

Téma recenze novomediálního u

| Téma recenze novomediálního u | | | | | | |
|-------------------------------|---|------------------|----------------|---------------|---|--|
| zpracovala | | Příjmení | Jméno | UČO | Titulek recenze | Klíčová slova (3 -4 slova a spojení) |
| Marklová E. | 1 | Bartošová | Soňa | 419105 | Bio art – živé umění | Živé organismy v umění, umění a biologie, Bio art, E. Kac, věda, technika, klonování |
| Marklová E. | 2 | Sokol | Michael | 415386 | VIRALITA HUDEBNÍCH VIDEÍ HAPPY by PHARRELL WILLIAMS | VIRÁL, HUDEBNÍ VIDEO, SOCIÁLNÍ UMĚNÍ, FENOMÉN |

| | | | | | | |
|--------------|---|-----------------|---------------|---------------|---|---|
| Bobčiková R. | 3 | Rybářová | Iva | 415321 | Prolínání kultury do vizuální identity a naopak Recenze desky "The Velvet Underground & Nico" - Andy Warhol | Andy Warhol Banana Nová technologie |
| Marklová E. | 4 | Růžička | Zdeněk | 360740 | Instalace NM díla ve veřejném prostoru 80. let po Zdeňku Pešánkovi | veřejný prostor / instalace / Zdeněk Pešánek |
| Marklová E. | 5 | Růžička | Aleš | 325190 | Kritická recenze publikace "Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace" z pohledu herních studií | herní studia; ludologie; naratologie; interaktivní média |

| | | | | | | |
|-------------|---|--------------------|---------------|---------------|--|---|
| Marklová E. | 6 | Pšeničková | Tereza | 399329 | Hvězdná noc – interaktivní animace | Novomediální umění, interakce, aplikace, Van Gogh, impresionistická malba, reprodukováné umění, uživatel, divák, percepce UD, interaktivní zařízení |
| Marklová E. | 7 | Nakládalová | Lenka | 415306 | Technika nebo umění? Mistrovství práce s DSLR | DSLR, umění, fotografická technika, kreativní fotografie (tvorba) |
| Marklová E. | 8 | Mráz | Jan | 415311 | Dokonalý svět reklamy | Reklama Natan Dvir Coming Soon Realita Dokonalost |

| | | | | | | |
|--------------|----|-------------------|-----------------|---------------|--|---|
| Marklová E. | 9 | Možná | Tereza | 383512 | Interaktivní obraz aneb Hvězdná noc v novém pojetí Petrose Vrellise | Interaktivní obraz, interaktivní dílo, Hvězdná noc, Van Gogh, Vrellis |
| Bobčíková R. | 10 | Antoschová | Vendula | 383707 | Swan Lake Reloaded: Remake jako konstrukce současnosti | remake, Labutí jezero, Golden Prague, Fredrik Rydman, Petr Čakovskij, balet, tanec |
| Bobčíková R. | 11 | Bartošová | Dominika | 382689 | Bambufonomat – hudební nástroj jako výzva k interakci | Hudba, interakce, audiovizualita, socializace, prostor |

| | | | | | | |
|--------------|----|------------------|------------------|---------------|---|--|
| Bobčiková R. | 13 | Bobčiková | Radka | 237086 | Niklova krystaliza her | Hra, interaktivita, výstava, komunikace, Komenský |
| Bobčiková R. | 14 | Buchta | Pavel | 215381 | Carrie: Jak se dá tento remake srovnat s originálním hororem z roku 1976? | Remake, horor, Carrie |
| Bobčiková R. | 15 | Dědová | Valentýna | 415342 | David Hons – Roman Týc | Roman Týc, performance, video art, public art, ZTOHOVEN, Pure A |

| | | | | | | |
|--------------|----|--------------------|-----------------|---------------|--|---|
| Bobčíková R. | 16 | Francuzová | Milica | 399904 | Vplyv kultúrnej politickej situácie na osobnú históriu jednotlivcov v súvislosti s videoinštaláciou Zsafia Meller | interaktivita, politika, sloboda, kultúra, postavenie žien, videoinštalácia |
| Bobčíková R. | 17 | Fukalová | Jitka | 415276 | Román pro děti v 21. století | Literatura pro děti – dobrodružné příběhy – fantasy – nadpřirozené schopnosti |
| Tereza Možná | 18 | Gröhlingová | Veronika | 415426 | Digitalizace a proměna animovaného filmu | 3D animace, digitalizace, technologie |

| | | | | | | |
|--------------|----|------------|--------|--------|--|---|
| Tereza Možná | 19 | Hambálek | Tomáš | 341970 | Recenze eseje Plunderfónia od Chrise Cutlera | Plunderfónie, Chris Cutler, John Oswald, recyklace, sampling, nahrávací technologie |
| Tereza Možná | 20 | Kaslová | Anna | 262938 | Khôra *50.075419, 14.436789+ | videomapping, Festival Signal 2013, Macula, 3D projekce, vizuální umění, khôra, veřejný prostor, animace, architektura, Amar Mulabegovid, Daniel Gregor |
| Tereza Možná | 21 | Kubiczková | Simona | 419102 | Přesyp světél | videomapping, Festival Signal 2013, Macula, 3D projekce, vizuální umění, khôra, veřejný prostor, animace, architektura, Amar Mulabegovid, Daniel Gregor |

| | | | | | | |
|--------------|----|------------------|---------------|---------------|-------------------------------|--|
| Tereza Možná | 22 | Libichová | Eva | 384357 | Rychlé čtení | rychločtení, interaktivní počítačový program, učení, kniha |
| Tereza Možná | 23 | Marklová | Eliška | 402833 | Umění x móda x technologie | Moderní technologie, interaktivita, móda jako umění, netradiční „vystavovací“ prostory |

měleckého díla pro Seminář kritiky a online p

| Aktivní link Prezi prezentace | Anotace |
|---|---|
| http://prezi.com/3htmqtndnlsug/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share | <p>Ve své práci se budu zabývat bio artem, současném uměleckém proudem, který vytváří díla jejichž součástí jsou živé organismy (s výjimkou člověka), nebo jsou vytvářena za spoluúčasti živých organismů. V první části textu je definován pojem bio art a jeho hlavní představitel. V další části své práce se budu snažit analyzovat jednotlivá témata uměleckých projektů, jak jsou prezentována umělci a teoretiky bio artu a v závěru práce se pokusím najít odpovědi na položené otázky.</p> |
| https://prezi.com/8kbtbp8ncox/ | <p>Hudební videa jsou často dle mého názoru často opomíjena a zatracována jako umělecká díla. Pověstinou právem v ohledu na kvalitu zpracování a umělecky nevhodným obsahem. Existují však i taková, která znamenají jisté mezníky v tvorbě a pro umělce, který je současně zpěvákem, skladatelem i hudebníkem, je přirozené, že se snaží překonávat hranice svého působení a vytvoří jakýsi manifest, dílo, které je ve všech smyslech interaktivní, a které díky svému pojetí a obsahu, funguje jak samostatně, tak jako jeden obrovský celek. V této práci bych se chtěl zaměřit na tvorbu umělce Pharrella Williamse a konkrétně jeho skladby „Happy“ a zároveň pozoruhodného 24-hodinového videa, vytvořeného speciálně k tomuto singlu. V mojí recenzi se budu také zabývat dopadem takového fenoménu na společnost, působící denodenně na sociálních sítích. Jakým způsobem reagují diváci/posluchači na něco výjimečného? Co je nutí tato videa sdílet s ostatními? Hodnotí vůbec neoborná společnost uměleckou stránku věci nebo považuje toto dílo pouze za jakousi zajímavost. Tyto a mnoho dalších otázek bych rád v mojí práci zodpověděl.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>http://prezi.com/8vugm9mtjrbq/prolinani-kultury-do-vizualni-identity-a-naopak/</p> | <p>Andy Warhol se stal producentem kapely s názvem "The Velvet Underground". Pro tuto kapelu vytvořil vizuál na desku s názvem "The Velvet Underground & Nico" v podobě známého banánu. Tento kontroverzní projekt se stal klasikou, přestože jim trvalo přes deset let, než se dostali na šestimístnou hranici prodejnosti. Velice rychle se toto album stalo sběratelským kusem.</p> |
| <p>http://prezi.com/rw4gke0lp9cg/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>Cílem práce není hodnotit jedno konkrétní dílo, ale přiblížit některé tendence a celkový stav novomediálních děl v současném veřejném prostoru a to hlavně v českém kontextu. Přičemž výchozím bodem v mé práci je dílo Zdeňka Pešánka jako průkopníka tohoto druhu umění u nás. Spolu s podobně zaměřenými díly z pozdějších let, které jsou podstatnou součástí vývoje světelně-kinetického umění u nás a tvoří tak základ pro pochopení současného dění.</p> |
| <p>http://prezi.com/kh1lrrvq95/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>Kritická recenze věnující se textu "Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace" od autorky Janet H. Murray. V této publikaci se autorka věnuje budoucnosti narativu v dílech interaktivních médií, to jak se tyto formy promění vlivem vlastností nového média, stejně tak jaký budou mít dané změny dopad na jejich tvůrce a uživatele. Cílem recenze je představit tyto myšlenky v kontextu digitálních her a jejich studií, jako v současnosti dominantního interaktivního a současně narativního díla. Pomocí komparace s odbornými texty herních studií, zhodnotit relevantnost tezí recenzovaného textu v souboru současného diskurzu a zároveň zhodnotit publikaci jako celek.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>http://prezi.com/siqteuswpjxl/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>V úvodu odborné recenze bych ráda představila a historicky zařadila impresionistickou malbu od Vincenta Van Gogha, z které vychází interaktivní animace Hvězdná noc. V další části práce se již podrobně zaměřím na novomediální dílo Petrose Vrellise. Co jej inspirovalo? S jakým záměrem dílo vytvořil? Další část bude vycházet z analýzy uměleckých aspektů a následné komparace obou děl. S ohledem na původní dílo a jeho uměleckou hodnotu, porovnáám, zda jeho novomediální forma přináší své vlastní umělecké kvality. S tím také související otázka, zda lze tuto aplikaci do IPhonu posuzovat jako umění? V poslední části se zaměřím na reprodukováné interaktivní dílo z úhlu pohledu diváka. Co se změnilo v percepci diváka? Jaký je přístup diváka k dílu vzhledem k jeho nové digitální podobě?</p> |
| <p>http://prezi.com/mo0eumimztm/d/technika-nebo-umeni/</p> | <p>V recenzní studii se chci věnovat knize Mistrovství práce s DSLR od Romana Pihana, která mapuje použití digitálních zobrazovacích metod do podoby uměleckého díla. Využití digitálních technologií k přechodu od klasické analogové fotografie do současných moderních záznamových a zobrazovacích metod. Soustřeďuje se převážně na optimalizaci technických schopností DSLR v závislosti na účelu pořizovaných záznamů od čistě komerčního až po kreativní tvorbu.</p> |
| <p>http://prezi.com/4zsqxgutxo6/d/okonaly-svet-reklamy/</p> | <p>Ve své práci se budu zabývat sérií fotografií cyklu Coming Soon od izraelského fotografa Natana Dvira, který tímto cyklem chce upozornit na problematiku dnešního pojetí reklamy. Reklama vytváří jakýsi dokonalý svět, který s realitou nemá nic společného. Vše musí být bezchybné a perfektní a tato virtuální realita je pak následně předkládána společnosti, která chce dosáhnout této dokonalosti. Ale proč tomu tak vlastně je? Zamyslel jsem se někdy vůbec nad tím, že se snažíme dosáhnout nedosažitelného?</p> |

