

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΓΙΑ ΤΗΝ ΤΕΧΝΗ
Η' ΕΞΑΜΗΝΟ

ΑΜΑΛΙΑ ΦΩΚΑ
ΕΠΙΚΟΥΡΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ

Τμήμα Πλαστικών Τεχνών & Επιστημών της Τέχνης

Περιεχόμενο Μαθήματος

- Επισκόπηση των μεθόδων και πρακτικών της πληροφορικής που αξιοποιούνται από εικαστικούς
 - ▣ Αλληλεπίδραση
 - ▣ Δεδομένα
 - ▣ Εργαλεία Προγραμματισμού για την Τέχνη
 - ▣ Δίκτυα
 - ▣ Τεχνητή Νοημοσύνη
 - ▣ Arduino
 - ▣ 3D Printing

Χρονοδιάγραμμα

- 1950
 - ▣ Norbert Wiener, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, MIT Press
 - ▣ Μελέτη της σχέσης των ανθρώπων με τις μηχανές, καλύπτοντας τόσο την επικοινωνία και συστήματα ελέγχου.
- 1951
 - ▣ Παρουσίαση της πρώτης οθόνης γραφικών. Από αυτό το σημείο η διεπαφή με έναν υπολογιστή είναι με άμεση απόκριση.
- 1956
 - ▣ Παρουσίαση του πρώτου βίντεο εγγραφέα σε κασέτα. Mark IV (\$50,



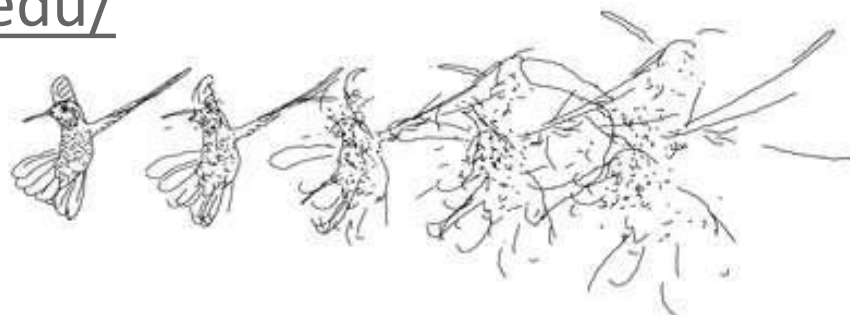
Χρονοδιάγραμμα

- 1958
 - ▣ John Whitney Sr χρησιμοποιεί αναλογικό υπολογιστικό εξοπλισμό για τη δημιουργία κινούμενων κινηματογραφικών σκηνών.
 - Τίτλοι του Vertigo, Alfred Hitchcock
- 1960
 - ▣ William Fetter (Boeing) χρησιμοποιεί τον όρο computer graphics
- 1961
 - ▣ Steve Russell, MIT. Spacewars πρώτο video game



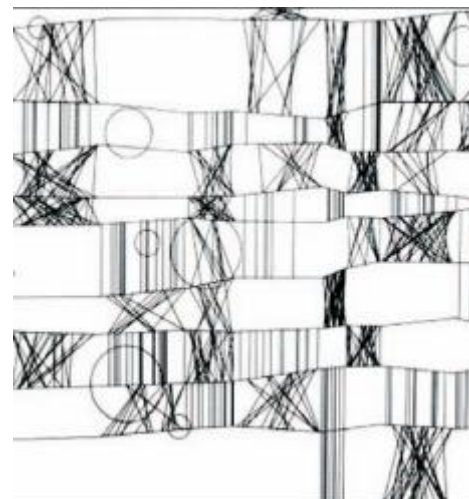
Χρονοδιάγραμμα

- 1962
 - Edward Zajac, Bell Labs. Πρώτη ταινία που δημιουργήθηκε με υπολογιστή.
<https://www.youtube.com/watch?v=m8Rbl7JG4Ng>
- 1963
 - Charles Csurι. Πρώτο έργο που δημιουργήθηκε με υπολογιστή.
<https://csuriproject.osu.edu/>



