

TRENAŽÉR KONFERENCE

Zadání:

Anotace:

- a) Téma
- b) Teze
- c) Metoda, postup
- d) Zhodnocení literatury

Oborová práce: 1ks

IMNK05b: 1 ks (celkem 2 studenti)

IMN05a: 25 ks (celkem zapsáno do předmětu 29 studentů)

Tematické okruhy/program/pracovní verze:

TIM 2014_Trenažér konference

20.03.

Hry s kódy

Jakub Hamerský: *Transmedialita poetismu*

Ivana Herzigová: *Antikódy z perspektivy české experimentální poezie*

Veronika Zapletalová: *Algoritmický obraz v českém výtvarném umění*

Alina Matějová: *Gif art: Od grafického formátu až po etablované umění*

Vojtěch Vass: *Príčiny a dôsledky premeny kódovania hudobného záznamu*

Adam Franc: *Virus jako předmět výzkumu v diskursu nových médií*

03.04.

Hry s tělem

Irena Maranková: *Carolee Schneemann – tělo jako interaktivní médium*

Petr Hájek: *Zvíře v akčním umění*

Pavla Kopecká: *Stelarcovo využití protetických pomůcek*

Tereza Málková: *Poznámky k reprezentaci lidského těla ve vědě a v umění se zaměřením na umění nových médií*

Kristýna Supíková: *Kulturní a sémiotická analýza reklamních kampaní obsahujících nositelné technologie (wearable technologies) a chytré textilie (smart clothes) podle Rolanda Barthese*

10.04.

Hry s prostorem a strategické hry

Jakub Juhás: *Pojem nekonečna v umění s případovou studií tvorby La Monte Younga a Yasunaa Toneho*

Tereza Menšíková: *Vliv nových technologií na změny ve veřejném prostoru a performativní aspekt umění v něm*

Simona Ušelová: *Lozano-Hemmer – Reláční architektura*

Michal Palán: *Role technologií a sociálních sítí v politicko-spoločenských změnách Blízkeho východu v letech 2009 až 2012*

Bohdan Fridrich: *Sociální síť jako šedé médium: analýza komunikace kyberaktivismu na příkladu „arabského jara“*

17.04.

České umění nových médií

Dana Marhoferová: *Akčné umenie v Českej republike v 90. rokoch*

Hana Pospíšilová: *Festivaly akčního umění v České republice do roku 2000*

Lukáš Kliment: *Akční umění v ČR po roce 2000*

Veronika Ševčíková: *Umění vide v ČR do roku 2000*

Petra Lustigová: *Umění nových médií v ČR do roku 2000*

Barbora Linková: *Archivy a sbírky. Od uměleckého archivu k internetové databázi.*

24.04.

Nové formy mediace a mediálního umění

~~**Alina Matějová:** *Gif art: Od grafického formátu až po etablované umění*~~

Pavel Směřička: *3D tisk jako umění*

Jiří Hoza: *Propojení a vzájemné působení filmu a videoher*

Roman Zigo: *Specifika praxe sound designu počítačových her*

Tereza Fousková: *Divadlo v přímém přenosu: Přímý přenos divadelních představení jako symptom*

Pavel Havelka: *Fenomén interpretačních center: nová média a historie*

Tobiáš Grolich: *Personalizovaný design na webu se zaměřením na magazín TIM-ezin*

Anotace 1. kolo:

Ivana Herzigová: **Antikódy z perspektivy české experimentální poezie**

Téma: _

Předmětem mého referátu jsou *Antikódy* Václava Havla. Jedná se o sbírku typogramů, které v rámci experimentální poezie v 60. letech 20. století..., ale které oslovují čtenáře/diváka i v současnosti.

Teze:

Základní teze referátu tedy je, proč a z jakých důvodů lze sbírku považovat za experimentální, a nakolik je působivá i v současném uměleckém světě.