| | |
|--|--|
| <p>http://prezi.com/zun8cltrlw2s/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>Každé dílo má svoji formu. Víme, co od něj přibližně očekávat, víme jak bude přibližně vypadat. Ale co když se objeví umělec, který se rozhodne dílo pozměnit, vylepšit, upozornit na něj, zmodernizovat, dát mu jinou formu. Řecký nadšenec Petros Vrellis si vybral pro svůj experiment známou poetickou malbu od světového malíře Vincenta Van Gogha. Z plátna se stala interaktivní obrazovka, možnost tvořit dostal divák a to pomocí konečků prstů. Byl by ovšem sám mistr za inovaci rád, nebo se obrací v hrobě? Nedává Vrellis publiku až přílišnou moc dělat si s posvátným obrazem co se mu zlíbí? Nebo naopak prokazuje dílu obrovskou službu tím, že přiláká spoustu zvědavých očí a rukou?</p> |
| <p>http://prezi.com/wsyg-9niifxt/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>Pro milovníky baletu a Labutího jezera může být jeho remake nepředstavitelnou až nepřijatelnou formou umění. Swan Lake Reloaded, v českém znění Hip-Hop Labutí jezero, je zasazeno přímo do historického kontextu současnosti, rozvíjí klasický příběh lásky, dobra i zla a poukazuje na všechny nástrahy moderní doby. Co nového přináší divákům autor Fredrik Rydman? Je zde remake nástrojem k uchopení původního Čajkovského díla? Mým úkolem je tuto netradiční verzi, která byla v České republice v rámci projektu Golden Prague Premiers představena 13. října 2013, nejen porovnat s verzí původní, ale především se opřít o základní teze teorie remake, a ty následně aplikovat na rozdíly, jež jsou mezi těmito dvěma verzemi patrné.</p> |
| <p>http://prezi.com/uoe3oy4swvn-/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>V úvodní části recenze se čtenáři představuje bambufonomat jako alternativní hudební nástroj, který není v českém prostředí příliš typický. To dokládá také to, že jeho tvorbu realizuje pouze jedna umělecká skupina (Bamboo - Element). Po tomto představení se text pomalu ubírá do centra zájmu celé recenze, a to k oblasti divácké recepce. Tato část je pro recenzi ta nejdůležitější. Bude v ní představen pohled diváka na neobvyklý hudební nástroj, jenž vybízí k interakci a skýtá velké množství možností, jak diváka proměnit ve skladatele nebo celou hudební skupinu. Vznik většího hudebního celku vyžaduje vzájemnou kooperaci, kterou bambufonomat vyžaduje právě po svých divácích. Mimo rozvoj kreativity a zábavu, kterou divákovi poskytuje, je právě podnět k nenucené spolupráci jednou z jeho předností. Kromě výše zmíněného budou recenzi doplňovat informace prohlubující čtenářovy znalosti týkající se tohoto ve společnosti ne zcela rozšířeného hudebního nástroje (příčiny, volba a zpracování přírodního materiálu aj.).</p> |

| | |
|--|---|
| <p>http://prezi.com/-g0zjmzm51dz/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share</p> | <p>Interaktivní výstava v rámci projektu Orbis Pictus, která nabízí komunikaci mezi lidmi a předměty, vychází z humanistického myšlení Jana Ámose Komenského. Prostřednictvím výstav se umělci snaží vzbudit v lidech všech věkových kategoriích, představivost či fantazii. Jednotlivé předměty vzbuzují zvědavost, touhu si je vyzkoušet. Komenského myšlenky jsou převedeny do moderního pojetí a prezentovány pomocí moderních technologií</p> |
| <p>http://prezi.com/o4vjzcchp7lh/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>Zaměřím se na nový film Carrie z roku 2013, kde hraje Chloe Moretz. Je to vlastně bezvýznamná kopie klasického hororu z roku 1976? Anebo toto dílo překonalo svůj originál v mnoha ohledech a fanoušci knihy z roku 1974 a originálního filmu z roku 1976 jsou nadšeni? Budu kriticky recenzovat tento nový film, remake filmu Carrie. Rozeberu rozdíly mezi těmito dvěma verzemi, původním filmem, klasickým hororem a oním remakem. Měl tento remake vůbec vzniknout? Výchozí literaturou bude bakalářská diplomová práce „Remake v americkém filmu“ 2005, autor Miloš Máca.</p> |
| <p>http://prezi.com/c5frsk7ipxqd/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>Recenze tvorby Davida Honse a jeho uměleckého díla - Romana Týce, hodnotí v kontextu událostí, na které umělec upozorňuje, apelu na toleranci společnosti a problémů, které jeho díla způsobují.</p> <p>Kontroverzní způsoby Davida Honse vyvolávají ohlasy všech, které zasahují, tedy veřejnosti, politických členů, nebo zákona, se kterým se již vícekrát umělec dostal do sporu; recipient si musí pokládat otázku - jde ještě o umění, například když jsou práce Davida Honse sponzorovány a využívány jako reklama nebo když ke své tvorbě využívá/zneužívá cizí majetek – majetek státu?</p> <p>Předmětem recenze je tak i úvaha nad umělcovo balancování na hranici umění, vkusu, etiky a trestné činnosti.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>http://prezi.com/ormjnioqbecq/zsofia-meller</p> | <p>Vo svojej práci sa plánujem zaoberať slovensko-maďarskou umelkyňou Ilonou Németh a jej dielom Zsofia Meller, ktoré vypovedá o historickej a súčasnej situácii postavenia žien v spoločnosti. Chcela by som sa zamerať na otázku prepájania historického a politického kontextu a jeho pôsobením na osudy jednotlivcov. Mám v pláne zmapovať vývoj emancipácie žien so zameraním na rodinnú históriu filozofky Ágnes Heller.</p> <p>Ďalej sa plánujem zaoberať vzájomným vzťahom priestoru a použitiu videa v súvislosti s diváckym vnímaním. Akú dôležitosť prikladá autorka využitiu média v umeleckej tvorbe?</p> <p>Taktiež sa chcem zamerať na spoločenské a politické zmeny pri príprave autorkinej výstavy Dilemma. Chcem zistiť, ako pôsobí politizácia verejného života na vznik umeleckého diela a ako môže pod tlakom politických okolností stratiť umelec pri tvorbe diela pôvodný zámer.</p> |
| <p>http://prezi.com/oityapwykdoh/roman-pro-deti-v-21-stoleti/</p> | <p>Dva dobrodružné príbehy, spojené v jednej knize, superhrdinové a superpadouši bojujú proti sobě o nadvládu nad svetom. Nadpřirozené vlastnosti získali díky internetu. Jak si s nimi naši hrdinové poradí, nic není jen černé a jen bílé, k překvapivému závěru se dobereme, až přečteme obě části a oba příběhy do sebe zapadnou. Mimořádně vtipná a zábavná knížka pro děti, která způsobem vyprávění připomíná počítačovou hru</p> |
| <p>http://prezi.com/fsvt8n2-z45f/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share</p> | <p>Tato práce se věnuje vlivům digitálních technologií na podobu současného animovaného filmu a jeho estetickým proměnám. Popisované techniky počítačové 3D animace, její vlastnosti a nové možnosti, které přináší, jsou konfrontovány s otázkou zda počítačová animace zcela nenahradila klasickou ruční animaci. Jako příklad je uveden snímek Paperman, na kterém je popsáno propojení klasické ruční animace a digitálních postupů výroby. Tento postup je popisován v kontextu současných 3D animovaných filmů. Zdrojem informací pro přehled technik animace je kniha Jiřího Plase - Základy animace. Spojováním různých typů obrazů se zabývají texty, které vychází z článků Lva Manoviche. Kapitola o vlivu digitalizace na distribuci filmu vychází z textů Ivany Košuličové.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>http://prezi.com/cdgwkgu1hgsa/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share</p> | <p>Jako téma své práce jsem zvolil esej Plunderfónie od Chrise Cutlera. Téma Plunderfónie je i po deseti letech od vydání eseje stále aktuální a to především z důvodu masivního rozvoje hudebně - záznamových technologií. Po důkladném prostudování eseje z ní vyvstávají otázky vyřčené i nevyřčené. Jedná se o problém plagiátorství, recyklace hudebního materiálu, nahrávacích technologií, samplingu, zařazení děl do vysoké či nízké kultury atd. Autor tedy sám některé otázky v eseji položí, mnoho jich však z eseje vyvstává samo. Cílem práce tedy není jen recenze dané eseje. Práce také chce být sondou do světa hudebně-záznamových technologií, kompozice a osvětlení. Co vše dnes vlastně za plunderfónii lze považovat a naopak za co lze považovat plunderfónii samotnou?</p> |
| <p>http://prezi.com/pmkkp5b3z030/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>Tématem mé práce je recenze videomappingové projekce Khôra od skupiny Macula. V práci práce vysvětlím základní pojmy související s dílem. Rozeberu a vyhodnotím dílo rozbořením jeho jednotlivých složek (architektura, video, animace, hudba) a budu se snažit odpovědět na několik otázek. Kdo je skupina Macula? Našli umělci z Maculy maximální symbiózu a uspokojili divákovu touhu po audiovizuálním nihilismu tak, jak si předsevzali? Jaké prostředky k tomu použili?</p> |
| <p>http://prezi.com/b5rekj4jxocu/pressyp-svetel/?utm_campaign=share&utm_medium=copy</p> | <p>Článek pojednává o současném uměleckém díle ve veřejném prostoru s charakteristickými prvky nových médií. Zaměřuje se na digitální instalaci, která se stala součástí režimu všedního dne na apeldoornském náměstí. Text se snaží objasnit, jakou roli má umělecké dílo ve veřejném prostoru, do něž je včleněno, a jakými principy a kulturními předpoklady je veřejné dílo ukotveno. Záměrem práce je na základě analýzy odborných textů přiblížit specifické aspekty novomediálního umění v prostředí města, obeznámit se stěžejními prvky revitalizace veřejných objektů, nastínit jejich kulturní odkaz a na konkrétním díle ukázat, co tato symbióza veřejnosti přináší.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>http://prezi.com/1dduyqfuldnp/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share</p> | <p>Odborná recenze se zabývá tématem rychlého čtení. Klade si za cíl seznámit čtenáře s pojmem rychlé čtení. Uvádí informace týkající se historie a teorie rychlého čtení. Ukazuje, z jakých důvodů a pro koho je rychlé čtení užitečné. Dále se práce zaměřuje na zodpovězení otázky jakým způsobem se efektivně rychlému čtení naučit. Na základě této otázky porovnává práce dvě dostupné metody pro výuku rychlého čtení. Jednou z nich je interaktivní počítačový program Rozečtise.cz a druhou kniha Šetřmě časem!, Rychločtení - rychlostudium Davida Grubera. V obou metodách dále práce zdůrazňuje jejich výhody i nevýhody. Cílem práce je seznámit čtenáře s problematikou rychlého čtení, představit dvě výukové metody pro zvládnutí této techniky a na základě rozboru zmíněných dvou výukových metod zjistit, jaké jsou jejich přednosti či úskalí a na základě těchto informací přiblížit čtenáře k jeho rozhodnutí, která z nich by pro něj byla efektivnější. Recenze odpovídá čtenáři na následující otázky: Kdy vzniklo rychlé čtení? Co to je rychlé čtení? Proč je dobré se mu naučit? Komu může tato dovednost pomoci? Jak se rychlému čtení naučit?</p> |
| <p>http://prezi.com/gn6ri2tjawyg/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share</p> | <p>Když se někdo vydá do galerie nebo na módní přehlídku, má vždy jistou představu o tom, co může na té či oné akci očekávat. V poslední době se díky novým technologickým možnostem a nadšení tvůrců objevují i díla, která nejdou tak snadno zařadit pod hlavičku umění nebo módy. Kanadská designérka Ying Gao spojila své síly se Simonem Larochem, umělcem věnujícím se robotice, a vytvořila tak kolekci oděvů, kterou mohla prezentovat na NYFW 2013 i v Centre de design UQAM Québec nebo Shanghai Museum of Contemporary Art.</p> |

