

**OD ANALÓGOVÉHO  
K DIGITÁLNEMU...**  
NOVÉ POHĽADY  
NA NOVÉ UMENIA  
**V AUDIOVIZUÁLNO  
VEKU**

JOZEF CSERES  
MICHAL MURIN

**OD ANALÓGOVÉHO  
K DIGITÁLNEMU...**  
NOVÉ POHĽADY  
NA NOVÉ UMENIA  
**V AUDIOVIZUÁLNO  
VEKU**

Digi  
VAF  
(a x)

FAKULTA  
VÝTVARNÝCH  
UMENÍ  
AKADEMIA  
UMENÍ

**OD ANALÓGOVÉHO  
K DIGITÁLNEMU...**  
NOVÉ POHĽADY  
NA NOVÉ UMENIA  
**V AUDIOVIZUÁLNO  
VEKU**

Jozef Cseres  
Michal Murin

RECENZENTI:

Prof. PhDr. Oliver Bakoš, CSc.  
Doc. prom. ped. Václav Stratil

AUTORI TEXTOV:

Nicolas Bourriaud  
Kim Cascone  
Sean Cubitt  
Chris Cutler  
Mark B. N. Hansen  
Douglas Kahn  
Dan Lander  
Paul D. Miller  
Raymond Murray Schafer  
Martin Picard  
Don Ritter  
Marie-Laure Ryanová  
Stelarc  
Wolfgang Welsch

AUTORI PREKLADOV:

Jozef Cseres  
Ladislav Kiczko  
Oliver Reháč

Všetky práva vyhradené. Žiadna časť tejto publikácie nesmie byť použitá, uchovaná pre neskoršie rešerše, šírená elektronickou, mechanickou, fotografickou formou či iným spôsobom bez predošlého súhlasu majiteľov autorských práv.