Metoda a postup:

Nastolená problematika bude řešena metodou analýzy a komparace jednotlivých děl, jež vychází z Havlových *Antikódů*. V úvodní části se budu zabývat představením a rozбором prostředí, autorů (Havel, Kolář, Hiršal-Grögerová, Topinka, Burda aj.) a základních tendencí české experimentální poezie, v jejímž kontextu sbírka vyšla. Tento teoretický základ podložím publikacemi *Experimentální poezie* (1967), *Vrh kostek: Česká experimentální poezie* (1993) a *Česká vizuální poezie* (2013). Na takto vystiženém základě budu charakterizovat samotné *Antikódy* a jejich formu jako příklad působení nastíněných vlivů. Zde budu vycházet především ze samotné sbírky, která je uvedena jednak v knize *Protokoly* (1966) a jednak v pozdějším samostatném vydání – *Antikódy* (1993). Závěrečnou část budu věnovat ztvárnění *Antikódů* ve 21. století, kdy sbírka slouží jako prostředek remediačního procesu, jak ho chápou Bolter s Grusinem v *Remediation: Understanding New Media* (2000). (tento cíl neodpovídá „tezi/badatelské otázce“. Pro tyto účely budu analyzovat instalaci v prostoru Letiště Václava Havla *Forum Havlum* a divadelní inscenaci *Antikódy*.)

Zhodnocení literatury: sem...

IMNK05b

Pavla Kopecká: **Stelarcovo využití protetických pomůcek**

Nový text:

Věnuji se problematice využití protetických pomůcek v díle performerka a robotického umělce Stelarca. Cílem práce je kritické zhodnocení významu přestupování normativní tělesnosti v důsledku netradičních vylepšení těla (extenzí) v dílech tohoto umělce.

Teoretický rámec: normativní tělesnost vs. ??? tělesnost (odkaz na teorie, teoretiky).

S využitím uvedeného teoretického rámce analyzuji vybraná díla svým významem spojená s přestoupením normativní tělesné identity, konkrétně se jedná o projekty Třetí ruka, Rozšířená ruka, Třetí ucho, Protetická hlava a Exoskeleton.

Autorka vychází z literatury zabývající se díly Stelaca (jména), jež reflektuje proměnu našeho vztah k tělesnosti v souvislosti s vývojem nových technologií.

IMN05a

Michal Palán: **Role technologií a sociálních sítí v politicko-spoločenských změnách Blízkého východu v letech 2009 až 2012**

Ve své diplomové práci se zabývám technologickým rozměrem blízkovýchodních protestů z let 2009 až 2012. Cílem diplomové práce je analýza a zhodnocení stále velmi diskutabilní role, kterou digitální technologie, nová média a sama existence internetového připojení sehrály v boji o svržení autokratických vládců. Nová média tak nahlédneme jako dvousečnou zbraň, která neslouží pouze prodemokratickému hnutí, ale rovněž represivním složkám, v jejichž rukou se sociální sítě stávají nástrojem všudypřítomné kontroly a sofistikované propagandy. Odpovědi na naše otázky získáme analýzou (komparací) odborných studií několika renomovaných amerických, evropských, izraelských a arabských univerzit, institutů a think tanků, a jejich porovnáním se zprávami agentur OSN a nevládních organizací *Human Rights Watch*, *Amnesty International* a *Reporters Without Borders*. Klíčovou literaturu tvoří knihy *The Digital Origins of Dictatorship and Democracy: Information Technology and Political Islam* (2010), *Beyond WikiLeaks: Implications for the Future of Communications, Journalism and Society* (2013) a *Resistance, Liberation Technology and Human Rights in the Digital Age* (2013), jejichž společným jmenovatelem rovněž jsou digitální média nově definující pojetí moci, kontroly, lidských práv a s tím spojených forem aktivismu a občanské neposlušnosti, námi nahlíženého specifickou optikou blízkovýchodního prostoru.

Cílem práce je tedy srovnání „obrazu sociálních médií“, který nabízejí vámi uvedené univerzity/výzkumníci?