ublicistiky

| Úvodní formula | |
|---|--|
| Teze | Antiteze |
| <p>Překračování hranic mezi uměním, vědou a přírodou za použití živých organismů. Umělci se snaží tyto hranice rozostřit nebo zdůrazňují jejich překročitelnost či jistou arbitrárnost.</p> | <p>Nemorálnost a zpochybnění průběhu a výsledků práce. Zneužívání zvířat pro potřeby umělců.</p> |
| <p>Do jaké míry umělec tvoří svá díla v rámci zájmu společnosti?</p> | <p>Je v dnešní době třeba publikum zaujmout něčím výjimečným?</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Banana - geniální dílo propagující album The Velvet Underground & Nico.</p> | <p>Kontroverzní obal desky s nákladnější výrobou. (Banán na desce jde sloupnout - v pravém horním rohu je nápověda: "peel slowly and see".)</p> |
| <p>V současnosti není ve veřejném prostoru u nás skoro žádné NM dílo umístěno trvale.</p> | <p>V minulosti přesto vzniklo několik kvalitních světelně-kinetických / NM děl, které byly umístěny ve veřejném prostoru na delší dobu — záměr byl obohatit veřejný prostor.</p> |
| <p>Teze prezentované v recenzované publikaci jsou relevantní v rámci současného diskurzu herních studií.</p> | <p>Naratologicky zameřený text recenzované publikace se příliš rozchází s aktuálními poznatky herních studií, hodnota textu tak spíše spočívá v jeho historickém kontextu.</p> |

Aplikaci do IPhonu nelze považovat za umění – tato interaktivní animace je pouze jednou z digitálních forem klasického výtvarného díla Van Gogha.

Interaktivní animace přináší své umělecké aspekty dle UNM. Dává dílu zcela nový rozměr.

Používání DSLR z nás umělce neudělá, ale nabízí nám možnosti, které jiné fotoaparáty nemají nebo jsou omezené.

Uživatelé DSLR se pravděpodobně dělí na dvě skupiny. První z nich jsou znalci techniky DSLR a druhou skupinu tvoří lidé, kteří ocení kvalitu při vytváření uměleckých děl.

Reklama nepochybně ovlivňuje společnost.

Každý z nás je ale osobnost a záleží jen na nás, do jaké míry se necháme světem reklamy ovlivnit.

| | |
|--|---|
| <p>Spolu s reprodukcí tu dochází i ke konvergenci mezi jednotlivými médii.</p> <p>Video a hudba je propojena pomocí lidského hmatu.</p> <p>Klasické dílo se dostává do širšího povědomí a jaksi se znovu "probouzí k životu".</p> <p>Interaktivita může přilákat nový druh recipientů.</p> | <p>Dílo může ztrácet svoji „auru“, problém s reprodukovatelností díla, problém sporného autorství (Walter Benjamin)</p> |
| <p>Nová doba si vyžaduje nové zpracování - dílo je zasazeno do současnosti a poukazuje na problémy moderního světa.</p> | <p>Remake zesměšňuje a použitím vulgarismů, prostituce apod. je parodií klasického původního díla.</p> |
| <p>Bamufonomat je zdrojem nejen zábavy pro lidi každého věku i sociálního postavení, ale také dává divákovi možnost rozvíjet kreativitu, popř. komunikační schopnosti.</p> | <p>Bamufonomat bývá představován na specifických kulturních akcích ve stejně specifickém prostředí. Tento fakt velmi často souvisí s technickými problémy instalace, komplikovaným výběrem zázemí a prostorů, a také s vyššími finančními náklady na realizaci.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Interaktivita je všude kolem nás aniž bychom ji vnímali.</p> | <p>Interaktivitě je potřeba jít vstříc a vyhledávat technologie, které nám k ní pomohou.</p> |
| <p>Každému filmaři by nemělo být upíráno právo natočit remake, uchopit tu látku toho filmu z jiného či naopak ze stejného úhlu, ale klást důraz na něco jiného, co ten původní autor zamýšlel jinak, nebo v té době nebylo aktuální, nebylo technicky či jinak možné. Nakonec jen současní diváci pak mají právo hodnotit výsledné dílo, porovnat jej s originálem.</p> | <p>Remaky filmů by neměly vůbec vzniknout, protože v této souvislosti jde filmařům vždy jen o peníze, ne o kvalitu toho remaku, jakmile už vznikne film o nějakém tématu, filmaři by měli točit o něčem jiném a nepokoušet se o remake. Předělává se nejen již anglicky mluvený originál, ale i filmy cizojazyčné či filmy americké starší, ale které jsou pro novou generaci. Důvod remaku může být různý. Objevit něco nového ve starém materiálu, dodat lepší triky-speciální efekty, přiblížit něco americkému prostředí nebo výše zmíněný důvod - peníze. Ten poslední důvod je ten nejčastější a to často ovlivní výsledné dílo.</p> |
| <p>Práce Davida Honse významně obohacují nejen public art a bezesporu výrazně a osobitě reflektují společenské dění, současně lze řadu z nich považovat za precedens v oblasti umění, a to jak z pohledu hranic tvorby, tak zákona.</p> | <p>Díla Davida Honse možná až přespříliš zasahují do veřejného prostoru a přímo znásilňují diváky, nelze se ani vyhnout myšlenkám, z pohledu etiky, zda pokládat práce jako Falešné pomníčky, Vykradač Hrobů nebo Občan K. za umělecká díla.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Politické, kultúrne a sociálne podmienky pôsobia na všetky aspekty života jedincov, ktorí sú nútení žiť pod ich vplyvom. Individuum je vždy iba tým, čím mu umožní byť jeho doba, jeho spoločenské prostredie. V ľudskom procese politickej socializácie zohrávajú dôležitú úlohu činitele ako sú rodina, škola, masmédiá, celková spoločenská situácia, politický život spoločnosti, typ, vlastnosti a charakter politického systému, medzinárodná politická situácia a i. Tieto činitele vplyvajú na charakter človeka a teda na vlastnosti prejavujúce sa v jeho konaní a spôsobe myslenia.</p> | <p>Sila pôsobnosti politického a sociálneho kontextu je poraziteľná. Pokiaľ je osobnosť dostatočne psychicky silná, môže týmto aspektom odolávať. Ak sa jedinec zapojí do aktívneho procesu, nemusí podliehať negatívnym podmienkam, ktoré sú na neho kladené.</p> |
| <p>Dětská literatura se má vyhýbat reálným tématům, svět dokáže být drsný a nebezpečný.</p> | <p>Dětská literatura se nemá vyhýbat reálným tématům, i když svět dokáže být drsný a nebezpečný, a to způsobem přiměřeným věku čtenáře.</p> |
| <p>ruční kreslená animace</p> | <p>3D technologie</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Plunderfónie jako kompoziční metoda strukturování hudby z již existujících nahrávek je zcela legitimním a legálním kompozičním postupem.</p> | <p>Tvoření zvukových či hudebních ploch na základě již existujících zvukových objektů je porušení autorských práv a tedy nelegitimní, nelegální způsob tvoření Hudby</p> |
| <p>Našli umělci z Maculy maximální symbiózu a uspokojili divákovou touhu po Audiovizuálním nihilismu tak, jak si předsevzali?</p> | <p>chybí</p> |
| <p>Veřejné objekty umělci za pomoci nových médií revitalizují tak, že ohleduplně vybírají místa pro uměleckou tvorbu ve veřejném prostoru.</p> | <p>Umělecký způsob ožívování veřejných objektů s využitím nových médií nezapadá do historicko-kulturního kontextu prostředí ve městě.</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Díky rychločtení lze číst a tím pádem vstřebávat informace z textu minimálně 2x rychleji. Je to metoda přínosná jak pro studenty, tak pro všechny lidi, kteří jsou nuceni v rámci svého povolání číst každý den velký objem textu</p> | <p>Jaký způsob pro nácvik rychločtení je nejlepší? Měl by člověk postupovat podle interaktivního počítačového programu nebo raději podle tištěné publikace?</p> |
| <p>V galeriích a muzeích po celém světě je interaktivní umění již běžnou záležitostí</p> | <p>Díky spojení moderních technologií s módní tvorbou se interaktivní umění objevuje i na přehlídkových molech</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Podle Waltera Benjamina remake ničí auru původního díla Arthura Conana Doylea. Zásah moderních technologií narušuje jedinečnost a neopakovatelnost originální knižní předlohy.</p> | <p>V posuzované interpretaci fúze originálu a novomediálních prvků kvalitativně posouvá původní dílo na novou úroveň a přizpůsobuje dílo modernímu divákovi, aura a původní atributy díla tak zůstávají stále určitým způsobem přítomny.</p> |
| <p>Při odebrání tkáňových buněk nedochází k úmrtí jedince</p> | <p>Nákladné technické zařízení a dostatek finančních prostředků, vysoce kvalitní vědci a umělci</p> |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

