

TIM 2013

Trenažér konference

28. 03. 2013

Téma_01: Remediace technického obrazu

Sylva Hinková

Mechanická produkce informací jako klíč k mnohosti a variabilitě forem?

Navrhuji trochu uzpravit název: Něco jako:

„Transformace konceptu uměleckého díla doby technické reprodukce v diskurzu obklopujícím uměleckou produkci doby symbolizované počítačem“

Technická reprodukovatelnost měla určující vliv na proměnu hodnoty uměleckého díla, jak upozornil Walter Benjamin již ve 30. letech 20. století. Jeho myšlenky jsou stále aktuální i v rámci současných úvah o funkci strojové produkce ve vztahu k umělecké tvorbě. Otázkou této práce bude, jakým způsobem lze srovnávat reprodukci analogových médií s produkcí odehrávající se ve virtuálním prostředí počítačů? Budeme vycházet především z textů R. F. Maliny, F. Cramera či R. Langtona, jež poukazují k možnostem počítače jako kreativního média. V rámci diskurzu tematizujícího strojově produkovaná umělecká díla se na jedné straně můžeme setkat se zpochybněním hodnoty mechanicky reprodukováného díla, na straně druhé (v souvislosti s počítačovou tvorbou) jsme svědky debaty o kreativním potenciálu stroje a dokonce o možnosti konstruovat autonomně tvořivé stroje. Zajímat nás bude především způsob interpretace Benjaminových myšlenek a jejich aplikace v současném uměleckém diskurzu s důrazem na formování teoretické reflexe, estetiky, umění tvořeného prostřednictvím a v prostředí počítačů.

Adam Vašíček

Fotografičnost

Referát představí a blíže popíše termín *fotografičnost* (odkaz na autora pojmu), který se v oblasti teorie fotografie uplatňuje zejména od konce 20. století, tj. od doby, pro kterou je příznačné oslabení víry v autentičnost a pravdivost fotografického zobrazení způsobené rozšířením digitálních obrazů. Pojem *fotografičnost* souvisí se vznikem širšího diskurzu o vztahu mezi analogovým a digitálním obrazem, zejména však s předpokladem, že analogový technický obraz, fotografie, ztělesňuje určité touhy a naplňuje určité potřeby, které nevymizely ani po zpochybnění chemické fotografie jako věrohodného svědka události, kterou zaznamenává. Naopak mohly být teprve v tomto momentu vývoje technického obrazu rozpoznány jako na médiu nezávislé motivy, které se uplatňují v různých přesazích fotografického média. Současně s ukázkami fotografičnosti samotné fotografie se budeme zabývat výskytem fotografičnosti také v dalších, zejména vizuálních, médiích.

Juraj Šipöcz

Zložené obrazy

Technické obrazy, ktoré nás obklopujú sú často tvorené mixom obrazov – tento spôsob tvorby nachádzame aj v histórii výtvarného umenia, môžeme proto prezentovať podobnosť, či dokonca určitú spojnicu medzi obrazmi narušujúcimi princíp centrálni perspektivy, koláže a montáže „analogových“ obrazů a kompozičními principy uplatňovanými v prostředí digitálních médií. Spájanie častí do rôznych celkov je jednou z hlavných vlastností nových

médií. Můžeme tvrdit, že sa historické umelecké postupy remediovali do tvorby digitálnych obrazov? Čo má spoločné umelecká koláž s prostredím WWW? Referát má za úlohu predstaviť a definovať termín zložený obraz, jeho vlastnosti a súčasné formy so zameraním na produkciu digitálnych médií.

04.04. 2013

Téma_02: Audiovizuálna produkcia včera a dnes

Lucie Steinocherová

Audiovizuálna tvorba Aloise Piňose a Petra Barana

Ve svém příspěvku se zaměřím na společnou tvorbu významného brněnského skladatele Aloise Piňose a filmaře a dokumentaristy Petra Barana. Výsledkem jejich spolupráce jsou audiovizuální projekty (vyjmenovat.....), které podrobím strukturální analýze. Ve svém výkladu se tedy zaměřím především na vzájemné vztahy jednotlivých složek uvedených projektů.