© autori, Fakulta výtvarných umení,  
Akadémia umení, Banská Bystrica,  
2010

# Obsah

**7/**

Jozef Cseres,  
Michal Murin  
**NOVÉ POHĽADY  
NA NOVÉ UMENIA**

**13/**

Wolfgang Welsch  
**UMELÉ RAJSKÉ  
ZÁHRADY?  
SKÚMANIE SVETA  
ELEKTRONICKÝCH  
MÉDIÍ A INÝCH SVETOV**

**27/**

R. Murray Schafer  
**ZA AKUSTICKÝ DIZAJN**

**45/**

Douglas Kahn  
**AUDIOUMENIE  
V HLUCHOM STOROČÍ**

**65/**

Dan Lander  
**RÁDIOVÉ VYSIELANIE:  
ROZJÍMANIA NAD  
RÁDIOM A UMENÍM**

**79/**

Chris Cutler  
**PLUNDERFÓNIA**

**99/**

Paul D. Miller  
**TEMNÝ KARNEVAL**

**111/**

Kim Cascone  
**ESTETIKA ZLYHANIA:  
POSTDIGITÁLNE  
TENDENCIE V SÚČASNEJ  
POČÍTAČOVEJ HUDBE**

**121/**

Sean Cubitt  
**HYPERMETRIKA.  
KOEVOLÚCIA HLASU  
A STROJA.  
OD PÍSACIEHO STROJA  
K HYPERTEXTU.**

**133/**

Nicolas Bourriaud  
**AKO OBÝVAŤ  
GLOBÁLNU KULTÚRU  
(ESTETIKA PO MP3)**

**141/**

Mark B. N. Hansen  
**AFEKTOVÁ TOPOLOGIA  
UMENIA NOVÝCH MÉDIÍ**

**173/**

Mary-Laure Ryanová  
**VIRTUÁLNA REALITA  
AKO SEN A AKO  
TECHNOLÓGIA**

**193/**

Don Ritter  
**MÔJ PRST ZAČÍNA  
BYŤ UNAVENÝ:  
NEZAŤAŽUJÚCE  
INTERAKTÍVNE  
INŠTALÁCIE  
PRE CELÉ TELO**

**203/**

Martin Picard  
**MACHINIMA:  
VIDEOHRA AKO  
UMELECKÁ FORMA?**

**209/**

Stelarc  
**PARAZITNÉ VÍZIE**

**216/**

**O AUTOROCH**

**218/**

**ZDROJE TEXTOV**

# NOVÉ POHLÁDY NA NOVÉ UMENIA

Západné umenie prešlo v 20. storočí premenami, ktoré zásadne zmenili inštitucionálne rámce sveta umenia. Nové reprezentačné stratégie spochybnili inštitúciu autorstva, oslabili ontologický status umeleckého diela a zrelativizovali interpretačné prístupy k nemu. Ešte predtým, než tvár umenia zvrásnili nové technológie, sami umelci podrobili tvrdým skúškam jeho médiá. Vytrvalé experimentovanie modernistov so zobrazovacími konvenciami, médiami, jazykmi a kódmi priviedli najskôr výtvarníkov a literátov k riešeniam bez mimetických a naratívnych väzieb na reprezentovanú realitu, neskôr aj hudobníkov k hudbe ignorujúcej posluchové konvencie či dokonca temporálne a audibilné rámce percepcie. Na konci týchto riešení stála dôsledná konceptualizácia a dematerializácia umeleckého diela – stratégie, ktoré už v umeleckej praxi ostali prítomné. Umelci sa skrátka ponorili do hlbín jazyka, tí odvážnejší dokonca splynuli s médiom. Filozofická smrť subjektu a autora a technologické, participátorské a interaktívne spôsoby umeleckej komunikácie urobili príjemcu spoluzodpovedného už nielen za receptívne zhodnotenie umeleckého diela, ale neraz aj za jeho výslednú konfiguráciu. Výsledkom je situácia, keď umeleckým dielom môže byť čokoľvek a dokonca ho už nemusí vytvoriť či skoncipovať umelec. Umenie dnes môže objaviť ktokoľvek kdekoľvek, môže sa jednoducho prihodiť. To všetko sa samozrejme deje s veľkorysým požehnaním relevantných inštitúcií, ktoré sa umeleckej heréze pohotovo a flexibilne prispôsobujú, niekedy dokonca aj proti vôli autora.

Umelci vo svojich útokoch nešetrili ani estetiku. Naopak, tým, že obetovali kategóriu krásy v mene neistých experimentov a zanevrelí na múzické inšpirácie, talent a remeselné zručnosti, uštedrili tejto najzraniteľnejšej disciplíne najtvrdšie a najzákernejšie rany. Umelec namiesto toho, aby sebedovomému svetu umenia predkladal zmyslovo prítlačivé artefakty, zaplňuje ho dnes podivnými, neraz odpornými predmetmi najrozmanitejšieho pôvodu, provokuje jeho inštitúcie nemiestnymi návrhmi a testuje spoľahlivosť jeho mechanizmov. Umenie 20. storočia donútilo filozofov a estetikov hľadať nové metodologické stratégie a interpretačné prístupy k jeho výtvorom. V 60. rokoch minulého storočia najmä americkí myslitelia sústredili svoju pozornosť na „kultúrny kontext“ a „svet umenia“, kto-

rými nahradili metafyzické a psychologické pojmy starších teórií, ako „forma“ či „emócia“. Vďaka tejto iniciatíve sa ukázalo, že estetika umenia nie je až taká bezbranná a jej existencia nie je podmienená kategóriami krásy či vznešenosti, ako sa mnohí domnievali. Hoci s ťažkosťami, predsa len prežila odluku umenia od krásy a svoj kategoriálny a metodologický aparát prispôsobila aktuálnym zmenám v umeleckej reprezentácii. Esencialistické definície umeleckého diela nahradila kontextovými a namiesto historizujúcich, psychologizujúcich a funkcionalistických teórií umenia ponúkla procedurálne a inštitucionálne.