Vzniká v rámci projektu Centrum interaktivních a multimediálních

ice tématu

| Problém | Upravená |
|--|---|
| <p>chybí</p> | <p>Bioart může představovat problém pro ekology a ochránce zvířat.</p> |
| <p>Je viralita uměleckých děl prospěšná umělcově tvorbě?</p> | <p>Kdo vydrží sledovat klip 24 hodin a poslouchat stále dokola jeden song?</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Výroba tohoto díla. Nová technika zpracování.</p> | <p>Banální předmět jakým je "obyčejný" banán převedený v kultovní umělecké dílo. Popularizace díla prostřednictvím díla jiného.</p> |
| <p>Jsou současná NM díla technicky náročná nebo je náš současný vztah k veřejnému prostoru prostě takový?</p> | <p>Jaký je tedy náš vztah k veřejnému prostoru? Jak se liší od vztahu lidí žijících ve 20.století?</p> |
| <p>Je čistě naratologické studium digitálních her irelevantní metodou nebo lze tento pohled stále aplikovat, byť na úzké spektrum témat či žánrů? Do jaké míry se neludologicky zaměřené texty, předcházející herním studiím, tematicky rozcházejí právě se současnými herními studii.</p> | <p>Nemám žádné výhrady.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Přináší tato digitální forma obrazu Van Gogha své vlastní umělecké kvality? Jaká je přidaná umělecká hodnota? Lze tuto aplikaci do IPhonu posuzovat jako umění?</p> | <p>Vrellis nevytvořil animaci obrazu Starry Night primárně pro iPhone, rozhodl se tak až po ohlasu, který jeho dílo zaznamenalo. „Obyčejná“ aplikace nebude možná už tak výjimečná jako předchozí dílo.</p> |
| <p>Jsme my co, používáme DSLR pouze ti, kteří pracují s velkým množstvím dat, z kterých se následně snažíme vytvořit umělecké dílo?</p> | <p>Používání DSLR je celkem technicky náročné a nikdo se nestane profesionálem přes noc. Pro vytvoření kvalitní fotografie (popř.uměleckého díla) je potřeba víc než jen zpracovat velké množství dat.</p> |
| <p>V současné konzumní společnosti je velmi těžké odolat vlivu reklamy a okolí.</p> | <p>Na fotografiích z cyklu Coming Soon se objevují reklamní billboardy. Nemohou být proto samotné snímky považovány také za reklamu, i když mají upozornit na její velký a negativní vliv?</p> |

| | |
|--|--|
| <p>- viz Antiteze (je tedy obraz Hvězdná noc zvelebena? Nebo naopak zaniká pravá aura a vlastnosti původního díla? Kdo je tedy skutečným autorem nového, pozměněného obrazu?)</p> | <p>Podle Douglase Davise i aura prochází přeměnou společně s formou díla. Reprodukuje tedy sama sebe, nositelem aury je proto každá nová reprezentace díla.</p> |
| <p>Problémem je z mého pohledu právě antiteze, jelikož se divák snadno nechá unést prvním dojmem a emocemi, které toto nové, poněkud šokující ztvárnění vyvolává, a přirovnává jej k parodii, nýbrž k remake</p> | <p>Nové pojetí klasického díla se nesetkalo s jen pozitivní kritikou. Vyvolává spory. Problémem není parodizace díla, ale zejména přístup diváka. Je na divákovi jak danou prezentaci uchopí a pochopí. Fredrik Rydman pouze předkládá jinou možnost ztvárnění se zakomponováním současnosti.</p> |
| <p>Vyvstává tak problém, zda je bambufonmat opravdu takovým přínosem pro různé kulturní akce, a jestli jeho funkce převyšují veškeré technické či finanční obtíže.</p> | <p>Popis funkce bambufonmatu. Jedná se o velmi specifický kolektivní "zájem". Jelikož se zapojuje více lidí najednou můžeme hovořit i o psychologickém nástroji sloužící ke komunikaci mezi lidmi. Současně je potřeba zvážit dostupnost a užitečnost.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Pomocí moderních technologií poznáváme různé druhy interaktivity. Díky těmto "prostředníkům" však možná ztrácíme schopnost osobní imaginace, naše představy už nejsou naše a stávají se součástí virtuálního světa.</p> | <p>Moderní technologie sebou přináší nové možnosti i myšlenky. Většinou však mají své základy v již vyřknutých myšlenkách. Petr Nikl, jeden z předních českých umělců, a jeho kolektiv nechali znovu ožít myšlenku J. A. Komenského - "Škola hrou", v jeho díle Orbis Pictus. Vše je podmíněno naší představivostí, ne odříkáním naučeného.</p> |
| <p>Lze natočit v dnešní době film, remake, který byl stejně dobrý, jako originální film, který byl natočen před dlouhou dobou v úplně jiné době, s úplně jinými možnostmi použití trikových záběrů a možnostmi velikosti rozpočtů, a jehož tvůrcům by nešlo jen o zisk, ale o kvalitní film. Navzdory současné technologii vytváření trikových záběrů, vysokým rozpočtům, mají to remakey velice těžké v souvislosti se soupeřením s filmy staršími, dá se říci kultovními.</p> | <p>Komparace moderní filmografie s klasickou na konkrétním díle vyžaduje nejen široké znalosti z oblasti filmové techniky, ale také dějin filmu. V této práci se pokusíme spíše nahlédnout pod pokličku a laickým okem porovnat dvě filmová díla a jejich vliv na společnost. Pokusíme se zodpovědět také otázku, která se přímo nabízí - a sice proč taková díla (remaky) vůbec vznikají.</p> |
| <p>Určitě záleží na úhlu pohledu a míře tolerance konkrétního diváka, lze-li vnímat práce Davida Honse za čistá umělecká díla nebo jen jako snahu za každou cenu šokovat, generovat výtěžek, avšak bez ohledu na to, jak tolerantní může kdokoli být, je nutno uznat, že pozadí vzniku určitých děl je přinejmenším kontroverzní a střet se zákonem nelze brát na lehkou váhu.</p> | <p>Veřejné umění skýtá bezesporu spoustu kontroverzních témat k diskuzi. Tím obecným je zda se jedná ještě o umění, které má od pradávna spíše dělat lidem radost. V public artu je tato myšlenka vyvrácena a práce Davida Honse zasahuje nejen do osobního života nás všech, ale také do politického dění či do justičních paragrafů.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Politicizácia verejného života zásadne pôsobí na spôsob a kvalitu života jednotlivca. Sila jej pôsobnosti však nie je nevyhnutne neporaziteľná. Pokiaľ jedinec použije správne prostriedky, môže proti jej vplyvu bojovať.</p> | <p>Nemám žádné výhrady. Koncepcie se mi líbí.</p> |
| <p>Kým je pro děti dnešní hrdina v houští internetu?</p> | <p>Z tématu není jasné, čeho se práce bude týkat. Prezentace soudobé dětské literatury na konkrétním lit. díle. Jaká jsou specifika a čím se liší oproti dětské literatuře minulých generací? Děti 21.století mají jiné preference a nároky na zábavu. Kniha je pro ně převážně přežitek a nutnost. Lze děti přivést ke knize přirozenou a zábavnou cestou?</p> |
| <p>digitální formát filmu a estetické důsledky</p> | <p>Teze: ruční kreslená animace Antiteze: animace 3D technologie (Dle mého názoru není co dodat)</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Chybějící diskurz, v jehož rámci by se posuzovali nové praktiky a postupy, chybějící aktualizované paradigma vlastnictví a autorského práva</p> | <p>Teze: Plunderfónie jako kompoziční metoda strukturování hudby z již existujících nahrávek je zcela legitimním a legálním kompozičním postupem. Je to nová forma tvorby hudby, spojením skladeb vzniká něco nového, divácky atraktivního, neobvyklého.</p> <p>Antiteze: Tvoření zvukových či hudebních ploch na základě již existujících zvukových objektů je porušení autorských práv a tedy nelegitimní, nelegální způsob tvorby hudby. Propojení více skladeb nedává hudbě vyšší kvalitativní úroveň, je to poškození jednotlivých skladeb.</p> |
| <p>chybí</p> | <p>Teze: Umělci z Maculy našli maximální symbiózu a uspokojili divákovou touhu po Audiovizuálním nihilismu tak, jak si předsevzali.</p> <p>Antiteze: Umělcům z Maculy se nepodařilo uspokojit divákovou touhu po Audiovizuálním nihilismu.</p> |
| <p>Příklad robustní digitální fresky ukazuje způsob regenerace veřejného objektu uměním nových médií, s ohledem na prostředí, do kterého bylo umělecké dílo instalováno.</p> | <p>Teze: Veřejné objekty umělci za pomoci nových médií revitalizují tak, že ohleduplně vybírají místa pro uměleckou tvorbu ve veřejném Prostoru. Revitalizace objektu dělá okolí krásnějším a je veřejnosti prospěšná.</p> <p>Antiteze: Umělecký způsob ožívání veřejných objektů s využitím nových</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Jaké jsou výhody a nevýhody učení se rychločtení pomocí počítačového programu a z knihy?</p> | <p>Teze: Díky rychločtení lze číst a tím pádem vstřebávat informace z textu minimálně 2x rychleji. Rychlé čtení je stejně efektivní jako čtení běžné. Je to metoda přínosná jak pro studenty, tak pro všechny lidi, kteří jsou nuceni v rámci svého povolání číst každý den velký objem textu</p> <p>Antiteze: Jaký způsob pro nácvik rychločtení je nejlepší? Měl by člověk postupovat podle interaktivního počítačového programu nebo raději podle tištěné publikace? Je rychločtení stejně účinné jako čtení klasické? Neztrácí při rychločtení čtenář rychleji data z paměti?</p> |
| <p>Jednotlivé prostory se od sebe však velice liší. Oděvy reagující na hudbu, hlasy, světla nebo lidskou přítomnost budou mít ve „sterilním“ prostředí galerie nesrovnatelně méně podnětů. Budou návštěvníci galerie</p> | <p>Cílem mé recenze je představit tvorbu kanadské návrhářky Ying Gao, která se zabývá zkoumáním vazeb mezi uměním, módou a vědou. Seznámit publikum s využitím interaktivních technologií v „netradičním“ oboru</p> |

studijních opor pro inovaci výuky a efektivní učení: CZ.1.07/2.2.00/28.0041.