Petra Valová

Autoportrét ve videoartu

V prezentaci budou představeny možnosti využití videa při tvorbě autoportrétů. Na pracích třech vybraných umělců z přelomu 60. a 70. let je demonstrováno, nakoľik odlišné mohou být umělecké strategie jednotlivých tvůrců. První umělkyní, jejíž práce budou analyzovány, je Rakušanka Waltraud Höllingerová známá pod uměleckým pseudonymem VALIE EXPORT. Její doménou bylo natáčení akčních videí s výrazným sociálním podtextem. Druhým umělcem je Američan Bruce Nauman vytvářející spíše konceptuální videa. Zcela odlišný přístup volila Američanka islandského původu Steina Vasulková, která byla představitelkou takzvané procesuální větve videoartu. Komparace tvůrčích strategií jednotlivých umělců se zaměřuje na způsob zacházení s videokamerou, následnou modifikaci audiovizuálních záznamů, prezentační strategie, obsahovou stránku a některé další aspekty.

Jana Čížiková

Umění na hraně

Umění versus zákon od 60. let po současnost

V příspěvku představím základní východiska a výzkumnou metodu své diplomové práce, ve které se zaměřuji na umělecké soudní procesy jako místa střetu rozdílných názorů na umění a jeho meze. Procesy s umělci obecně nabízejí diskusi k tématům o hranicích mezi uměním a trestným činem a mezi uměním a aktivismem. Soud zde vystupuje jako instituce, která má pravomoc vynášet rozsudky, a tak i pravomoc určovat tyto hranice. Zásadním prvkem pro vyvolání diskuse je medializace procesu.

Práce je rozdělená do čtyř okruhů. První z nich se zabývá světově známými případy soudních procesů s umělci: 1 000-Yen Incident (Genpei Akasegawa), Destruction in Art Symposium (Gustav Metzger a John Sharkey), Vídeňští akcionisté (Hermann Nitsch, Günter Brus, Otto Muehl). Další část se zaměřuje na kolize novomediálních děl a kolize aktivismu zastoupené skupinami Greenpeace, RTMark a Critical Art Ensemble. Třetí okruh nabízí pohled do problematiky cenzury v umění, který zastupují umělci ze čtyř zemí: Andres Serrano a Karen Finley – USA, Dorota Nieznalska – Polsko, Ai Weiwei – Čína, Avděj Ter-Oganjan a Pussy Riot – Rusko. Závěrečná kapitola mapuje situaci v České republice od 60. let: Eugen Brikcius – 60. léta, Plastic People – 70. léta, Tomáš Ruller – 80. léta, Tomáš Vaněk – 90. léta, Rafani, Ztohoven – současnost.

U každého z výše uvedených procesů mapuji základní informace o průběhu procesu. Uvádím fakta o době a místě konání procesu a představuji díla, která byla příčinou přestupku, znění oficiálních žalob i konečného verdiktu. Nastínu reakci autora i veřejnosti na proces. Při analyzování těchto faktů se snažím nalézt pohnutky autorů k tvorbě na hranici, důsledky procesů či nalézt některé společné rysy případů.

11. 04. 2013

Téma_03: Jak zní nová média

Jakub Kožela

Estetika analogového zvuku: od mýtů k faktům

Obsah anotace referátu neodpovídá názvu příspěvku. **Prosím o opravu názvu.**

Hlavní teze diplomové práce by jste měl být schopen shrnout dokonce jen v několika větách...tzn. není nutné toto omezení, ale nechávám to na Vašem rozhodnutí. + Takto formulovaný obsah referátu neobsahuje jádro teze, kterou ve své diplomové práci předkládáte. Není to škoda?

Ve svém příspěvku se zaměřím na popis vlastností digitálních zvukových médií a vlastností jejich signálu. Po krátkém úvodu kde posluchače seznámím s digitálními nosiči a s tím, co si vlastně můžeme pod pojmem digitalita představit, budu pokračovat k digitalizaci samotné a možnostem práce s ní. Posluchač bude seznámen s pojmy jako jsou vzorkování a kvantizace, efektování digitálního zvuku atd. Budu hovořit i o archivaci diskrétního signálu a s tím souvisejícím ukládání, kompresí a přehráváním. Budu se snažit nastínit problematiku nových fenomenů týkající se poslechu hudby v závislosti na digitalitě. A v závěru budu hovořit i o formátech digitálního signálu, které jsou konečnými a archivovanými produkty připravenými pro běžné uživatele.