Dnes už nežijeme iba v paralelných svetoch – reálnych a virtuálnych (i tých simulovaných a tele-prezentovaných) – ale už aj v paralelných svetoch umenia. Koexistencia všetkých týchto svetov môže byť mäťúca a deprimujúca, v žiadnom prípade však nezabíja našu symbolotvornú podstatu. Ocitolí sme sa na prahu nového typu kreativity, ktorá, dúfajme, dokáže zmysluplnejšie artikulovať náš citový život než tradičné umelecké formy a spôsoby reprezentácie. Nové koncepty umenia, či už je to Cageov samoznejúci environment, Kaprowov happening, Beuysova sociálna plastika, Kosuthove konceptuálne prieskumy, Barthesovo písanie nahlas, Sontagovej nová senzibilita, Welschova anesteti-ka, Abramovičovej mentálna transmisia myšlienok a energie, Minského symbióza vedy, umenia a psychológie, Deleuzove a Guattariho deteritorializované refrény a tváre, Beyov poetický terorizmus, Stelarcova protetická extenzia humanity alebo Ritterova fyzická estetika, svedčia o stále aktuálnejšej potrebe odhaľovať v palimpsestoch nekonečného príbehu umeleckého symbolizmu nové a nové vrstvy a línie, pohrávať sa s ich významami a asamblovať a kolážovať ich v nových a nových kontextoch. Ako artikulovať túto neuchopiteľnú hru diferencií a multiplicít, ktorá už dávno nemá genealogickú a hierarchickú povahu, ale nomádsku identitu? Možnože dnes skutočne namiesto estetiky potrebujeme erotiku umenia, ako to kedysi prorocky naznačila Susan Sontagová. Alebo rizomatickú asambláž rozličných estetík! Nech nám je útechou aspoň to, že neprehľadná pluralita svetov umenia provokuje estetikov k novým výkonom.

Zvuk a gesto, ktoré spolu s obrazom predstavujú médiá, stojace vo vzájomnej interakcii na začiatku symbolickej reflexie sveta, boli až do 20. storočia viazané na živý, efemérny, neopakovateľný akt performancie-reprodukcie-interpretácie. Kým obraz konštituoval virtuálny priestor, zvuk a gesto operovali vo virtuálnom čase. Túto dôležitú skutočnosť pochopili už antickí Gréci, keď rozdelili umenia na expresívne (múžické) a konštruktívne (výtvarné). Ich klasifikácia bola hierarchická: expresívne umenia (tanec, hudba a spievaná poézia) boli nadradené konštruktívnym (architektúre, sochárstvu a maliarstvu) práve pre jedinečnú neopakovateľnosť performatívneho aktu. Aj v oblasti umeleckej reprezentácie skutočnosti sa prostriedkom *mimézis* stalo gesto performeru, ktoré predchádzalo mimetickému obrazu výtvarníka. Skôr než nové technológie zaviedli v 20. storočí do statických výtvarníckych žánrov temporálny rámec a dynamizovali našu percepciu, kľúčové osobnosti euro-amerického avantgardného umenia – Marcel Duchamp, John Cage, Allan Kaprow a ďalší – priviedli tradičné umelecké formy k novej syntéze zvuku, gesta a obrazu. Práve ich zásluhou sa zmenilo tradičné chápanie umenia ešte predtým, než ho na nepoznanie zmenili nové technológie, umožňujúce elektronickú (najskôr analógovú, neskôr

digitálnu) reprodukciu a distribúciu zvukov a gest. Zmena sa dotkla štyroch aspektov: 1. filozofie reprezentácie a ontologického statusu umeleckého diela (konceptualizácia a dematerializácia); 2. estetiky (programová odluka umenia od krásy); 3. remesla (rezignácia na staré a vznik nových zručností); 4. zániku druhových a žánrových taxonómii (intermedializácia a multimedializácia). K nim sa na sklonku tisícročia pridala (digitálna) interaktivita ako kvalitatívne nový spôsob štruktúrovania umeleckej formy a organizácie procesu umeleckej komunikácie.

