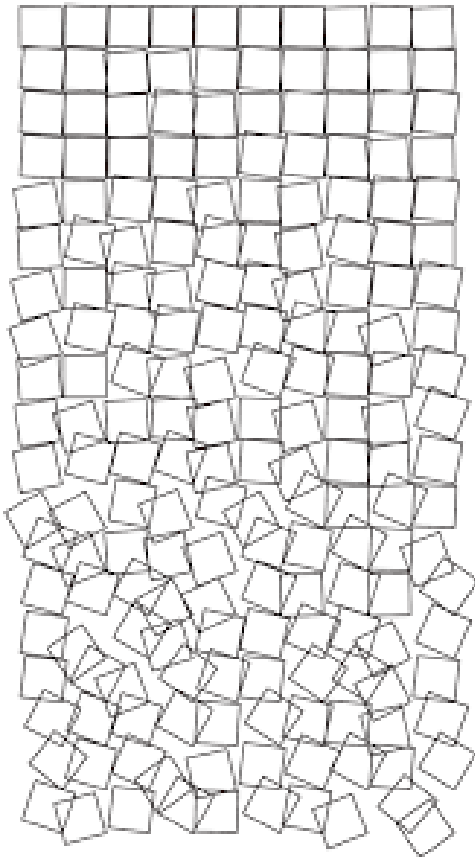
- **TAXONOMIE DLE**
- **WOLF LIESER: DIGITAL ART**
- **Digitální umění** se stalo akceptovaným pojmem označujícím umění, v němž byl počítač využit k vytvoření uměleckého díla. Jak vyplývá z definice, umělecké **dílo muselo být generováno v digitální formě**, která může být elektronicky popsána jako série jedniček a nul (v protikladu k analogovým médiím).
- Při interpretaci tradičních uměleckých druhů nás nezajímá způsob, jak dílo vzniklo, ale jeho **finální/konečná forma, koncept**, ke kterému poukazuje a/nebo **estetická hodnota**, kterou nese. V případě digitálního umění je **i proces** jeho vzniku součástí interpretace prezentovaného díla.
- Digitální umění je taková tvorba, která využívá potenciál počítače nebo internetu způsobem, jehož bychom nemohli dosáhnout jinými prostředky.
- Digitální umělecké dílo může mít podobu obrazu zkoumajícího specifický jazyk média, ale také dílo, které reflektuje meta-charakteristiku daného média.

# **NEW MEDIA ART TAXONOMIE**

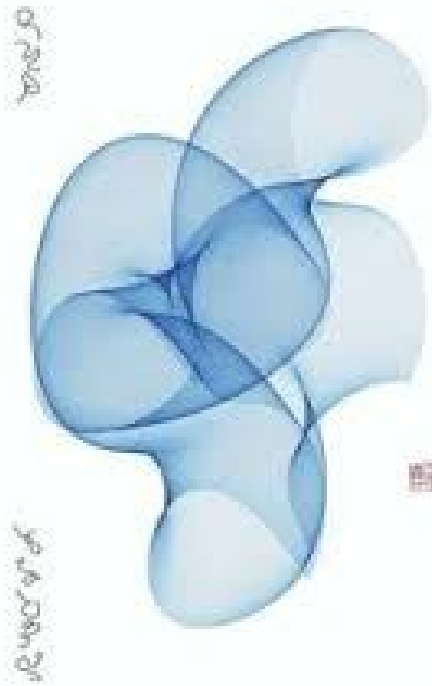
- **TAXONOMIE DLE**
- **WOLF LIESER: DIGITAL ART**
- Počítačová grafika
- Animace
- 3D obrazy
- Softwarové umění
- Hackability (Net art)
- Interaktivní objekty a umění ve veřejných prostorech

# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Počítačová grafika**



[Georg Nees](#)