Ivan Floreš

Živé kódování v procesu hudební performance

Referát je zaměřen na proměnu živého hudebního vystoupení v momentu, kdy v něm figuruje počítač jako hudební nástroj. Budu mluvit zejména o vytrácení autenticity a improvizace z hudebních vystoupení. Hlavní část referátu věnuji konkrétnímu způsobu tvorby živé hudby a sice živému kódování. Budu se snažit popsat hlavní složky vystoupení a dát je do kontrastu s jejich použitím v rámci módních trendů. Zde si budu klást otázku, zda samotné vystavování procesu nezastiňuje vzniklou hudbu a zda se samotný akt živého kódování neblíží spíše konceptuálnímu umění?

Téma_04: Vizuální figury nových médií: klubová scéna vs kino

Barbora Ripňáková

Vjing v Čechách

Referát představí posluchačům Vjing jako moderní fenomén, který si zvolilo mnoho umělců jako svůj hlavní výrazový prostředek. Vysvětlím základní pojmy, jako např. videomapping, ... (jmenovat další pojmy, kterým se budete věnovat), a budu ilustrovat principy jejich produkce. V České republice existuje velké množství autorů, kteří originálně vykreslují scénu a přinášejí do praxe Vjingu nové prvky: například duo Rodina, Vje Koloucha, autorská dvojice PUK PUK, Mateřídouška a další. Česká Vj scéna je charakteristická hravostí motivů, jednoduchými grafickými vzory (či naopak velmi složitými amorfními strukturami) nebo

využíváním archetypálních symbolů. Umělci se nebrání nejnovějším technickým postupům, nebo se naopak uchylují k práci s meotarem a zářivkou. Na základě analýzy a komparace rukopisů jednotlivých tvůrců můžeme českou produkci VJingu rozdělit do několika tematických okruhů, která si představíme.

Jan Borner

Odtělesnění člověka za pomoci stroje

Člověk se od pradávna snaží o své sebezdokonalení a posunutí svých fyzických možností. Lidé během času přicházeli s různými způsoby, jak toho dosáhnout. Někteří se pokoušeli o duchovní odpoutání se od své fyzické schránky, jiní zase o **odtělesnění** /není to to stejné jako „odpoutání se od fyzické schránky“?/, nebo alespoň posunutí lidských možností, pokoušeli skrze různé pomůcky. Tato prezentace se věnuje tématu odtělesnění člověka, kterého je docíleno za pomoci strojů a techniky. Práce dělí toto odtělesnění v zásadě do dvou hlavních skupin, kterými jsou virtuální realita a koncept kyborga. V části, která se bude věnovat virtuální realitě, budu vycházet především z prací Pierra Lévyho Kyberkultura a knihy Reálně o virtuální realitě od Steva Aukstakalnise. Druhou část věnuji spojení člověka a stroje, tak jak ji ve svém článku Cyborg and space nastínili Manfred Clynes a Nathan S. Kline, a dále rozšířili Donna J. Harrawayová nebo například Katherine Haylesová.

Milý Jane, uvedené výzkumné téma, stejně jako nastíněná literatura, se kterou pracujete, není dostatečné ani pro bakalářskou diplomovou práci. Prosim, vraťte se ke svému původně definovanému tématu a pracujte s filmovou teorií postavy, viz:

„Virtuální realita a s tím související odtělesnění filmového hrdiny je časté téma v kyberpunkových filmech a jako taková přináší otázku, zda to co vnímáme je skutečné nebo nikoliv. Diplomová práce Odtělesnění filmové postavy se věnuje způsobům jakými kinematografie pracuje s virtualizací filmových postav. Na základě analýzy vybraných filmů, a jejich komparaci se soudobými vědeckými diskurzy, vytváří typologii filmů tematizující virtuální realitu a odtělesnění.“