Mnohí umelci dneška uspokojujú nepokojného hľadačského ducha práve prostredníctvom interakcie. Zdá sa, že interaktívna komunikácia – so spoluhráčmi, poslucháčmi, divákmi, so stále inteligentnejšími hudobnými nástrojmi, počítačmi i s prostredím – je veľmi účinný nástroj na artikulovanie plurality postmoderného sveta. Jej korene nachádzame už u klasikov experimentálneho umenia: v Duchampových rotoreliéfoch, v Cageovom šachovom kuse *Reunion* (1968), Lucierovej miniopere *The Duke of York* (1971), v *Unforeseen Events* (1991) Davida Behrmana či v Tudorovom elektronickom environmente *Neural Synthesis* (1992). Uvedení umelci popri tom, že svojimi dielami aktivovali intelektuálnu stránku umeleckého zážitku, otvorili umelecké dielo do časopriestoru a anticipovali interaktivitu generovanú novými technológiami, princíp, ktorý zostáva zachovaný aj v umeleckých kreáciách určených pre rádiofonický a kybernetický priestor. Menia sa len naše časopriestorové návyky, metabolické i technologické. Strata referenčných rámcov, manipulované a fragmentarizované vedomie a vnímanie neschopné rozlišovať medzi realitou a jej technologickými surogátmi, príznačné pre svet ovládaný médiami a novými technológiami, sú daň, ktorú ľudstvo zaplatilo za snahu ovládnuť časopriestorové súradnice fyziologickej skúsenosti. A mení sa, pochopiteľne, aj podstata a charakter *techné*. To všetko si vyžaduje nielen novú estetiku a novú senzibilitu, ale aj nové edukačné prístupy a stratégie. V dobe, keď sa čas potrebný na osvojenie si umeleckých remeselných zručností značne skrátil a oslobodil od talentových dispozícií, keď sa vďaka prevratným a široko dostupným technológiám možno naučiť produkovať kvalitné umelecké diela za veľmi krátku dobu a bez špeciálneho akademického vzdelania, koexistujú v rámci jednej generácie paralelne dve odlišné chápania nového typu tvorivosti. Umenie prirodzene splyva s inými typmi kreativity, ktoré vôbec nie sú odkázané na prežitie inštitucionálne rámce sveta umenia západného typu ani na jeho konvenčný kategoriálny a axiologický aparát a kde jeho elitárske delenie na profesionálne a amatérske vonkoncom neobstojí.

Pred pätnástimi rokmi predniesol Wolfgang Welsch v Bratislave (na pôde Sorosovho centra súčasného umenia) prednášku nazvanú *Umelé rajske záhrady? Skúmanie sveta elektronických médií a iných svetov*. Autor v nej vtedy zosumarizoval charakteristické vlastnosti virtuálnych svetov (umelých rajskeých záhrad) generovaných elektronickými médiami, načrtol ich vplyv a požiadavky na umenie nových médií, snažiac sa postrehnúť jeho pozitíva i negatíva v meniacom sa kontexte humanitného vedenia, ktoré sa, inšpirované moderným umením, začalo vyžívať v interdisciplinárnych, intertextových a intermedialných presahoch. Za pätnásť rokov sa toho síce v umení veľa zmenilo, najmä čo sa týka jeho technologických a médiových možností, mnohé z Welschových téz však ostali platné dodnes, a preto sme sa rozhodli začať predkladanú antológiu práve touto jeho pred-

náškou. Nové médiá radikálne zmenili gramatiku i syntax, estetiku i sociálne funkcie a stratégie umenia. Z mnohých umelcov sa, často práve vďaka technologickým možnostiam, stali akísi sociálni aktivisti (či dokonca „poetickí teroristi“), pre ktorých nejstuje žiadne tabu. Samozrejme, zďaleka nie všetko, čo dnes v umení vzniká, má schopnosť alebo ambície ovplyvňovať chod života či dokonca meniť tok spoločenských udalostí. V stále nediferencovanejšej záplave redundantných pseudoumeleckých repetícií bez väčšej umeleckej a estetickej hodnoty i bez výraznejšej psychologickej a spoločenskej účinnosti sa však ako memento týčia činy skutočných umelcov-aktivistov – tých, čo dobrovoľne opustili svet umeleckých inštitúcií a obetovali svoj talent i médium v záujme estetickej účinnosti a najmä spoločenskej prospešnosti. Títo umelci netestujú dávno otestované hranice umenia v sterilných prostrediach galérií a grantových platforiem, ani v prenatatých a medializovaných verejných priestoroch, ale odvážne balansujú na dynamických hraniciach života a umeleckej svetotvorby v situáciách a prostrediach (čoraz častejšie aj v tých virtuálnych), ktorých súradnice nevytyčujú teoretici, kurátori, sponzori a konzumenti umenia a anti-umenia, ale sám život, technologický pokrok a konkrétna spoločenská potreba.