Téma:

~~Když v lednu 2011 vypukla egyptská část Arabského jara, dosud nevídané mezinárodní revoluce, jeden z vůdců povstání řekl, že demonstranti využívají Facebook, aby domluvili místa protestů, Twitter, aby je koordinovali, a YouTube, aby světu vyprávěli svůj příběh. Internetové technologie v rukou mladých lidí se staly bičem na autokratické vládcy a politické scény od atlantských břehů Afriky až po Indii se začaly otřásat. Internet naplno převzal roli, o které snili jeho propagátoři už před desítkami let, roli média osvobozujícího, decentralistického, demokratizačního a dynamicky se přizpůsobujícího.~~

Teze:

~~Odpor k autoritám a touha po autonomii byly vlastní už hnutí hackers v minulém století, jednadvacáté století a blízkovýchodní realie však mají vlastní specifika a skýtají nové výzvy, jejichž charakteristika a zkoumání je hlavním cílem diplomové práce.~~

~~Nová média v protestních událostech Blízkého východu neslouží pouze k prezentaci politických názorů, ale též k projevu uměleckých ambicí protestujících lidí, stejně jako se v rukou represivních složek států stávají dvousečnou zbraní, která chce tyto svobodomyšlné projevy kontrolovat a potírat. Digitální média nově definující pojetí moci, ovládání, lidských práv a s tím spojených forem aktivismu a občanské neposlušnosti jsou bohatě zdokumentovanými fenomény, které však s Arabským jarem získaly nových rozměrů.~~

~~Vedle samotného obsahu práce prezentace popíše metodologické řešení zkoumané problematiky, odhalí, jakým způsobem probíhá analýza dostupných zdrojů, a blíže představí literaturu a zdroje, jichž je využíváno jak k teoretickému ukotvení tématu, tak k popsání praktických dopadů využívání moderních technologií.~~

Metoda, postup, zhodnocení literatury. dopsat

Tereza Fousková: **Divadlo v přímém přenosu: Přímý přenos divadelních představení jako symptom**

Téma

Tento příspěvek představí posluchačům práci zabývající se fenoménem přímých přenosů divadelních představení, konkrétněji opery

Teze:

V úvodu představí hlavní teze a bude se zabývat cílem práce, kterým je snaha zjistit, jak dochází k mediaci a jak přímé přenosy ovlivňují divadelní představení. **Dále příspěvek uvede jednotlivé kapitoly práce a představí jejich základní náplň a strukturu.** V návaznosti na jednotlivé kapitoly nastíní výchozí literaturu, která bude v jednotlivých částech použita a odůvodní její výběr. Metoda, postup Na závěr popíše druh výzkumu, který bude v práci použit a přiblíží jej posluchači. ~~V úplném závěru poskytne posluchačům možnost se zapojit do diskuze a vznést otázky týkající se tématu práce.~~

Zhodnocení literatury.

Hana Pospíšilová: Festivaly akčního umění v České republice do roku 2000

Ve své diplomové práci mapuji festivaly akčního umění, které se konaly v České republice do roku 2000. Mým cílem je předložit ucelený soupis asi patnácti festivalů, počínaje sympóziem multimedialní skupiny Studio erté (nejsou to Slováci?) v roce 1988, do roku 2000, kdy proběhl mezinárodní festival akčního umění Pražský parní válec. Cílem práce je vytvořit jakousi „kroniku“ českých festivalů zasvěcených umění akce. **Zdůvodněte vymezení časové: proč 2000?** Pro tyto účely využívám pramenný výzkum – shromáždila jsem několik diplomových prací věnovaných jednotlivým festivalům a množství archivovaných katalogů, recenzí a odborných článků, které chronologicky zpracovávám.

~~Téma, teze, metoda, postup, literatura~~

~~V rámci tohoto příspěvku bych vám ráda představila svoji magisterskou diplomovou práci, pojednávající o historii českých (československých) festivalů akčního umění, a to od jejího počátku v roce 1988, kdy ve slovenských Nových Zámcích proběhlo první sympóziem multimedialní skupiny Studio erté, do roku 2000, který můžeme chápat jako jistý mezník mezi festivaly průkopnickými a přehlídkami, jež na ně navazovaly a čerpaly z jejich novátorských přístupů.~~

Pavel Směřička: 3D tisk jako umění

V diplomové práci se věnuji počátkům 3D tištěného umění, které představím jako souhru technologického (softwarové i hardwarové) vývoje a vývoje umění. Představím první 3D tištěné skulptury jako nový druh umění nových médií s vlastními subžánry. Naznačím rovněž proces

institucionalizace Umění 3D tisku ve smyslu jeho pronikání do výstavních prostorů. Cílem práce je zmapovat počátky této dosud pouze fragmentárně zpracované tematiky. Metoda práce vyplývá z výše uvedeného: popíši technologický vývoj 3D tiskáren a historii jejich uplatnění v umělecké tvorbě.