Roman Verostko



Margret Eicher: 2007

# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Animace**

- Charles Csuri: *Hummingbird*

- <https://www.youtube.com/watch?v=awvQp1TdBqc>

- Tony Pritchett: *Flexipede*

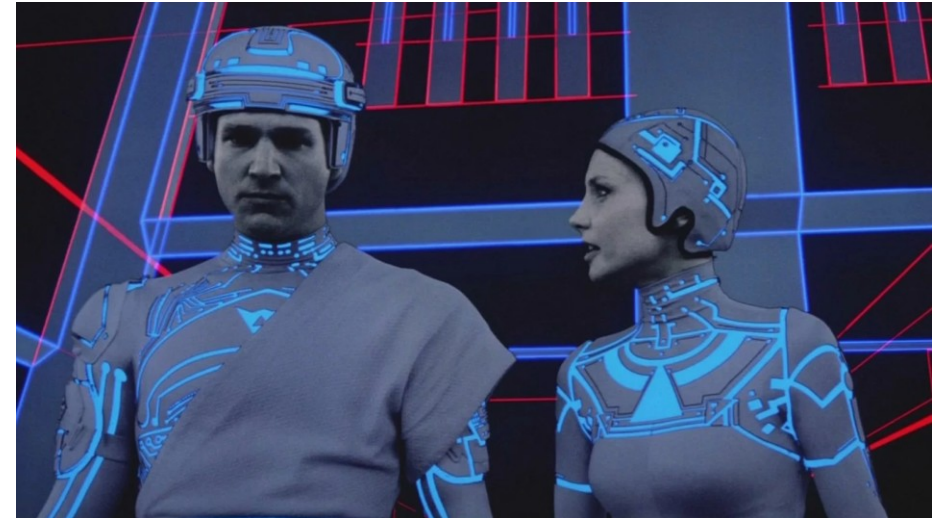
- <https://www.youtube.com/watch?v=aVQHYeUHBXM>

- **Tron, 1982**

- <https://www.youtube.com/watch?v=3efV2wqEjEY&t=53s>

- **Toy Story, 1995**

- <https://www.youtube.com/watch?v=xNWSGRD5CzU>



# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

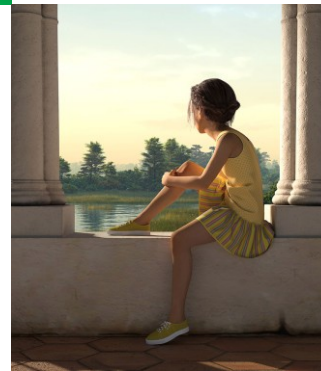
- **3D UMĚNÍ**
- David Em



- Gero Gries <http://www.gerogries.com/>



- Gerhard Mantz: <http://www.gerhard-mantz.de>

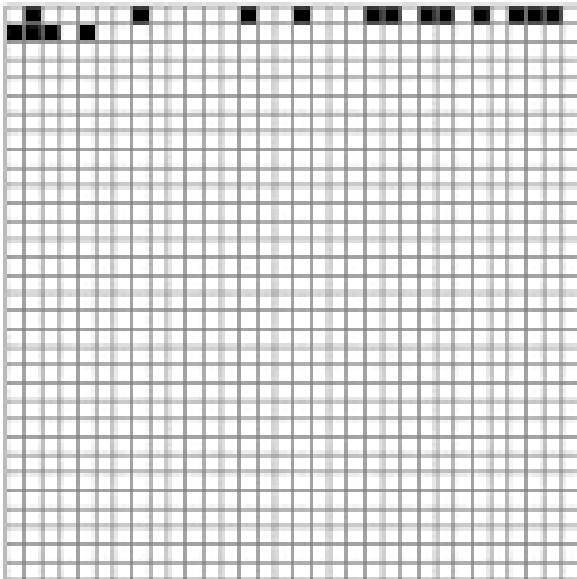




# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Softwarové umění**

- John F. Simon: <http://www.numeral.com/appletsoftware/eicon.html>
- Mark Napier (browser art): <http://www.potatoland.org/shredder/shredder.html>
- Florian Cramer (code poetry): Self.pl