Demokratický priestor svetovej internetovej siete pomohol distribuovať novú senzibilitu a nové podoby kreativity do tých najsúkromnejších priestorov a najintímnejších záhybov ľudského vedomia – individuálneho i spoločenského. Strašiak globalizácie a diktátu médií aktualizoval otázku diferenciácie a spustil emancipačné hnutia najrôznejších sociolektov. Keď sa všetky hranice rozpustili v pankulturalizme a interpretačnom relativizme, estetické princípy sa začali uplatňovať v manifestácii identity, jedinečnosti a kultúrnej autenticity. Ako hovorí Ivan Gaskell, derridovské *différence* (stabilizovaná diferenciacia) sa zmenilo na *différance* (odklad). Nikto nechce byť už viac identický a spoľahlivo zaraďiteľný, a to do takej miery, že sa dnes nivelizujú a komodifikujú už aj samotné diferencie. Predkladaný výber z textov o umení nových médií reaguje na uvedené myšlienkové, percepčné, spoločenské a technologické pohyby a snaží sa ich zachytiť v čo najpestrejšej škále oblastí, médií a prístupov. Namiesto pokusu reprezentatívne zmapovať horúci, stále sa formujúci terén nového umenia, má preto skôr ambíciu ponúknuť záujemcom oň možné spôsoby, ako zmysluplne artikulovať jeho dynamickú členitosť prostredníctvom rozmanitých kritických reflexií. Výber textov a žánrová a metodologická pestrosť boli motivované nielen súčasným, takmer neprehľadným stavom diskurzu o umení nových médií, ale predovšetkým pomerne rýchlou transformáciou vizuálnej kultúry na audiovizuálnu, ku ktorej v druhej polovici 20. storočia došlo vďaka prevratným audio technológiám.

V kontexte svetového výtvarného a umeleckého diania je obrat ku sonorizácii datovaný obdobím medzi rokmi 1996, keď bola v Berlíne uvedená výstava Klangkunst, a 2000, po ktorom dochádza k eminentnému záujmu múzejných a galerijných inštitúcií o túto „nemateriálnu“ umeleckú tvorbu. Prvá dekáda tohto storočia priniesla množstvo výstavných podujatí zameraných na konceptuálne prejavy v auditívnej sfére od 60. rokov až po súčasnosť. Zvuk sa stáva trendovou výstavnou a performačnou komoditou s teoretickými, archeologickými, retrospektívnymi a sumarizačnými pohľadmi, ktoré sprítomňujú celé 20. storočie a komprimujú ho do jednej megainformácie. Paralelne s archeologickými sondami sme svedkami toho, že mladá digitálna generácia tvorcov pracuje s identický-

mi ideami, s akými pracovali umelci v analógovom období, a až ich následné zverejnenie na výstavách nám ukazuje, že koncepty týchto autorov prebehli technologické možnosti doby.

V súvislosti s rozdielmi medzi klasickými a novými umeleckými formami vyvstáva otázka: Ako učiť umenie v dobe, keď sú umelecké i edukačné stratégie viac diverzibilné, heterogénne a rizomatické? Jedným zo spôsobov, ako edukácii napomôcť, je vytvárať informačné prostredie a ponúkať študentom orientačné smerníky, odkazy – s funkciou podobnou tej, akú plní poznámkový aparát pri čítaní textov. Veríme preto, že predkladané texty budú pre mladých tvorcov a študentov umenia takými smerníkmi a prispieť k ich zmysluplnému zorientovaniu sa; ich záujmy sú totiž veľmi nediferencované, zahrnujú všetky aspekty zvuku (vlastný akustický materiál, spôsoby jeho generovania a distribúcie) a manifestujú sa v rozmanitých výstupoch (laptopová experimentálna hudba, *sound art*, *noise music*, zvukové objekty, zvukové inštalácie, interaktívny vídžejing a pod.).

