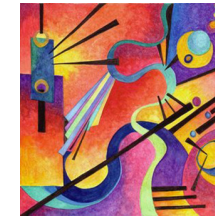


# Vloga informacijske tehnologije v novomedijski umetnosti

Franc Solina  
Fakulteta za računalništvo in informatiko  
Univerza v Ljubljani



Ali je to umetnost?



Ali je to umetnost?

Vsaka nova tehnologija postane medij za umetniško izražanje

Metalurgija, fotografija, film, video, računalniki ...

NOVI MEDIJI

Pogosto so prav umetniške zahteve poganjale napredek tehnologije in znanosti

Leonardo de Vinci ni bil le izjemen umetnik, ampak tudi inženir in znanstvenik!

Računalniška umetnost je bila na začetku, v 60-tih letih, predvsem računalniška grafika.

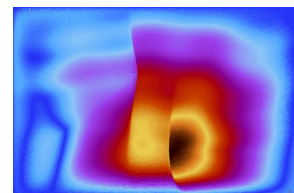
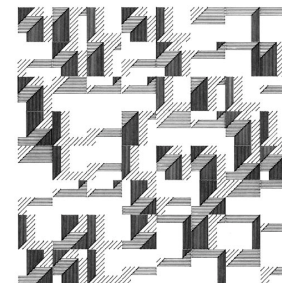
Izhodne naprave so bile tedaj predvsem risalniki in tiskalniki.

**Algoritem + element naključja = vizualna podoba**

Kasneje, ko se je z razvojem novih vhodno-izhodno naprav v digitalno obliko preselil tudi zvok in slika, novih načinov interakcije, Interaktivnosti in povezljivosti, ki jih je prinesel svetovni splet govorimo o multimedijah, oziroma novih medijih v umetnosti.

Prvi slovenski umetnik, ki je uporabljal računalnik pri umetniškem izražanju je bil Edvard Zajec.

Rojen v Trstu leta 1938, diplomiral na ALUO v Ljubljani 1966, se je nato izpopolnjeval v ZDA.



Pri programiranju mu je kasneje v Trstu asistiral računalničar dr. Matjaž Hmeljak, ki se je tudi sam razvil v likovnika.

Sodobna umetnost je premik od izdelovanja artefaktov k storitvam. Gre za poindustrijsko informacijsko družbo, ki daje vedno večji poudarek inovacijam, rabi novih tehnologij, izvirnosti in individualnosti.

Na nove tehnologije oprta umetnost je izrazito drugačne narave, je predvsem POSTOBJEKTA.

Uporabnik danes od sodobne umetnosti pričakuje vsebine, ki jih lahko sam spreminja in dopolnjuje, torej stopa z njimi v aktiven odnos, na primer v INTERAKTIVNIH INSTALACIJAH.

Gre tudi za vprašanje, ali so tovrstna dela še umetniška dela, ker jih vendar ne ustvarjajo več le umetniki, ampak taki, ki nimajo več poklicne umetniške izobrazbe, na primer, na področju umetnosti delujoči računalniški programerji, znanstveniki in tehnologi.

Novi mediji nastopajo tudi v bolj tradicionalnih umetniških praksah.

Zbiranje umetnin na področju novih medijev?

Festivali:  
Ars Electronica - Linz,  
MFRU – Maribor,  
Pixelpoint – Nova Gorica



Revije:  
Leonardo,  
Int. J. of Arts and Technology

Študij:  
Video in novi mediji,  
ALUO, ULJ

Marko Peljhan:  
UC Santa Barbara  
projekti Atol, Macrolab,  
ustanovitelj Ljudmile

Dragan Živadinov:  
Kulturalizacija veselja,  
KSEVT Vitanje

Janez Strehovec:  
ALUO, ULj  
teoretik novih medijev

Jaka Železnikar:  
interaktivna poezija,  
spletne umetnosti

Srečo Dragan:  
ALUO, ULj  
pionir video umetnosti  
interaktivne instalacije

Sodelovanje s Srečo Draganom:

podpora pri produkciji njegovih številnih interaktivnih instalacij od leta 1995,  
produkcija študentskih projektov s sodelovanjem študentov ALUO-FRI,  
študij videa in novih medijev na ALUO,  
oblikovalski in kreativni predmeti na FRI.

Koristi za študente ALUO:  
bolj ambiciozni projekti, ki zahtevajo  
programiranje in ne le uporabo aplikacij,  
potrebna tehnična oprema

Koristi za študente FRI:  
delo v interdisciplinarni projektni skupini,  
bolj inovativni projekti na tehnološki meji.

Umetniški projekti ne zahtevajo tehnološke popolnosti – konceptualna umetnost.  
Omogočajo iskanje novih načinov uporabe tehnologije,  
preizkušanje tehnologije v drugih pogojih, prehitovanje razvoja pri uporabi tehnologije.



Prenos žive video slike preko interneta z našim sistemom IVS  
s Prešernovega trga v Ljubljani, 23. maja 1996,  
med otvoritvijo Plečnikove razstave v Pragi.

Projekt "15 sekund slave"



In the future everybody will be famous for 15 minutes  
Any Warhol

Predhodnik selfiejev?



Tehnologija: detekcija obrazov na osnovi barve kože, problem osvetlitve

V 15 letih: boljše metode detekcije obrazov,  
mobilne naprave z vgrajeno kamero,  
socialna omrežja

Kako instalacijo vzdrževati, na zunaj nespremenjeno ali slediti tehnološkemu napredku?

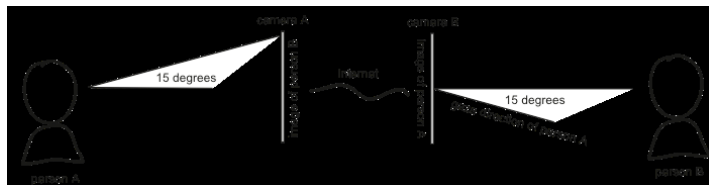
The big brother is watching you!



Dinamična anamorfoza:  
ne glede na položaj opazovalca podoba ostaja enaka,  
brez perspektivne deformacije!



Znanstveni rezultat:  
s pomočjo dinamične anamorfoze lahko izboljšamo občutek  
kontakta z očmi med udeleženci videokonference!



Razstava robotika v umetnosti (ALUO, FE, FRI, IJS)  
KSEVT, Vitanje, november 2013