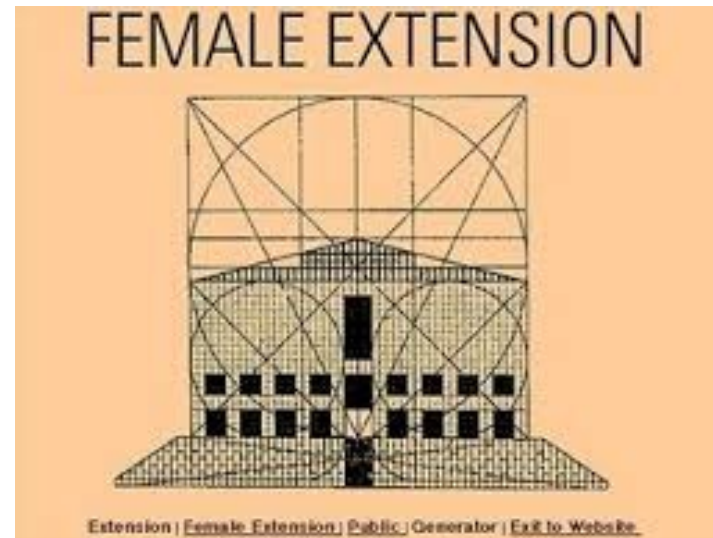
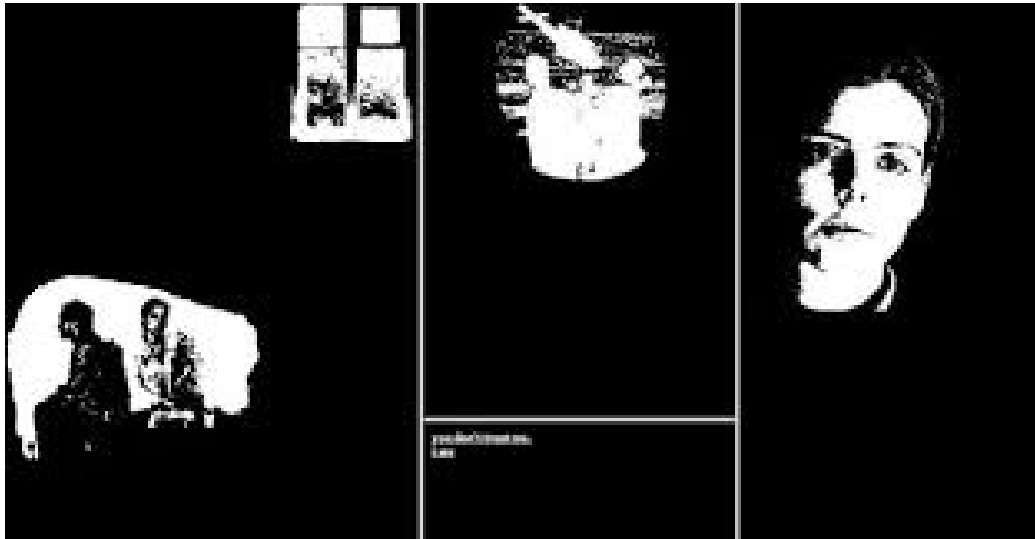


```
#!/usr/bin/perl
open (IT, "< self");
while (<IT>) {
  push @it, $_}
close (IT);
open (IT, ">> self");
print IT join ("\n ", @it);
close (IT);
```

# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

## • Net Art

- Olia Lialina: <https://vimeo.com/10173310>
- Cornelia Solfrank: <http://archive.rhizome.org/anthology/female-extension.html>
- Jaromil: [https://jaromil.dyne.org/journal/forkbomb\\_art.html](https://jaromil.dyne.org/journal/forkbomb_art.html)





# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- **Interaktivní objekty a umění ve veřejném prostoru**

- Jeffrey Shaw:

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

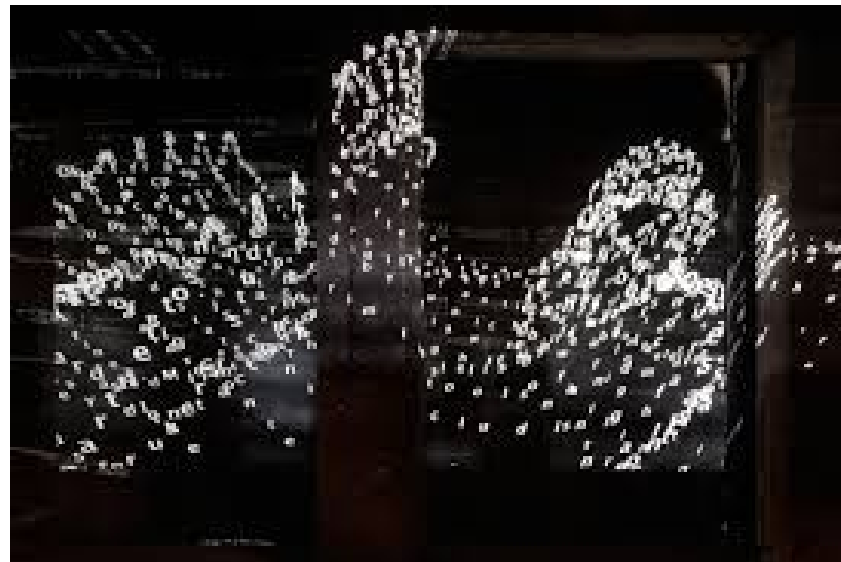
<http://www.mediaartnet.org/works/the-legible-city/>

- **Normen White: Helpless Robot**

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

- **Michael Bielický:**

<https://vimeo.com/bielicky>



# NEW MEDIA ART TAXONOMIE

- STRATEGIE UMĚNÍ NOVÝCH MÉDIÍ
  - Spolupráce a spoluúčast: <https://whitney.org/artport/douglas-davis>
  - Apropriace /přivlastnění/ a open-source hnutí:
  - Parodie
  - Hackerství a haktivismus
  - Intervence
  - Identita
  - Teleprezence a kontrola
- Umění nových médií není definováno zvoleným médiem, ale **kritickým nebo experimentálním způsobem** nakládání s novými médii.

# HOW IS NEW MEDIA ART?

- **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.

- **Témata UMMN:**
- 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>