Ateliér digitálnych médií FVU v Banskej Bystrici, podobne ako iné ateliéry na vysokých umeleckých školách na Slovensku a v Čechách, je priestorom pre kreatívnu aplikáciu nových technológií a médií v intenciiach aktuálneho výtvarného prejavu a je otvorený intermediálnym a interdisciplinárnym projektom, integrujúcim digitálne technológie do umeleckej tvorby – od videoumenia, videoobjektu, videoinštalácie, videoperformancie a počítačovej animácie cez zvukovo orientované environmenty a projekty a multimediálne realizácie až po náročnejšie formy súčasnej umeleckej komunikácie. Študenti dnes bežne pracujú s autorským digitálnym zvukom a obrazom, s interaktivitou v digitálnom 2D a 3D prostredí, vrátane intervencií do verejného prostredia (aj digitálneho), narábajú s vizualitou databázových a algoritmických procesov v online komunikácii (sociálny networking), využívajú aktuálne softvéry, zaoberajú sa objektovo orientovanými programovacími jazykmi na interakciu, integrujú herné enginy do výtvarného umenia (machinima), aktívne sa venujú ďalším odnožiam digitálneho umenia ako sú *mobile phone art*, *net art*, *software art*, *generative art*, *cyber art* a pod. Skĺbenie praktických programátorských zručností s ideovými a konceptuálnymi formuláciami problémov a teoretickou výbavou, akú ponúka táto publikácia, sa otvára možnosť komplexne artikulovať tvorivé prostredie a tvorivý proces. Sme priamymi svedkami toho, ako sa hobby-izmus a brikolérstvo stávajú cestou k operatívnej a dynamickej profesionalizácii, čo je sprievodný jav technologickej a informačnej spoločnosti. V oblasti kultúry tak dochádza k mainstreamizácii a inštitucionalizácii inakosti, čiže k transgresii subverzie a v konečnom dôsledku ku zmierňovaniu napätia medzi inštitucionálnosťou a anti-inštitucionálnosťou.

V rokoch 2004 – 2010 prebiehal na Fakulte výtvarných umení v Banskej Bystrici projekt DigiVAF(ex), v rámci ktorého sa zrealizovalo takmer 100 podujatí a vydalo 10 postprodukčných dokumentačných DVD nosičov. Predkladaná publikácia je záverečným príspevkom k tomuto projektu, ktorý v rokoch 2008 – 2010 získal podporu grantu KEGA na Ministerstve školstva SR a aj vďaka nemu ju bolo možné realizovať v podobe, v akej ju teraz držíte v rukách.

Ďakujeme všetkým autorom za možnosť uverejniť preklady ich textov v slovenskom jazyku a poskytnúť tak študentom, mladým umelcom a teoretikom príležitosť oboznámiť

sa s výsledkami ich výskumnej a teoretickej práce. Poďakovanie ďalej patrí Martinovi Der-  
nerovi za grafickú úpravu, Kataríne Holecovej za jazykové korekcie a Eve Murinovej a Ka-  
rin Dvořákovej za operatívnu spoluprácu pri vydaní publikácie. Spoločne dúfame a ve-  
ríme, že kniha si nájde svoju cestu aj k odbornej verejnosti a svojimi postrehmi prispeje  
k formovaniu estetickej, filozofickej a umelecko-historickej reflexie intermediálnych a in-  
terdisciplinárnych tvorivých aktov, oscilujúcich medzi vizuálnymi a auditívnymi umelec-  
kými prejavmi.

JOZEF ČSERES A MICHAL MURIN



## O AUTOROCH:

**Nicolas Bourriaud** je umelecký kritik a kurátor. Je spoluzakladateľom a bývalým riaditeľom múzea umenia Palais de Tokyo v Paríži. Založil tiež časopis o súčasnom umení *Documents sur l'art*. Je autorom množstva článkov, esejí a kníh *Esthétique Relationelle* (1998) a *Postproduction* (2001).