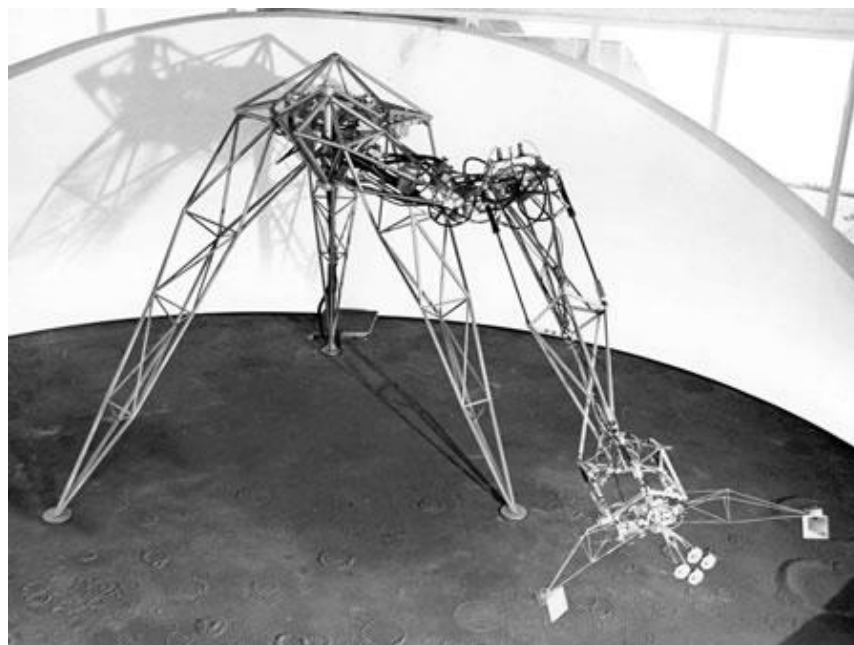
Χρονοδιάγραμμα

- 1965
 - ▣ Πρώτη έκθεση computer art, Technische Hochschule, Stuttgart.
- 1967
 - ▣ Ίδρυση του Experiments in Art and Technology (EAT), New York.
- 1968
 - ▣ Cybernetic Serendipity: έκθεση στο London Institute of Contemporary Arts (<http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity>)
 - ▣ Ίδρυση του Computer Arts Society, παράρτημα του British Computer Society (<http://computer-arts-society.com/>)



Χρονοδιάγραμμα

- 1969
 - ▣ Ίδρυση του SIGGRAPH (Special Interest Group for Computer GRAPics) <http://www.siggraph.org/>
- 1970
 - ▣ Interactive Robotic Art
 - ▣ Senster
 - ▣ Edward Ihnatowicz
 - ▣ αισθητήρες ήχου και κίνησης για αλληλεπίδραση με το κοινό
 - ▣ <http://www.interactivearchitecture.org/edward-ihnatowicz-the-senster.html>



Χρονοδιάγραμμα

- 1971
 - ▣ Πρώτη ατομική έκθεση computer generated art
 - ▣ Mandred Mohr, Musée d'Art Moderne, Paris.
 - ▣ <http://www.emohr.com/>
- 1979
 - ▣ Πρώτο Ars Electronica
 - ▣ <http://www.aec.at/news/>
- 1980
 - ▣ Ίδρυση του MIT Media Lab από τον Nicholas Negroponte
 - ▣ <http://www.media.mit.edu/>

Χρονοδιάγραμμα



- 1981
 - ▣ Προσωπικός Υπολογιστής IBM PC (16 bit 8088 chip)
- 1983
 - ▣ Έκθεση του Harold Cohen των έργων του με τον υπολογιστή AARON στην Tate Gallery.
 - ▣ <http://www.aaronshome.com/aaron/index.html>
- 1989
 - ▣ Adobe Photoshop