| Cíle | Cíle upravené |
|---|--|
| <p>Představit bio art jako velmi dynamicky se rozvíjející proud ve výtvarném umění. Hlavním tématem bio artu je překračování hranic mezi uměním, vědou a přírodou za použití živých organismů. Zjistit, kde je hranice mezi živým a neživým, uměleckým a přírodním a pokusit se odpovědět na otázku zda Kacova umělecká díla jsou pouhá díla nebo mají skrytý význam.</p> | <p>Představit názor ochránců zvířat nebo ekologů na bioart.</p> |
| <p>V této práci bych se chtěl zaměřit na tvorbu umělce Pharrella Williamse a konkrétně jeho skladby „Happy“ a zároveň pozoruhodného 24-hodinového videa, vytvořeného speciálně k tomuto singlu. V mojí recenzi se budu také zabývat dopadem takového fenoménu na společnost, působící denodenně na sociálních sítích.</p> | <p>Najít jiné klipy, které ovlivňují společnost při jejich sledování?</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Cílem je představení Warholova díla včetně pozadí událostí, které vedly k jeho vzniku a provázejí jej celou jeho existencí. Poukázání na dopad tohoto významného díla, popularitu a úskalí aplikace...</p> | <p>Popis vzniku díla, jeho popularizace a způsob výroby. Vliv na uměleckou sféru a vznik ikony jménem Warhol.</p> |
| <p>Zmapování důležitých NM nebo světelně-kinetických instalací v průběhu 20. století v Čechách. Prozkoumat stav současných NM děl ve veřejném prostoru v Čechách. Kritika přístupu k veřejnému prostoru v Čechách.</p> | <p>Zjistit na kom závisí umístění děl NM do veřejného prostoru</p> |
| <p>Představení hlavních tezí (věnujících se oblasti digitálních her) prezentovaných v recenzované publikaci a jejich následná komparace vůči aktuálnímu teoretickému pohledu na danou problematiku, případně (kde je to možné) i na jejich realizovanou aplikaci v rámci herního média.</p> | <p>Nemám žádné výhrady.</p> |

| | |
|---|---|
| <p>Cílem mé práce je porovnat novomediální dílo (interaktivní animaci) Hvězdná noc od Petrose Vrellise s původním obrazem Vincenta van Gogha. Při rozboru a hodnocení díla se zaměřím na tři oblasti:</p> <ul style="list-style-type: none">I. Záměr, pro který byla vytvořena tato interaktivní animace.II. Z hlediska umělecké hodnoty díla původního, se pokusím analyzovat přidanou uměleckou hodnotu jeho nové interaktivní formy.III. Z hlediska divácké percepce UD - zjistit, jak se změnilo vnímání uměleckého díla vzhledem k jeho digitální podobně. | <p>Nemám žádné výhrady.</p> |
| <p>Ukázat, zda navrhované optimální postupy v knize umožňují pochopit a následně využít možnosti moderní záznamové techniky pro individuální uměleckou tvorbu nebo je kniha pouze další manuální návod, který je součástí každé DSLR.</p> | <p>Porovnat s jinou knihou o DSLR (např.: How to Create Stunning Digital Photography od Tonyho Northrupa).</p> |
| <p>Cílem mé práce je zjistit, zda tento cyklus fotografií přispěje k zamyšlení se společnosti nad vlivem současné reklamy, která je součástí našich životů. Proč se snažíme dosáhnout dokonalosti? Zamysleli jste se někdy vůbec nad tím, že se snažíme dosáhnout nedosažitelného? Je pohled Natana Dvira na tuto problematiku správný?</p> | <p>Pokusit se navrhnout vlastní řešení problému s negativním vlivem reklamy.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Především seznámit společnost s interaktivním dílem, v tomto případě s obrazem. Ukázat divákovi, jak přesně toto dílo vypadá. Nabídnout divákovi různé úhly pohledu i od odborníka, který se touto problematikou zabýval.</p> | <p>Provnání přístupu W. Benjamina k auře a autorství s ostatními teoretiky věnujícími se této problematice.</p> |
| <p>Mým cílem je novou verzi nejen porovnat s verzí původní, ale především se opřít o základní teze teorie remake, a ty následně aplikovat na rozdíly, jež jsou mezi těmito dvěma verzemi patrné.</p> | <p>Cílem je rozebrat specifika díla, porovnat jejich původní verzi s verzí Rydmanovou a zjistit zda je zesměšnění na místě nebo zda se jedná o nepochopení prezentované myšlenky.</p> |
| <p>Seznámit neinformovanou společnost o tomto díle, představit přednosti bambufonomatu, navrhnout možné alternativy či možnosti výběru prostředí vhodného pro instalaci</p> | <p>Popsat vzhled a funkce bambufonomatu. Jeho účel a možnosti ke kreativě a socializaci.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Cílem mé práce je představit projekt Orbis Pictus a zaměřit se zejména na výstavy Play. Při těchto výstavách využívá jedinec své smysly a zároveň nemusí tolik zapojovat vlastní představivost.</p> | <p>Cílem bude dále zhodnotit současné provedení Komenského myšlenky "Škola hrou". Zda je zachován původní motiv a zda jej výstava splňuje a do jaké míry.</p> |
| <p>Představit remake z mnoha úhlů (charakteristiku, historický kontext). Kriticky srovnat dvě verze filmu Carrie, a to původní film z roku 1976 a remake tohoto filmu z roku 2013.</p> | <p>Porovnat dvě verze filmu Carrie a prezentovat na nich různé techniky provedení. Současně porovnat dějovou linii, zda byla zachována či do nové verze byla vnesena nová myšlenka a nový nápad. To nám také možná osvětlí proč tento remake vznikl.</p> |
| <p>Shrnutí historie tvorby Davida Honsa a vznik fiktivní postavy umělce Romana Týce. Představení děl Romana Týce, která budí nejsilnější ohlasy. Úvaha a shrnutí konkrétních názorů na práci Romana Týce.</p> | <p>Sestavit autorův profil a poukázat na vliv jeho děl na společnost. Na kolik jsou kontroverzní a zda mohou přinést i pozitivní zamyšlení nad prezentovanou problematikou</p> |

| | |
|--|---|
| <p>Zachytiť širšie súvislosti historicko-politických a kultúrnych zmien prostredníctvom konkrétnych príbehov a osobných histórií aktérov v diele Ilony Németh.</p> <p>Zodpovedať otázku pôsobenia všeobecnej histórie na osud jednotlivca na príklade Zsophie Meller.</p> <p>Opísať zmenu politického kontextu počas prípravy výstavy "Dilemma."</p> | <p>Nemám žiadne výhrady. Koncepte se mi líbí.</p> |
| <p>Obhájenie nečernobíleho pojetí sveta, který přesto spěje k dobru. Ta šance aby tu vždy byla...</p> | <p>Cílem této práce je představení dobra a zla v současném světě, tedy v 21. století. Děti mají jiné nároky na literaturu. Tudíž i dobro a zlo je prezentováno jinak než pro minulé generace čtenářů. Cílem této práce je představit vlastnosti a funkce moderní dětské literatury a nastítnit jejich důvody. Částečně porovnáme s literaturou předešlých generací.</p> |
| <p>V práci bude představen snímek ze studia Walt Disney s názvem Paperman. Nebude však popisován samotný příběh, ale snímek je zajímavý z pohledu nových výrobních postupů.</p> <p>Na příkladu snímku Paperman budou popsány estetické proměny, které v animovaném filmu způsobila jeho digitální forma. Rozdíl v možnostech tvorby klasickou technikou ruční animace a naopak pomocí počítačového a</p> | <p>V práci bude představen snímek ze studia Walt Disney s názvem Paperman. Nebude však popisován samotný příběh, ale nové výrobní postupy.</p> <p>Na příkladu tohoto snímku budou popsány estetické proměny, které v animovaném filmu způsobila jeho digitální forma. Budou reprezentovány rozdíly v možnostech tvorby klasickou technikou ruční animace nebo naopak pomocí počítačového a softwarového vybavení.</p> |

| | |
|--|--|
| <p>Cílem je analýza a prostudování Cutlerova textu, zhodnocení a ověření jeho tezí. Dále pak stručné představení metody plunderfónie a její stav k dnešku</p> | <p>Cílem je vysvětlení pojmu a představení metody plunderfónie a její stav k dnešk. Dále analýza a prostudování Cutlerova textu, zhodnocení a ověření jeho tezí., bádání nad tím, zda je tato metoda legální či ne.</p> |
| <p>Vysvětlení základních pojmů související s dílem. Rozbor a hodnocení díla, respektive jeho jednotlivých složek. Srovnání s předchozími díly skupiny Macula. Zodpovězení kladených otázek</p> | <p>Divákovo pochopení – vysvětlení základních pojmů související s dílem. Rozbor a hodnocení díla, respektive jeho jednotlivých složek – uspokojení diváka.</p> |
| <p>Zjistit, jakou roli má umělecké dílo ve veřejném prostoru, do něž je včleněno, a jakými principy a kulturními předpoklady je veřejné dílo ukotveno.</p> | <p>Zjistit, jakou roli má umělecké dílo ve veřejném prostoru, do něž je včleněno, a jakými principy a kulturními předpoklady je veřejné dílo ukotveno. Položit si otázku, zda v souvislosti s revitalizací objektů není zanedbatelné odchýlení ose od historického kontextu v daném místě.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>představit čtenáři techniku rychlého čtení jako jednu z technik pro efektivnější čtení</p> <ul style="list-style-type: none"> - zpracovat dílčí recenze dvou výukových metod rychlého čtení - odpovědět čtenáři na otázky obsažené v bodě 8. | <p>představit čtenáři techniku rychlého čtení jako jednu z technik pro nejefektivnější čtení</p> <ul style="list-style-type: none"> - zpracovat dílčí recenze dvou výukových metod rychlého čtení -pokusit se čtenáře přesvědčit o velkém významu rychločtení, poskytnout mu informace o případné výuce a především shrnout pozitiva rychločtení |
| <p>Cílem mé recenze je představit tvorbu kanadské návrhářky Ying Gao, která se zabývá zkoumáním vazeb mezi uměním, módou a vědou. Seznámit publikum s využitím interaktivních technologií v „netradičním“ oboru</p> | <p>Cílem mé recenze je představit tvorbu kanadské návrhářky Ying Gao, která se zabývá zkoumáním vazeb mezi uměním, módou a vědou. Seznámit publikum s využitím interaktivních technologií v „netradičním“ oboru, přiblížit propojení dvou odvětví. popsat vznik nového díla.</p> |