**Kim Cascone** je elektronický hudobník, zvukový dizajnér a hudobný vydavateľ. Jeho texty o elektronickej a postdigitálnej hudbe boli publikované v mnohých prestížnych periodikách ako sú *Computer Music Journal*, *Artbyte*, *Mediamatic* a *Parachute*.

**Sean Cubitt** je publicista a teoretik médií a komunikácie so špecifickým zreteľom na umeleckú kreativitu. V 90. rokoch pedagogicky pôsobil na John Moores University v Liverpoole, od r. 2000 prednáša tvorbu pre elektronické médiá na University of Waikato na Novom Zélande.

**Chris Cutler** je rockový a improvizujúci hudobník a hudobný vydavateľ. Jeho hudba je zaznamenaná na desiatkach autorských a spoluatorských albumov a mnohých kolaboratívnych a hosťujúcich nahrávkach. Je autorom knihy *File Under Popular* (1984) a viacerých esejí a textov z oblasti hudobnej sociológie a alternatívnej hudobnej kultúry.

**Mark B. N. Hansen** je filozof a multidisciplinárny teoretik literatúry a umenia. Zaoberá sa najmä filozofiou a fenomenológiou nových médií. Je autorom množstva odborných článkov, štúdií a viacerých kníh, napr. *Embodying Technesis: Technology Beyond Writing* (2000), *New Philosophy for New Media* (2004), *Bodies in Code: Interfaces with New Media* (2006)

a *Critical Terms for New Media* (2010, spolu s W. J. T. Mitchellom). Hansen prednáša literatúru na Duke University v Durhame v Severnej Karolíne.

Predmetom teoretického výskumu **Douglasa Kahna** sú prieniky medzi históriou, teóriou a súčasnou praxou vo vizuálnych umeniach, hudbe, literatúre, umení zvuku a nových médií, filme, rozhlase, vede, technológii a politike od konca 19. storočia po súčasnosť, s dôrazom na tradície avantgardných, experimentálnych, bohémnych a subkultúrnych aktivít. Kahn je zakladateľom technokultúrnych štúdií na University of California v Davise, kde aj pedagogicky pôsobí. Je autorom mnohých štúdií, esejí, knihy *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts* (1999) a spolueditorom monografie *Wireless Imagination: Sound, Radio and the Avant-garde* (1992). V súčasnosti pripravuje vydanie svojej novej knihy *Arts of the Spectrum*, venovanej umeniam elektromagnetických médií.

**Dan Lander** je performer, video- a audioumelec, rozhlasový producent a teoretik umenia. Predmetom jeho umeleckého a teoretického záujmu sú fonografia, *radio art* a *sound art*. Je spolueditorom dvoch významných antológií z oblasti zvukového umenia - *Sound by Artists* (1990) a *Radio Rethink: Art, Sound and Transmission* (1994).

**Paul D. Miller** je hudobník, dídžej, multi-mediálny umelec, teoretik súčasnej kultúry, publicista a kurátor. Pod menom DJ Spooky That Subliminal Kid vytvára hudbu recyklujúcu najrozmanitejšie hudobné prejavy a vplyvy a stierajúcu akékoľvek žánrové konvencie. Jeho hudobné projekty sú zaznamenané na mnohých CD a DVD. Je autorom množstva esejí, knihy *Rhythm Science* (2004) a edito-

rom antológie textov o elektronickej hudbe a digitálnych médiách *Sound Unbound: Sampling Digital Music and Culture* (2008).

**Raymond Murray Schafer** je hudobný skladateľ, výtvarník, hudobný teoretik a pedagóg, zvukový ekológ a environmentalista. Je autorom množstva hudobných kompozícií a kolsálneho 12-dielneho scénického intermédiu *Patria*. Je zakladateľom akustickej ekológie, ktorej filozofiu, pojmy a princípy vysvetlil v knihe *The Tuning of the World* (1977).

**Martin Picard** pôsobí na University of Montreal. Venuje sa reflexii filmu, videa a digitálnych umení a teórii a kultúre videohier.