18. 04. 2013

Téma_05: Formáty dataspace

Agáta Kovaříková

Transformace archivu v prostředí nových médií

Předmětem přednášky bude archiv jako kulturní forma, která prochází v prostředí nových médií svojí renesancí. Samotný archiv nebudu popisovat jako statickou databázi či konkrétní místo – úložiště informací, ale jako prostor, který je otevřený spolupráci, kreativitě a aktualizaci. V průběhu prezentace seznámím posluchače s teoretickými rámci a významy archivu, jež sahají do doby antiky, a dále se soudobými úvahami, jež původní (antický) koncept archivu přenáší do více symbolické a teoretické roviny. Archiv – nelineární způsob uspořádání – je považován za jeden z formátů kulturního transkódování (L. Manovich). Současné uvažování o archivu také umožňuje nacházet odpovědi na otázky z oblasti kulturní paměti, vědění a poznání (A. Assman, M. Foucault, J. Derrida aj.). Neodmyslitelnou součástí myšlení o archivu jsou různé koncepty/modely paměti, na jejich různé možné podoby se podíváme optikou archivu, individuality, kolektivity či společného sdílení.

Adéla Štelclová

Archeologie web designu: Od černobílého textu k explozi barev a pohybu

Nejsrozumitelnějším, nejnázornějším způsobem, jak ukázat myšlenku této práce, je obrazová dokumentace, snímky obrazovky (screenshoty). Záměrem je zachytit proces evoluce vizuální

podoby webových stránek, který se udál během více než dvaceti let vývoje internetu. To, co se odehrálo, nebylo radikální změnou ze dne na den, ale postupný vývoj úzce související s výkonem hardwaru.

Malířské plátno, na rozdíl od plochy obrazovky počítače, je nezávislé na výpočetním výkonu procesoru, rozlišení monitoru, rychlosti připojení k internetu. Protože je však webová grafika silně svázána s technologií, s médiem, na kterém je zobrazována a musí se řídit svou praktičností, pokud má sloužit uživateli k navigaci skrz kvanta informací na internetu, budu se alespoň částečně věnovat popisu technologického zázemí webu (protokoly http a www) a také posluchače seznámím s webovými standardy organizace W3C (World Wide Web Consortium).

V závěrečné části zaměřím na vývoj samotného web designu. Tato část bude rozdělena do menších celků seřazených chronologicky podle verzí HTML 1 až 5 a dalších jazyků, formátů (animovaný GIF) a způsobů tvorby a prezentace, které možnosti původně statického textu značně rozšířily (CSS, PHP, JavaScript, Flash, ...). V konečné části představím některá současná řešení webové grafiky, která považuji za významná pro demonstraci současných trendů nebo naznačující, kam by se webová grafika mohla posunout v budoucnu. Referát bude hojně doplněn obrazovou dokumentací.

Štěpán Staňa

Location based media – nové vztahy krajiny a kyberprostoru

Příspěvek se bude věnovat nové mediální formě vyvěrající z kooperace elektronických médií a družicových dat. Bude se snažit odhalit jejich nejzákladnější principy a ptát se po jejich kořenech. Budeme hledat shodné koncepty, které provázejí formy (geo)lokačních médií. Nahlédneme do hájemství služeb *geosociálních sítí, treasure huntingu a lokačního umění*. Zjistíme, jakým způsobem se ustavuje augmented reality a jaké technologie ji determinují. Výsledkem by mělo být objevení nových kategorií krajiny a kyberprostoru formovaných jejich uživateli.

Petra Skřivánková

Ars Electronica festival 1979 – 2012

Festival Ars Electronica s podtitulem festival pro umění, technologie a společnost je jedním z nejstarších festivalů umění nových médií. Hlavním cílem mé magisterské diplomové práce je představit festival Ars Electronica se zaměřením na proměny jeho struktury a dramaturgické změny ve vztahu k proměnám společenským a s důrazem na změny postavení umění nových médií v rámci umělecké a kulturní produkce. Výzkumná metoda tohoto historiografického příspěvku je inspirována postupy tzv. nové filmové historie, tedy přístupy, jež jsou do značné míry ovlivněny francouzskou školou Annales a Foucaultovým archeologickým zkoumáním společnosti, její historie a kultury. Ve svém příspěvku představím základní teze diplomové práce, předpokládané výstupy, respektive očekávaný přínos pro oblast historie nových médií.