| | |
|---|--|
| <p>Cílem mé recenze je skrze analýzu posuzované adaptace ocenit nebezpečí ztráty neodmyslitelné aury původního díla použitím fúze originálu a vnesených prvků Současnosti.</p> <p>Cílem mé recenze je přiblížit novomediální aspekty současné doby, které dodávají nové interpretaci určitou dynamiku</p> | <p>Cílem mé recenze je skrze analýzu posuzované adaptace ocenit nebezpečí ztráty důležitých vlastností a linií původního díla. Analýzu provedu použitím fúze originálu a vnesených prvků Současnosti a taktéž přiblížím novomediální aspekty dnešní doby, které dodávají nové interpretaci určitou dynamiku.</p> |
| <p>Cílem je zjistit zda je tkáňové umění pro organismy škodlivé anebo prospěšné.</p> | <p>Hlavním cílem je seznámit diváka s podstatou bioartu, vysvětlit mu, jak přesně vypadá, jak funguje, jaké přípravky se používají a zda je tkáňové umění pro organismy (bioartová díla) škodliv či nikoli.</p> |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Otázky | Otázky upravené | Metoda |
|---|---|---|
| <p>Může bio art obohatit či snad nahradit přírodu? Je to etické, estetické? Co si kladou za cíl umělci? Z jakého důvodu se umělci věnují tomuto tématu? Stane se bio art masovou záležitostí? Proč bio art vznikl? Jaké jsou ohlasy veřejnosti? Čím se umělci inspiroují? Má bio art uplatnění, význam?</p> | <p>Je bioart plnohodnotné umění nebo jen snaha o provokaci a extravaganci?</p> | <p>Úvod mé práce budu věnovat nastínění tématu Bio art. Osvětlím jeho vývoj, historii, hlavní představitelé. Poté budu pátrat po výročí E. Kace a jeho příznivců i odpůrců. Osvětlím hlavní díla E. Kace. Jakou měla odezvu. A zodpovím na mnou kladené otázky.</p> |
| <p>Jakým způsobem reagují diváci/posluchači na něco výjimečného? Co je nutí tato videa sdílet s ostatními? Hodnotí vůbec neodborná společnost uměleckou stránku věci nebo považuje toto dílo pouze za jakousi zajímavost?</p> | <p>V čem kromě délky spočívá výjimečnost tohoto klipu?</p> | <p>chybí</p> |

| | | |
|--|---|--|
| <p>Co vedlo MGM k takové důvěře ve Warholovo dílo a Velvet Underground? Koho Warhol vlastně propagoval? (sebe nebo kapelu) Jaký byl význam banánu? Jaký mělo toto unikátní dílo význam v propagaci a prodejnosti alba?</p> | <p>Působil by obal desky stejně kontroverzně i dnes? Proč tak banální věc jako banán vzbudil tolik ohlasu? Byla komerční propagace příčinou popularity Warholova díla?</p> | <p>Jako metodu bych zvolila rozbor tohoto díla s ohledem na tehdejší dobu.</p> |
| <p>Jsou díla technicky náročná nebo je náš současný vztah k veřejnému prostoru prostě takový? Jak vypadaly podobné instalace v Čechách v průběhu 20. století, co vedlo k jejich realizaci, jak dlouho se ve veřejném prostoru udržely a proč?</p> | <p>Jak je na tom ČR s díly NM ve veřejném prostoru v porovnání s jinými státy?</p> | <p>Zmapování důležitých NM nebo světelně-kinetických instalací v průběhu 20. století v Čechách. Hodnocení současného stavu na základě porovnání předchozích instalací v průběhu 20. století u nás.</p> |
| <p>Lze aplikovat tradiční (lineární) formy narace na herní médium a je pro to dané médium vhodné? Je možné rozvinout narativní prvek digitálních her na úroveň klasické literatury (resp. aplikovat „dospělá témata“)? Jakým způsobem se liší pohled na vlastnosti a hodnocení herního média z naratologického pohledu vůči ludologickému? Rozvinulo se herní médium v jeho aplikaci dle původních předpokladů autorky, pokud ano, tak v jakém smyslu?</p> | <p>Co je myšleno "dospělými" tématy? Nehrají se hry hlavně pro zábavu a není zde tedy "dospělé" téma spíše na obtíž?</p> | <p>Komparace recenzovaného díla vůči rešerším odborné literatury, zejména z oblasti herních studií, případně i vůči realizovaným dílům (digitální hry, interaktivní aplikace).</p> |

| | | |
|---|---|--|
| <p>Co vedlo Petrose Vrellise k vytvoření interaktivní animace obrazu Hvězdaná noc? S jakým záměrem dílo vytvořil? Naplnil svůj záměr? Lze toto digitální dílo ve formě aplikace do Iphonu považovat za umění? Pokud ano, jaký nový umělecký aspekt přináší tato interaktivní animace? Co se změnilo v percepci diváka? Jaký je přístup diváka k dílu vzhledem k jeho nové digitální podobě?</p> | <p>Nemám žádné otázky.</p> | <p>Jako metodu volím komparaci původního díla a jeho nové digitální podoby. Dále rozbor interaktivního díla dle teorií UNM.</p> |
| <p>Je fotografie technika nebo umění? V čem je používání DSLR specifické? Jaký je zásadní přínos knihy Mistrovství práce s DSLR? Co nám DSLR nabízí? Jsou uváděné postupy práce optimální?</p> | <p>Nemám žádné otázky.</p> | <p>Pro práci jsem zvolila metodu recenzní studie knihy Mistrovství práce s DSLR.</p> |
| <p>Proč se snažíme dosáhnout dokonalosti? Zamysleli jste se někdy vůbec nad tím, že se snažíme dosáhnout nedosažitelného? Je pohled Natana Dvira na tuto problematiku správný?</p> | <p>Působí reklamní billboardy na obyvatele New Yorku víc, když je sledují denně nebo je díky tomu vlastně vůbec nevnímají?</p> | <p>V úvodu přiblížím dnešní pojetí reklamy a její zpracování pomocí nových médií, které jsou zásadní pro vytvoření dokonalosti v reklamě. Následně se zaměřím na výše uvedené dílo Natana Dvira, který tímto dílem na problematiku vlivu reklamy upozorňuje.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Jak zaujmout nové publikum v době, kdy zdánlivě opadá zájem o klasické umění, v tomto případě malířství? Lze učinit malbu na plátě interaktivní? Ztrácí tímto zásahem dílo svoji auru, či naopak může mnohé získat? Lze dílo původní a jeho interaktivní dvojče vůbec srovnávat?</p> | <p>Nebude pro nás dílo Petrose Vrellise "přínosnější", když se ho můžeme dotknout?</p> | <p>Pro tuto recenzi jsem zvolila především metodu deskripce. Na úvod divákovi předkládám jednoduché otázky, čím by mohlo být „obyčejné“ dílo zvelebo, čím by se interaktivní dílo mohlo lišit a být atraktivnější. Čtenáři budou v úvodu seznámeni s autory a budou jim předloženy teze a antiteze k určenému dílu. Také budou seznámeni s informacemi důležitými pro celkové představení interaktivního obrazu. Pro lepší představu uvádím přímo odkaz na video, kde divák pomocí konečky prst</p> |
| <p>Je zde remake nástrojem k uchopení původního Čajkovského díla a proč?Co nového přináší divákům autor Fredrik Rydman?Co se autor Fredrik Rydman snaží pomocí tohoto remake vyjádřit?Proč si nová doba vyžaduje nové zpracování díla?Jaký je podtext vulgarismů, prostituce, drog, role nových médií a technologií?</p> | <p>Je remake "pouhým" přenesením klasického díla do podoby současného světa? Jaká je hlavní myšlenka a motiv k remaku tak populárního díla?</p> | <p>Metoda: srovnávací.Ráda bych vzájemně porovnala obě díla, původní Čajkovského Labutí jezero s novou švédskou verzí Hip-Hop Labutí jezero, a při hledání rozdílů mezi nimi se opřela o základní teze teorie remake. Zároveň se budu snažit vyvrátit fakt, že nejde o parodii "klasiky", ale jedná se skutečně o remake.</p> |
| <p>Proč jsou zvoleny pro tvorbu bambufonomatu přírodní materiály? Jaký je význam tohoto výběru? Proč je zvolena interaktivní forma díla? Jaké jsou jeho funkce? Co přináší bambufonomat divákovi?</p> | <p>K čemu lze bambufonomat využívat? Slouží jen k zábavě nebo je lze využívat i prakticky? Najde ve společnosti své místo?</p> | <p>Pro tuto recenzi jsem zvolila deskriptivní metodu. V textu Vás seznámím se všemi informacemi důležitými pro celkové představení bambufonomatu spolu s kontextem vzniku. V této části (a v podstatě v celé práci) se zaměřím na příčiny vzniku, výběr materiálu, tvůrce bambufonomatu, reakce diváků atd. a všechny tyto získané poznatky Vám představím v textu.</p> |

| | | |
|---|--|---|
| <p>Jakým způsobem autoři výstav Orbis Pictus Play odkazují na J. A. Komenského? Proč je interaktivita důležitá? Jakými formami je interaktivita prezentována? Proč chce být výstava nesmrtelná a jak toho docílí?</p> | <p>Jaké původní prvky můžeme na výstavě najít? Co výstava přináší dospělému divákovi a co dítěti? Jsou díla zaměřena na konkrétní cíle? Mají vystavovaná díla něco společné?</p> | <p>Prezentace jednotlivých děl a jejich vliv na lidskou představivost. Komparace na kolik je při nich potřeba zapojit své smysly a na kolik je naší představivosti nápomocna moderní technologie. Popis užití různých technologií a jejich spojitost s původní verzí J. A. Komenského.</p> |
| <p>Jaký z českých autorů se zabývá v našem českém prostředí remakem? Dá se vůbec srovnat originální horor Carrie z roku 1976 s remakem z roku 2013? Proč nezáleží na tom, jak moc CGI (Computer generated Imaginery) efektů se ve filmu použije, ale jak kvalitní ten daný film je?</p> | <p>Do jaké míry má společnost vliv na "vzhled" filmu? Jaký je hlavní prvek, kterým se oba filmy odlišují? Do jaké míry mají finance vliv na "vzhled" filmu</p> | <p>Popíšu, co je to remake z mnoha úhlů, v historickém kontextu, účel remakeu, konkrétní charakteristiku remakeů, užiju svoji tezi a antitezi, a z toho vyplývající problém, užití v mé Prezi prezentaci (viz. 6c - Lze natočit v dnešní době film, remake, který byl stejně dobrý, jako originální film, který byl natočen před dlouhou dobou v úplně jiné době, s úplně jinými možnostmi použití trikových záběrů a možnostmi velikosti rozpočtů, a jehož tvůrcům by nešlo jen o zisk, ale o kvalitní film. Navzdory současné technologii vytváření trikových záběrů, vysokým</p> |
| <p>Jak začínala umělecká dráha Davida Honse? Z jakého důvodu David Hons, před úřední změnou jména David Brudňák, vytvořil postavu Romana Týce, jehož jménem vydává svá díla? Proč David Hons podepisuje svá díla „cizím jménem“? Jakým způsobem využívá David Hons mediální popularitu Romana Týce? Proč si nelze díla Davida Honse vychutnávat jako čisté umění?</p> | <p>Dají se díla Davida Honse považovat za umění a proč, příp. proč ne? Jaký vliv mají jeho díla na společnost? Lze považovat za umění něco, co současně znehodnocuje umění jiné (budovy, stavby)?</p> | <p>Shrnutí, hodnocení a kritika Romana Týce jakožto uměleckého díla. V úvodu recenze se zaměřím na historii vzniku postavy Romana Týce a jeho tvorby s následným popisem důsledků jeho práce. Pokusím se shrnout různorodé názory na jeho díla a na činnost Davida Honse ve stínu Romana Týce a vytvořím vlastní úvahu nad tvorbou tohoto kontroverzního umělce.</p> |