Umělecká díla 3D tisku roztřídím podle témat nebo žánrů.

Jelikož doposud nebylo toto téma komplexně zpracováno, pracuji především s webovými odbornými články nebo stránkami jednotlivých umělců či firem. Významným zdrojem informací budou také katalogy a webové stránky výstav, na kterých bylo umění 3D tisku představeno.

~~Téma,~~

~~Příspěvek se bude zabývat počátkem 3D tištěného umění i samotného 3D tisku. Zasadíme v něm 3D tištěné umění do historického kontextu a seznámíme se i s technickými principy jednotlivých technologií, s jejich klady a zápory. Představíme si pionýry 3D tištěného umění a podíváme se na to, jakým způsobem umělci přistupovali k této nové technologii.~~

Jiří Hoza: Propojení a vzájemné působení filmu a videoher

Náplní této práce je výzkum vzájemného vztahu médií filmu a videoher.

Záměrem je prozkoumat, jak se média filmu a videoher ovlivňují z hlediska formy, techniky či obsahu. Také se chci podívat na základní praktiky v rámci adaptací videoher na motivy filmů a filmů na motivy videoher.

Zkoumány budou specifické projevy filmové řeči ve videohrách a zpětné působení videoher na oblast filmu.

Vycházet budu zejména z konceptu remediace, který představili Jay David Bolter a Richard Grusinem a ze studia typických skladebních prvků a fungování filmů a videoher. ([odkaz na klíčovou literaturu k teorii filmu a k videohrám](#)) Předmětem analýzy budou filmové adaptace videoher a videoherní adaptace filmů. ([názvy?](#)) Porovnávají budou prvky patřící do narativní, vizuální a auditivní složky, podle kterých bude analytická část rozdělena.

Pracuji s literaturou z oblasti teorie filmu a herních studií.

Toto bych dala už pryč: Porovnávání konkrétního zástupce z videoherního pole s konkrétním zástupcem z pole filmů se budu snažit najít stejné či podobné prvky a techniky, které se u obou zástupců vyskytují. Pokud se mi podaří u adaptací odhalit dostatečné množství těchto společných prvků, přesunu se k analýze filmů a videoher, které nezpracovávají žádnou předlohu a tyto složky tedy využívají dobrovolně.

Pracovat budu s filmy a videohrami z posledních let, ve kterých tato dvě média existovala pospolu a tím pádem měla možnost se vzájemně ovlivňovat. Vybírat budu zejména ty zástupce, ve kterých jsou dostatečně patrné a využívané všechny tři zmíněné základní složky (auditivní, obrazová a narativní složka).

~~Téma~~

~~Náplní této práce je výzkum vzájemného vztahu médií filmu a videoher.~~

~~Teze~~

~~Záměrem je prozkoumat, jak se tato dvě média ovlivňují a inspirují a jaké formy, techniky či obsahy remediují.~~

~~Metoda, postup.~~

Zkoumány budou specifické projevy filmové řeči ve vztahu k videohrám a zpětné působení videoher na oblast filmu.
Literatura

Veronika Zapletalová: Algoritmický obraz v českém výtvarném umění

Téma...

Ve své diplomové práci se věnuji českému algoritmickému umění, kterým rozumím uměleckou tvorbu realizovanou s pomocí počítače, jejímž výsledkem je statický obraz na obrazovce počítače nebo vytištěný.

Tvorbu českých umělců budu zkoumat individuální styl jednotlivých autorů z hlediska způsobu tvorby, estetických preferencí, teoretických východisek a tvůrčího vývoje.

Účelem a cílem této práce je utvořit všeobecný přehled českých reprezentantů algoritmického umění s **novým pohledem na české algoritmické autory.**?

Téma bude zpracováno komparační metodou. Srovnáme díla jednotlivých autorů se zaměřením na **studium shod, podobností a rozdílů.**

Jako hlavní zdroj poslouží katalogy z výstavy, odborné časopisy a biografie.