Εικαστικοί στο Τεχνολογικό Περιβάλλον

- Πολλοί εικαστικοί
 - ▣ δημιουργούν χωρίς χρήση των σύγχρονων τεχνολογιών
 - ▣ πως θα διατηρήσουν τη δική τους προσωπική προσέγγιση;
 - ▣ ανακαλύπτουν συνδέσεις μεταξύ μιας ιδέας τους και το μέσο έκφρασης που επέλεξαν
 - ▣ Πολλές φορές είναι δύσκολο να διακρίνει κανείς αν
 - η αρχική ιδέα απαιτήσε τη χρήση ενός συγκεκριμένου μέσου ή
 - Ο χρόνος που πέρασε κάποιος για να εξοικειωθεί με ένα νέο μέσο οδήγησε σε νέα εικαστικά αποτελέσματα

Εικαστικοί στο Τεχνολογικό Περιβάλλον

□ Timothy Druckrey

- «...media art is above all an experiment – one that often brings the creators and proponents of this new art into an association with engineers and researchers»
- «... media art είναι πάνω από όλα ένα πείραμα - που φέρνει συχνά τους δημιουργούς και υποστηρικτές αυτού του νέου είδους τέχνης σε συνεργασία με τους μηχανικούς και ερευνητές»
- <http://v2.nl/archive/people/timothy-druckrey/view>

LED Wiring for Games Console Project

Second Year BA Digital Arts Students, Thames Valley University, 2006

- Καθώς ο χρήστης αλληλεπιδρά με την κονσόλα παιχνιδιών μια παράλληλη ζωή τυχαίων προτύπων ανάβει μια επιφάνεια από LED.



The Artist in a Wired Studio, Richard Colson, 1983

- Αυτή η εικόνα έχει την αίσθηση ενός χαρακτήρα από ένα έργο χαρακτηριστικής του Ρέμπραντ που του δίνεται η ευκαιρία να χρησιμοποιήσει ηλεκτρονικά εργαλεία σχεδίασης.
- Πως θα ανταποκριθεί ο καλλιτέχνης σε αυτές τις νέες δυνατότητες;



Telenono (Wireless Phone Booth)

Rupert Griffiths, 2004

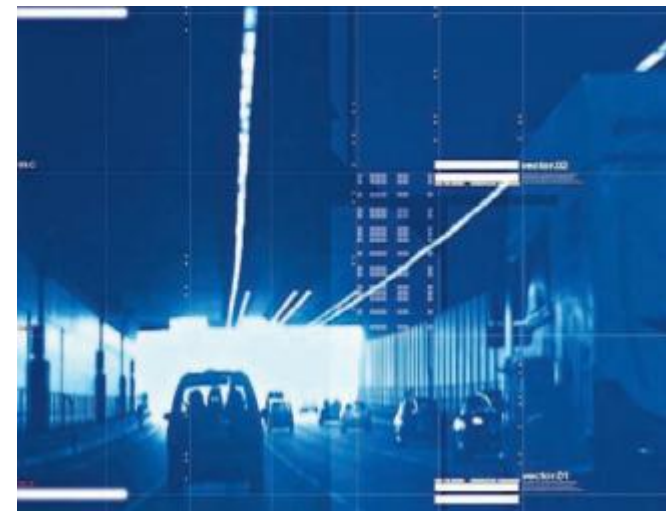
- Ο επισκέπτης με την είσοδό του στον θάλαμο, είναι τελείως αποκομμένος από όλα τα ραδιοσήματα, ασύρματα δίκτυα, τις εικόνες και ήχους και θα μπορεί να συνεχίσει τις δικές του σκέψεις χωρίς διακοπή.
- Έκθεση Futuresonic 2004



Stills from Digital Hustle and Hybrid Fusion

Susumu Asano, 2006

- Αυτή η βίντεο-αφήγηση αντιμετωπίζει την αστική κλειστοφοβία και τον ρυθμό του σύγχρονου τρόπου ζωής.
- Εδώ ένας συνδυασμός αυθαίρετων πηγών δεδομένων παρέχει στον καλλιτέχνη μια νέα ευκαιρία για έκφραση.
- Μια αντανάκλαση ενός περιβάλλοντος με πολυεπίπεδες πληροφορίες.