| | | |
|--|--|--|
| <p>Ako sa prepája osobná a veľká história v prípade postáv v diele Ilony Németh? Ako pôsobí veľkosť priestoru premietania videa na diváka?</p> <p>Ako sa prepája osobná a veľká história v prípade autorky samotnej?</p> <p>Je pre autorku v jej tvorbe médium dôležité ako prvok?</p> | <p>Jak se prolíná dílo autorky s předsudky společnosti? Ovlivní její dílo emancipaci?</p> | <p>V práci budem popisovať, ako umelecké dielo vyzerá, aké má technické parametre a na akom spôsobe funguje. Chcem vysvetliť zámer autorky a opísať prostriedky, ktoré použila na jeho vyjadrenie. Budem sa snažiť vysvetliť, za akých okolností dielo vznikalo. Ďalej chcem jeho vznik a myšlienku zasadiť do širších politických okolností a opísať, ako sa vzájomne prepájajú a ovplyvňujú.</p> |
| <p>Jak dlouho a proč vlastně dokážou děti tak dlouho sedět u počítače? Jaké hrdiny mohou najít v reálném životě? Z jakých skupin z jejich okolí se mohou rekrutovat?</p> | <p>Jakým způsobem se autor přizpůsobuje současné dětské duši? Podporuje děti v nějaké činnosti? Nebo je snad k něčemu vybízí? Má rodinné zázemí vliv na dětskou literaturu?</p> | <p>Z knihy jsem předčítala na besedě dětem v knihovně. Velmi mě zaujaly dva aspekty zmíněného textu. Dokáže lehce výchovně zapůsobit na děti, že není správné chtít všechno hned a také jim vysvětlit, že nejlépe se hrdinové hledají v reálném životě – učitel, starší kamarád, v ideálním případě otec nebo matka. A hlavně vysvětlení, že svět není jen černý nebo jen bílý, ale nádherně pestrý.</p> |
| <p>Jaké postprodukční možnosti přináší počítačová 3D animace do animovaného filmu? Nahradila zcela počítačová animace klasickou ruční animaci? V jaké míře/zda je v současnosti zastoupena ruční kresba v animovaném filmu? Jak je ovlivněna pozice animovaného filmu vedle hraného filmu? Získal animovaný film díky digitální formě nové distribuční možnosti?</p> | <p>Jaké postprodukční možnosti přináší počítačová 3D animace do animovaného filmu? Nahradila zcela počítačová animace klasickou ruční animaci? V jaké míře/zda je v současnosti zastoupena ruční kresba v animovaném filmu? Získal animovaný film díky digitální formě nové distribuční možnosti? Jaký dopad má nová</p> | <p>Budou představeny techniky klasické ruční animace a zároveň v kontrastu s tím současná počítačem generovaná 3D animace. Jako příklad možnosti propojení obou technik bude popsán animovaný film Paperman. Popis jak pracuje nově vytvořený software s digitalizovanou formou ruční kresby. Nové možnosti distribuce budou popsány v</p> |

| | | |
|--|--|---|
| <p>Dělá nahrávací technika z hudby pouhý zvukový objekt a proč? Proč se po nahrání tento zvukový objekt stává už jen mrtvou hudbou? Je recyklování takto mrtvé hudby novou cestou a proč? Lze takto recyklovanou hudbu zařadit do kultury všeobecně nebo jde o pouhý plagiát? Je plundrování stále jen cosi alternativního nebo se pomalu začlenilo i do hlavního proudu tzv. mainstreamu?</p> | <p>Dělá nahrávací technika z hudby pouhý zvukový objekt a proč? Proč se po nahrání tento zvukový objekt stává už jen mrtvou hudbou? Je recyklování takto mrtvé hudby novou cestou a proč? Lze takto recyklovanou hudbu zařadit do kultury všeobecně nebo jde o pouhý plagiát? Je plundrování stále jen cosi alternativního nebo se pomalu začlenilo i do hlavního proudu tzv. mainstreamu?</p> | <p>Po důkladném přečtení a prostudování textu se pokusím o jeho analýzu vzhledem k dnešku. Pokusím se odborně a aktuálně přiblížit dnešní formu plunderfónie i s představením její historie. Dále se pak budu věnovat těmž a otázkám, které Cutler v eseji předkládá.</p> |
| <p>Kdo je skupina Macula? Našli umělci z Maculy maximální symbiózu? Uspokojili umělci z Maculy divákovou touhu po audiovizuální nihilismu? Našli umělci z Maculy maximální symbiózu? Jak uspokojili umělci z Maculy divákovou touhu po audiovizuální nihilismu? Našli umělci z Maculy maximální symbiózu a uspokojili divákovou touhu po audiovizuální nihilismu?</p> | <p>Kdo je skupina Macula a v čem spočívá její tvorba? Uspokojili umělci z Maculy divákovou touhu po audiovizuální nihilismu – a jakým způsobem? Našli umělci z Maculy maximální symbiózu? Jakou roli má umělecké dílo ve veřejném prostoru, do něž je zasazeno?</p> | <p>V práci práce vysvětlím základní pojmy související s dílem. Rozeberu a vyhodnotím dílo rozbořením jeho jednotlivých složek (architektura, video, animace, hudba) a srovnám ho se dvěma předchozími díly skupiny Macula. Budu se snažit zodpovědět kladené otázky.</p> |
| <p>Proč souvisí instalace veřejného uměleckého díla s prostředím? Podle jakých kritérií umělci realizují veřejné umění? Jaké možnosti regenerace veřejných objektů poskytují nová média? Jak se veřejné dílo začleňuje do života ve městě?</p> | <p>Podle jakých kritérií umělci realizují veřejné umění? Jaké možnosti regenerace veřejných objektů poskytují nová média? Jak se veřejné dílo začleňuje do života ve městě a jak působí na společnost? Není v souvislosti s revitalizací</p> | <p>Na základě analýzy odborných textů a dostupných recenzí přiblížit specifické aspekty novomediálního díla na veřejném místě, vytyčit stěžejní předpoklady k revitalizaci veřejných objektů a pomocí rozboru digitální instalace nastínit kulturní odkaz veřejného</p> |

| | | |
|--|---|---|
| <p>Kdy vzniklo rychlé čtení? Co to je rychlé čtení? Proč je dobré se mu naučit? Komu může tato dovednost pomoci? Jak se rychlému čtení naučit?</p> | <p>Kdy vzniklo rychlé čtení? Co to je rychlé čtení? Proč je dobré se mu naučit? Komu může tato dovednost pomoci? Jak se rychlému čtení naučit? O kolik procent textu více mohou díky rychlému čtení zvládnout v daném časovém úseku tak, aby čtení bylo stále efektivní?</p> | <p>Pro zpracování recenze použijí komparativní metodu. Komparaci provedu mezi interaktivním počítačovým programem Rozecti.se a knihou Davida Grubera Šetřme časem!Komparaci budou předcházet popisy jednotlivých metod výuky, na základě kterých lze teprve vlastní komparaci zpracovat.</p> |
| <p>Lze módu považovat za umění, když vzniká stejným způsobem jako novomediální díla? Jakým způsobem ovlivní recepci díla prostředí, ve kterém se bude prezentovat? - Oprostí se módní tvůrci od nálepky povrchnosti díky spojení s umělci a</p> | <p>Lze módu považovat za umění, když vzniká stejným způsobem jako novomediální díla? Jakým způsobem ovlivní recepci díla prostředí, ve kterém se bude prezentovat? - Oprostí se módní tvůrci od</p> | <p>Metoda práce bude spočívat v představení jednotlivých tvůrců a konkrétních děl. Dále rozebrání děl po stránce technologické (užití materiály atd.) a vizuální</p> |