~~Tato práce se zabývá zmapováním a rozбором českého algoritmického výtvarného umění, které se realizuje pomocí počítače a jehož výsledkem je statický obraz. Cílem je průzkum individuální tvorby jednotlivých umělců, analýza jejich estetických kritérií, teoretických východisek, vývoje tvorby, hledání pravidelností a zákonitostí mezi jednotlivými umělci a představení ukázek. K tomu je využito komparační metody.~~

Adam Franc: Virus jako předmět výzkumu v diskursu nových médií

Zabývám se problematikou digitálního viru v diskursu nových médií přibližně od začátku 21. století.

~~Digitální virus je většinou nahlížen jako cizí a jednoznačně nepřátelský element narušující fungování současných internetových sítí a digitálních zařízení. V tomto případě se však virus pokusíme nahlédnout z jiné perspektivy, která se začala, ve větší míře, rozvíjet v oboru studií nových médií v prvních letech druhého tisíciletí. Autoři spadající do tohoto okruhu přistupují ke zkoumání virů bez předsudků, aplikují podnětné metody výzkumu a především hledají pozitivní aspekty digitálního viru, které byly z předchozích výzkumů vyloučeny. Korpus jejich textů je již natolik rozsáhlý, že lze hovořit o významném posunu v našem chápání viru.~~

První část příspěvku se tedy věnuje metodě analýzy viru jako diskurzivního objektu, který se formoval (a stále formuje) v oboru studií nových médií. Přestože tento diskursivní objekt je formován rozsáhlým korpusem textů, je možné vysledovat určité pravidelnosti, ať už se jedná o použité metody, motivy nebo témata. Texty, které jsou tímto způsobem spřízněny, budou zařazeny do jednotlivých tematických skupin, abychom mohli vykreslit jasnější kontury současné proměny myšlení o digitálních virech. Druhý problém představuje nedostatečná definice digitálního viru. Reagujeme na tento stav předložením definice počítačového viru jako kvaziobjektu, jehož definici zformuloval francouzský filozof Bruno Latour. Latourova metodologie bude představena jako cenná

metodologická perspektiva, z níž lze nahlížet virus komplexnějším způsobem a jejímž prostřednictvím lze vyjasnit mnohé kontradikce, které doprovázejí uvažování o tomto fenoménu.

Téma

~~Konferenční příspěvek se zabývá problematikou digitálního viru v kontextu diskurzu studií nových médií,~~

~~Teze:~~

~~, který je většinou nahlížen jako cizí a jednoznačně nepřátelský element narušující fungování současných internetových sítí a digitálních zařízení. V tomto případě se však virus pokusíme nahlédnout z jiné perspektivy, která se začala rozvíjet v oboru studií nových médií v prvních letech druhého tisíciletí. Autoři spadající do tohoto okruhu přistupují ke zkoumání virů bez předsudků, aplikují podnětné metody výzkumu a především hledají pozitivní aspekty digitálního viru, které byly z předchozích výzkumů vyloučeny. Korpus jejich textů je již natolik rozsáhlý, že lze hovořit o signifikantním posunu v našem chápání viru. Tato představa se pomalu vynořuje v podobě nového diskursivního objektu, který určuje, jak bychom měli o viru hovořit, vymezuje jeho podobu a podrobuje předešlé náhledy kritické revizi. První část příspěvku se tedy věnuje metodě analýzy viru jako diskurzivního objektu, který se formoval (a stále formuje) ve studiích nových médií. Přestože tento diskursivní objekt tvoří rozsáhlý korpus textů, je možné vysledovat mezi nimi určité pravidelnosti, ať už se jedná o použité metody, motivy nebo témata. Texty, které jsou tímto způsobem spřízněny, budou zařazeny do jednotlivých tematických skupin, abychom mohli vykreslit jasnější kontury současné proměny myšlení o digitálních virech.~~