Moony, Akio Kamisato, Satoshi Shibota and Takehisa Mashimo, 2004

- Αυτό το έργο χρησιμοποιεί ατμό τόσο ως επιφάνεια προβολής αλλά και ως μέσο διαδραστικότητας.
- Next Idea Development Programme, Prix Ars Electronica
- Καλλιτέχνες βοηθούνται στην πραγματοποίηση των ιδεών τους παρέχοντάς τους ένα υψηλό επίπεδο της τεχνικής πραγματογνωμοσύνη
- <https://www.youtube.com/watch?v=WMgjOOmlHm0>



Τέχνη, Επιστήμη & Τεχνολογία

- Οι ιδέες έργων αναπτύσσονται ως μέρος ενός διαλόγου μεταξύ της καλλιτεχνικής πρόθεσης και την τεχνική πραγματοποίηση από την οποία εξαρτάται.
- Sir Roland Penrose
 - «Έχει συχνά ειπωθεί ότι η τέχνη είναι ένα μέσο επικοινωνίας, αλλά ο ίδιος ο καλλιτέχνης είναι και ένας εφευρέτης πρόθυμος να ανακαλύψει νέες μεθόδους για τη βελτίωση και διευκόλυνση των δικών του τεχνικών»

Πολιτιστικοί Διάλογοι

- Κουλτούρα-Πολιτισμός
 - Θα μπορούσε να περιγραφεί ως όλα αυτά που θεωρούνται δεδομένα ως μέρος ενός συγκεκριμένου τρόπου ζωής
 - Μόνο με την επίσκεψη σε μια διαφορετική κουλτούρα όλα αυτά φαίνονται ως αυτό που πραγματικά είναι.
- Η ψηφιακή τέχνη έχει ρόλο στη διαμόρφωση του τρόπου που οι νέες τεχνολογίες αντιλαμβάνονται.
- Η κοινή αντίληψη της τεχνολογίας και της σημασίας τους συχνά περιβάλλεται από μύθους σχετικά με την ισχύ τους και την επικράτησή τους.
- Η τεχνολογία επηρεάζει τον τελικό χρήστη τουλάχιστον τόσο όσο τον ενδυναμώνει.

Διαμόρφωση των πολιτιστικών προτύπων



- Πολύ συχνά μέσω ενός εικαστικού έργου δίνεται ένας τρόπος με τον οποίο η κοινωνία μπορεί να ανταπεξέλθει στις ευρύτερες επιπτώσεις των τεχνολογικών εξελίξεων.

Paul Sermon, Telematic Dreaming, 1992

- μετατρέπει ένα κρεβάτι με εικόνες υψηλής ανάλυσης που θα μπορούσε να δείξει έναν σύντροφο, ζωντανό αν και είναι χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά
- συμπεριφέρομαι διαφορετικά αν «εσύ» είσαι απλώς μια προβολή, παρά ένας πραγματικός ένοικος του ίδιου χώρου και ατμόσφαιρας;
- Πόσο από τον εαυτό μου είμαι εγώ διατεθειμένος να αποκαλύψω στη μία περίπτωση και την άλλη;
- Το έργο του αφήνει όλα αυτού του είδους τα ερωτήματα αναπάντητα για να απαντήσουμε όπως εμείς επιθυμούμε.
- <http://www.paulsermon.org/dream/>



Fee Plumley & Ben Stebbing, the-phone-book.com

- οι χρήστες δημιουργούν και ανταλλάσσουν περιεχόμενο από το κινητό τους
 - ▣ Τεχνολογία WAP 2001-2003
- αποστολή σε μήνυμα κειμένου πολύ μικρά διηγήματα (150 χαρακτήρες)
- <http://web.archive.org/web/20100327210355/http://www.the-phone-book.com/XHTML-1-0/Default.asp>

Ghosts, Squid Soup, 2002-2004

- Ψηφιακό Γλυπτό (digital sculpture)
 - ▣ οι ψηφιακές γραπτές συνομιλίες (chat, MSN, SMS, email) είναι στιγμιαίες και δεν έχουν διάρκεια στο χρόνο.
 - ▣ δημιουργία 3D δομών από τα μηνύματα SMS που στέλνουν οι επισκέπτες
 - ▣ <http://www.squidsoup.com/ghosts/>