25. 04. 2013

Téma: sociální média

Tereza Pešková

Mem versus internetový mem

Budu se zabývat internetovými memy. Pojem mem zahrnuje velice širokou oblast kulturní praxe. Ve své diplomové práci vycházím pouze z jeho nejužšího významu ([odkaz na autora/ku definice, ke které poukazujete](#)). Ve své prezentaci se zaměřím na specifikaci pojmu

internetový mem ve vztahu k základní definici pojmu mem. Teoretický výklad pojmu bude doplněn řadou případů internetových memů, které jsou nejen populárním fenoménem, ale také poukazují k povaze způsobů šíření a zpracování informací v prostředí sociálních sítí ICT.

Barbora Kašparová

Marketingová komunikace v éře nových médií – digitální marketing

Cílem prezentace je komplexně charakterizovat a kontextově, v rámci terminologie oboru teorie interaktivních médií, ukotvit specifickou, aktuální a stále relativně novou marketingovou oblast, jejíž potenciál je principiálně podmíněn charakteristickými atributy nových médií. Jedná se o tzv. digitální marketing, jehož roli, jak v marketingové strategii, tak primárně optikou studia nových médií, prezentace reflektuje, se zaměřením na nástroje z oblasti Internetu, mobilních komunikací a digitálních komunikačních zařízení v outdoorovém a in-store prostředí, tzv. digital signage. Prezentace představuje digitální marketing v diskurzu teorie nových médií, počínaje základní definicí, přes historický vývoj, rozdělení a charakteristiku jednotlivých nástrojů a konče nástřinem aktuálních možností na poli měřitelnosti efektivity digitální marketingové komunikace. Cílem prezentace je poskytnout posluchačům základní a ucelený přehled o této specifické formě moderní marketingové komunikace z pohledu studií interaktivních médií.

Michal Sikora

ESN CZ a Google+

Studentská organizace ve službách hypermédií

Sociální sítě jsou neoddelitelnou součástí současné společnosti. Jsou celosvětovým fenoménem, který propojuje uživatele a dovoluje jim tvořit a sdílet obsah s dalšími uživateli. Cílem této práce je prozkoumat teoretický koncept *aktivního čtenářství (uvést hlavní autora/y konceptu)*, který se nejen díky principům Webu 2.0 proměnil v hypermediální zkušenost. Text je jen jedním z palety možných nástrojů, které jsou v současné době využívány pro tvorbu obsahu a sdílení – mezi jinými jsou to obraz, zvuk, video, popř. jejich kombinace. Tuto multimediální produkci na sociálních sítích označíme jako User Generated/Created Content (UGC, resp. UCC) a bude ústředním tématem diplomové práce. Jak se naplňuje teoretický koncept UGC v praxi budeme sledovat na spolupráci Erasmus Student Network CZ a Google+, tedy na příkladu hypermédiem iniciované záměrné tvorby obsahu studenty z pohledu marketingové strategie. Výzkumný projekt přispívá k akademické debatě o uživatelsko–tvůrčích procesech v prostředí sociálních sítí.

Daniela Fantová

Informovanost veřejnosti o kyberbezpečnosti a její legitimita v kontextu volné informace

Počítačová bezpečnost neustále nabývá na významu. Hackerských útoků přibývá, ale úroveň informovanost veřejnosti je stále velmi nízká. Většina lidí se domnívá, že antivirus a firewall jsou dostatečnými nástroji pro zabezpečení sítí. Současně se skoro každý den můžeme dočíst o dalších a dalších útocích na různé sítě (**viz kauza posledních útoků na česká média, banky, telefonní operátory atd.**). Experti se shodují, že v budoucnu budou podobné útoky narůstat. 21. století je označováno jako století informací a informačních technologií. Hackerské útoky na sítě ICT se již stávají novým typem teroristických útoků. Pokud se informovanost a úroveň zabezpečení počítačových sítí nezlepší, lze se jen obávat, jaké důsledky to v budoucnu přinese. Na druhou stranu se nabízí otázka, zda přílišná kontrola a zabezpečení neodporují vizi pionýrů ICT o svobodných informacích? V prezentaci nastíníme, jak optimálně zabezpečovat své informace, jaké druhy hrozeb existují, jak se jim bránit a jak je otázka

zabezpečení informací vs. svobodného přístupu k informacím tematizována v rámci akademického diskurzu nových médií.