**Don Ritter** patrí k priekopníkom interaktívneho videoumenia. Jeho interaktívne inštalácie sú koncipované ako sociálne portréty; prostredníctvom fyzickej zainteresovanosti divákov-účastníkov v nich skúma vzťah ľudí k technológii a médiám a spoločenské javy ako sú hegemonia, servilita, komodifikácia tragédie, či rôzne mechanizmy autority. Je autorom mnohých esejí a štúdií z oblasti umenia nových médií a psychológie, estetiky a etiky umeleckej kreativity. V rokoch 1989 až 2005 vyučoval na Concordia University v Montreale a Prattovom inštitúte v New Yorku. V súčasnosti pôsobí ako umelec v slobodnom povolání.

**Marie-Laure Ryanová** je literárna vedkyňa a kritička. Venuje sa naratológii, fikcii a kyberkultúre. Je autorkou množstva štúdií, článkov a viacerých kníh, z ktorých sú najznámejšie *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2003) a *Avatars of Story* (2006). V súčasnosti pôsobí ako vedecká pracovníčka na University of Colorado.

**Stelarc** (vlastným jménom Stelios Arcadiou) vo svojich performanciách i textoch traktuje problém futuristicko-artificiálnej augmentácie ľudského tela. Preslávili ho najmä projekty *Third Hand*, *Virtual Arm*, *Stomach Sculpture*, *Fractal Flesh*, *Ping Body*, *Parasite*, *Exoskeleton*, *Stimbod*, *Prosthetic Head*, *Extra Ear* a *Second Life*, v ktorých aplikoval najmodernejšie počítačové, robotické, medicínske a protetické technológie. V súčasnosti prednáša na University of Western Sydney a Brunel University v Uxbridge.

**Wolfgang Welsch** je filozof a estetik, ktorého preslávili najmä texty o postmoderne. Predmetom jeho filozofického záujmu sú epistemológia, antropológia, súčasná filozofia, filozofia kultúry a umenia a estetika. V súčasnosti sa venuje evolučnej koncepcii človeka. Je autorom množstva štúdií, esejí a kníh, z ktorých najznámejšie sú *Unsere postmoderne Moderne* (1987), *Ästhetisches Denken* (1990) a *Grenzgänge der Ästhetik* (1996). Popri hlavnom pôsobení na Univerzite Friedricha Schillera v Jene, kde je profesorom od r. 1998, hosťoval a prednášal na mnohých prestížnych univerzitách na celom svete.

**OD ANALÓGOVÉHO  
K DIGITÁLNEMU...  
NOVÉ POHĽADY  
NA NOVÉ UMENIA  
V AUDIOVIZUÁLNO  
VEKU**

ZOSTAVILI:

**Jozef Cseres a Michal Murin**

Publikáciu vydala Fakulta výtvarných umení, Akadémia umení, Banská Bystrica v edičnej sekcii DigiVAF(ex) Press 015 v roku 2010.

Publikácia vychádza v limitovanom náklade ako študijný materiál pre interné potreby ateliérov Digitálne médiá a Intermédiá na Fakulte výtvarných umení v Banskej Bystrici.

*This publication was published in limited edition as educational material for internal needs of the Digital Media and Intermedia studios at the Faculty of Visual Arts in Banská Bystrica, Slovakia.*

Vydanie publikácie bolo podporené grantom KEGA č.3/6489/08 MŠ SR a je súčasťou edukačného projektu a festivalu DigiVAF(ex) realizovaného Michalom Murinom na Fakulte výtvarných umení v Banskej Bystrici v rokoch 2004 – 2010.

GRAFICKÁ ÚPRAVA, OBÁLKA A DTP:

**Martin Derner**

ODBORNÁ REDAKCIA:

**Michal Murin**

JAZYKOVÁ ÚPRAVA:

**Katarína Holecová**

TLAČ:

**Tlačiareň Dóša s.r.o., Bratislava**

ISBN 978-80-89078-78-3

<http://fvu.aku.sk>



<http://idm.aku.sk>



<http://vafex.aku.sk>