| | |
|---|--|
| | |
| | |
| | |
| Seznam použité literatury | |
| <p>KAC Eduardo, (2005) Telepresence & Bio Art: Networking Humans, Rabbits & Robots, USA www.advojka.cz www.ekac.org</p> <p>SEDLÁK. Stopy života v současném umění [online]. 2005-2009 [cit. 2014-2-9]. Dostupný z WWW: http://www.advojka.cz/archiv/2007/50/stopy-zivota-v-soucasnem-umeni.</p> <p>Kac, E., 2001: The eight day, a transgenic artwork. Webová stránka umělce. Dostupné na: http://www.ekac.org/8thday.html [Staženo 9.2.2014]</p> | |
| <p>Media Virus : Hidden Agendas In Popular Culture', Douglas Rushkoff (1995-01-01) ISSN: 1F3E-4CC6 online (http://24hoursofhappy.com/) online (http://www.designvid.cz/media/pharrell-williams-natocil-24hodinovy-videoklip-na-happy.html)</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>Andy Warhol: A: román http://www.artmuseum.cz/umelec.php?art_id=264 Victor Bockris: Warhol: The Biography</p> | |
| <p>MENŠÍK, Ondřej. Zdeněk Pešánek Kinetizmus a světelná technika : Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta filozofická. 2006. 73 l. Vedoucí diplomové práce . Ušelová, Simona. Nová média v architektuře – mediální fasády: Bakalářská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Fakulta filozofická. 2012. 47 l., 8 l. příl. Vedoucí diplomové práce Mgr. Marika Kupková. Zlatý řez: Mediální fasáda. Č. 29. Praha: Zlatý řez, 2007. ISSN: 1210-4760 Tichá, Jana. Architektura na prahu informačního věku. Praha: Zlatý řez, 2001. Tichá, Jana. Architektura v informačním věku. Praha: Zlatý řez, 2006.</p> | |
| <p>MURRAY, Janet Horowitz. Hamlet on the holodeck : the future of narrative in cyberspace. [kniha] Cambridge, Massachusetts : MIT Press, 2008. 324s. MURRAY, Janet Horowitz. The Last Word on Ludology v Narratology in Game Studies [online] preface to keynote talk at DiGRA 2005, Vancouver, Canada, June 17, 2005. dostupné na <http://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/> ŠVELCH, Jaroslav. Počítačové hry a jejich místo v mediálních studiích. [online] Praha: Fakulta sociálních věd UK, 2007. 66 s. dostupné na</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>Interaktivní Hvězdná noc – konverencí zpět k auře uměleckého díla?. [online]. [cit. 2014-02-10]. Dostupné z: http://medialniproroci.blogspot.cz/2012/04/interaktivni-hvezdna-noc-konverenci.html</p> <p>VIRTUÁLNÍ GALERIE UMĚNÍ jednoho umělce: The Vincent van Gogh Gallery : The most comprehensive Van Gogh resource on the Web [online]. [cit. 2014-02-10]. Dostupné z: http://www1.cuni.cz/~brt/dvk/dvk9.htm</p> <p>SZCZEPANIK, Petr. Intermedialita: Pojem. 2002, č. 22. Dostupné z: http://cinepur.cz/article.php?article=5</p> | |
| <p>Mistrovství práce s DSLR: vše, co jste chtěli vědět o digitální zrcadlovce a nikdo vám to neuměl vysvětlit. Mistrovství práce s DSLR: vše, co jste chtěli vědět o digitální zrcadlovce a nikdo vám to neuměl vysvětlit / Roman Pihan ; [spoluautor textu ... Ondřej Neff]. 20070101. ISBN 9788087155066.</p> <p>Světové dějiny umění: malířství, sochařství, architektura, užité umění. Světové dějiny umění: malířství, sochařství, architektura, užité umění / zpracoval kolektiv pod vedením Alberta Châteleta a Bernarda Philippa Grosliera. 20040101. ISBN 8071819360.</p> <p>http://www.fotoroman.cz/index.htm</p> | |
| <p>http://natandvir.com https://www.lensculture.com http://www.nytimes.com http://www.bjp-online.com</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>a. MORAVEC, Ondrej. Interaktivní Hvězdná noc – konvergencí zpět k auře uměleckého díla?. [online]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://medialniproroci.blogspot.ch/2012/04/interaktivni-hvezdna-noc-konvergenci.htm</p> <p>b. VAN GOGH'S STARRY NIGHT INTERACTIVE. [online]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.feeldesain.com/van-goghs-starry-night-interactive-petros-vrellis.html</p> <p>c. Server Youtube.com: [online]. [cit. 2014-02-11]. Dostupné z: http://www.youtube.com/watch?v=pCHFAsXYHGA</p> | |
| <p>STURKEN, Marita a Lisa CARTWRIGHT. Studia vizuální kultury. Vyd. 1. Praha: Portál, 2009, 471 s. ISBN 978-80-7367-556-1. Katalog: Golden Prague. Praha: Česká televize, 2013. Video: SWANLAKE Reloaded_45 sec trailer. In: [online]. [cit. 2014-01-18]. Dostupné z: http://www.youtube.com/watch?v=haEjWNoEUCo#t=12 Internet: Fredrik Rydman's Swan Lake Reloaded. General Entertainment Associates [online]. [cit. 2014-01-18]. Dostupné z: http://www.gealive.com/shows/fredrik-rydmans-swan-lake-reloaded/ Národní divadlo [online] [cit. 2014-01-18]</p> | |
| <p>HOFFERT, Paul a Jonathan FEIST. Music for new media: composing for videogames, Web sites, presentations, and other interactive media. Boston: Berklee Press, 2007, 216 s. Bamboo Element: About us. [online]. Datum aktualizace chybí. Dostupné z http://www.bambooelement.cz Kredenc: Freeze Fest 2012. [online]. Datum aktualizace chybí. Dostupné z http://www.kredenc.org</p> | |

Orbis pictus [online] dostupné z:
<http://www.orbis-pictus.com>

NIKL, Petr. Orbis Pictus aneb... Praha: Wald
Press, 2008

KOMENSKÝ, Jan Amos. Moravská Ostrava :
Alois Hejda, 1930

Kniha: Malá encyklopédia filmu : zahraničná
tvorba / spracoval kolektív autorov ; vedúci
autorského kolektívu Richard Blech. Datum
publikování 1974.

Kniha: Remake v americkém filmu [rukopis] /
Miloš Máca [online]. Datum publikování 2005.

- romantyc.info; <http://romantyc.info/>
- dvorak sec contemporary; www.dvoraksec.cz
- Milan Mikuláščík (Guma Guar): Příklad Týc je
podle mého názoru jeden velký mediální kýč;
<http://www.protisedi.cz/article/milan-mikulastik-guma-guar-pripad-tyc-je-podle-meho-nazoru-jeden-velky-medialni-kyc>
- ZTHOHOVEN.COM; <http://www.zthhoven.com/>
- Petice proti uvěznění Romana Týce;
http://www.petice24.com/petice_proti_uvznni_romana_tyce

| | |
|---|--|
| <p>BUCHTOVÁ, Pavla. Feminismus ve střední a východní Evropě: [sborník přednášek]. Brno: Medúza, 1997.</p> <p>FREEMAN, Jo. Women: a feminists perspective. Mountain View: Mayfield, 1984.</p> <p>GRUMLEY, John. Agnes Heller: A Moralist in the Vortex of History. Pluto Press. 2004.</p> <p>KIRCHICK, James. Wrong Way Down the Danube: How Hungary's Democratic Backsliding Threatens Europe. in Foreign Affairs [online]. Dostupné z http://www.foreignaffairs.com/articles/137772/james-kirchick/wrong-way-down-the-danube</p> <p>KURTI, Emese. More Naked. In Exindex [online]. Dostupné z http://exindex.hu/index.php?l=en&page=3&id=838</p> <p>TEREZAKIS, Katie. Engaging Agnes Heller: A</p> | |
| <p>http://katalog.kjm.cz:8080/Carmen/main/application.faces?library=main&view=detail&state=search&detailType=detail&id=71145483</p> <p>přečtení fyzické knihy</p> | |
| <p>KOŠULIČOVÁ, Ivana. Vliv technologických omezení internetového média na estetiku digitálního obrazu animovaného filmu na internetu. In: Sborník prací Filozofické fakulty brněnské univerzity. O, Řada filmologická 2002. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, 2002, vol. 1, iss. 01, s 29-40. ISBN: 80-210-2992-7</p> <p>MANOVICH, Lev. Image Future. Animation [online]. 2006, vol. 1, issue 1, s. 25-44 [cit. 2014-01-10].</p> | |

| | |
|--|--|
| <p>CUTLER, Chris. Plunderfónia. In Od Analogového k digitálnemu...Nové pohľady na nové umenia v audiovizuálnom veku. Josef Cseres, Michael Murin. Banská Bystrica: Akadémia umení. Fakulta výtvarných umení, 2010. s. 79-99</p> <p>FORRÓ, Daniel. Počítače a hudba. Praha: Grada, 1994, 310 s.</p> <p>CUTLER,Chris. The road to plunderphonia [online]. 2011 [cit. 2014-01-13]. Dostupné z: http://rwm.macba.cat/uploads/20110104/QA_04_Cutler.pdf</p> | |
| <p>ARTYČOK.TV. Online platforma pro současné umění. [online]. [cit. 10.2. 2014]. Dostupný z WWW na http://artycok.tv/lang/cs-cz/8053/macula Festival Signal www.signalfestival.com [cit. 10.2.2014] Dostupné z WWW na http://www.signalfestival.com/installation/the-macula/ Macula - [cit. 10.2.2014] Dostupné z WWW na http://www.signalfestival.com/installation/the-macula/</p> | |
| <p>Sussman, Jeffrey. Art in Public Spaces. National Civic Review [online]. 2013 [cit. 2014-02-09] roč. 2, č. 102, s. 46-47. DOI 10.1002/ncr.21126. Dostupné z: http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/ncr.21126/pdf</p> <p>Spayde, Jon. Public Art and Place making. Public Art Review [online]. 2012 [cit. 2014-02-09] č. 47, s. 22-25. Dostupné z:</p> | |

| | |
|--|--|
| <p>Rozecti.se. [online] [cit. 11.2. 2014]. Dostupné z <http://www.rozectise.cz/cze/>.</p> <p>Rozecti.se, Čtete rychleji, čtete lépe. [online] [cit. 11.2. 2014]. Dostupné z <http://blog.rozectise.cz/></p> <p>Gruber, David. Šetřme časem! Rychločtení – rychlostudium. Praha: Management Press, 1994</p> | |
| <p>1. Server youtube.com [online] dostupné z: http://www.youtube.com/watch?v=-VIV2i5Meec</p> <p>2. De zeen magazin [online] dostupné z: http://www.dezeen.com/2013/06/24/nowhere-nowhere-two-gaze-activated-glow-in-the-dark-dresses-eye-tracking-ying-gao/</p> <p>3. Cool hunting [online] dostupné z: http://www.coolhunting.com/style/fashion-x-</p> | |

| | |
|---|--|
| <p>Benjamin, W. (1979): Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. Dílo a jeho zdroj. Praha: Odeon, 1979, s. 17–47, •</p> <p>Bolter, J. D.: Performance a aura nových médií. Přeložila J. Horáková. PROFIL současného výtvarného umenia, Bratislava, č. 2, 2006, roč. XIII, s. 6–15</p> <p>• Davis, D. (1995): The Work Of Art in the Age of Digital Reproduction: An Evolving Thesis (1991–1995). Leonardo, Vol. 28, No. 5, Third Annual New York Digital Salon.</p> <p>• Doyle, A. C.: Příběhy Sherlocka Holmese [online]. Přel. V. Henzl, Z. Wolfová, J. Zábrana. V MKP 1. vyd. Praha: Městská knihovna v Praze, 2011. Dostupné z WWW: http://web2.mlp.cz/koweb/00/03/34/76/85/pribehy_sherlocka_holmese.pdf</p> <p>• Loock, K. - Verevis, C. (2012): Film Remakes, Adaptations and Fan Productions: Remake/Remodel. United Kingdom: Palgrave Macmillan.</p> | |
| <p>[dostupné z: www.symbiotica.uwa.edu.au]</p> <p>[dostupné z: www.tcaproject.org]</p> <p>[dostupné z: www.uwa.edu.au]</p> | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