~~Druhým problémem, který tento příspěvek řeší, představuje nedostatečná definice digitálního viru, který uniká jasným klasifikacím založených na binárních opozicích. Virus spočívá na hranici mezi subjektem a objektem, živým a neživým, strojovým a přírodním apod. Zdá se jakoby unikal zavedeným kategoriím a zpochybňoval ustavené hranice mezi jednotlivými oblastmi skutečnosti, proto jej můžeme považovat za kvaziobjekt, jehož definici zformuloval francouzský filozof Bruno Latour. Kvaziobjekty existují ve formě sítí, které jsou tvořeny lidskými i nelidskými entitami. V těchto sítích nejsou jedinými nositeli jednání a významu lidské subjekty, ale i jiné entity, které obvykle považujeme za němé a nehybné. Při hledání odpovědi na otázku, jak lze definovat virus, se zaměřujeme na jednotlivé prvky této komplexní sítě, která formuje virus a pokoušíme se zmapovat jejich vzájemné interakce. Latourova metodologie bude tedy představena jako cenná metodologická perspektiva, z níž lze nahlížet virus komplexnějším způsobem a jejímž prostřednictvím lze vyjasnit mnohé kontradikce, které doprovázejí uvažování o tomto fenoménu.~~

Alina Matějová: Gif art: Od grafického formátu po etablované umění

Diplomová práce je věnována zmapování procesu vzniku, rozvoje a etablování Gif artu jako součásti umění nových médií a světa umění obecně (G. Dickie, A. Danto). Cílem je představit historický vývoj Gif artu v těsném vztahu s technologickým vývojem techniky (fotografie, pohyblivý obraz, grafický design, nová média); představit hlavní aktéry Gif artové scény a na jejich tvorbě ukázat škálu estetických strategií uplatňovaných v této tvorbě. **Svůj výzkum opírám především odborné články, webové stránky umělců, katalogy výstav, on-line archivy (???)**

Téma

V roce 2012 oslavil Graphics interchange format, známý pod zkratkou GIF, 25 let své existence. O historii tohoto formátu se píše především v kontextech s vývojem Internetu. Však od doby definování standardu GIF vývojářskou firmou CompuServe se proměnily jednoduché několika bitové animace vytvořené pomocí speciálních softwarů do rozsáhlého souboru praktik, kam spadá i svébytná umělecká aktivita — která je samotnými umělci nazývána — GIF art.

Teze

Cílem prezentace je tedy popsat, jak vzniká tato magisterská práce o umělecké podobě formátu GIF, který se v současnosti již stal i plnohodnotnou součástí oblasti umění nových médií.

Metoda a postup

Ozřejmíme si okolnosti vzniku tohoto směru, představíme si různé přístupy jednotlivých GIF artistů a rovněž GIF art zapojíme i do širších souvislostí novomediálních teorií, z nichž se nejvýznamnější stala teorie remediace podle Boltera a Grusina. V tomto ohledu GIF art představíme na základě srovnání s jeho předcházejícími mediálními a uměleckými formami (fotografie, pohyblivý obraz, grafický design). Rovněž si představíme cestu etablování svébytného uměleckého stylu skrze institucionální teorie umění a fungování světa umění dle George Dickieho a Artura Danta. Na závěr si ukážeme jakým způsobem vzniká definice estetiky praktikované formátem GIF, která bude vycházet z typologie GIF artových děl.
Literatura...

Veronika Ševčíková: Umění videa v ČR do roku 2000

Cílem mé diplomové práce je zmapovat počátky videoartu v České republice a jeho vstup do českého výtvarného prostoru se zaměřením na tvorbu nejvýznamnějších českých osobností videoartu, které působily na území ČR v 80. a 90. letech.

Nejprve se zaměříme na definici pojmu videoart z hlediska vlastností užitého média a v protikladu k filmové tvorbě a digitálnímu umění. V další části si představíme a srovnáme díla nejvýznamnějších českých autorů umění videa. Nejprve se budeme zabývat sdružením Obor video a jeho nejvýraznějšími členy Radkem Pilařem a Petrem Skalou, tedy autory spojenými s oficiální televizní tvorbou. Dále se budeme věnovat performerovi a videoartistovi Tomáši Rullerovi, představiteli české neoficiální umělecké scény. Následně si představíme práce dvou Čechů tvořících v zahraničí Woodyho Vasulky a Michaela Bielického, kteří v ČR v devadesátých letech působili především v roli pedagogů. **Cílem je aplikovat definici umění videa vycházející z vlastností video technologie... videem odlišné způsoby, a dokážeme na jejich dílech pravdivost naší definice pojmu videoart???**

Hlavními prameny jsou katalogy z českých výstav, na kterých bylo prezentováno video umění, dále odborné články z časopisu *luminace*, soukromý archiv prof. Rullera, články Lenky Dolanové.

Téma

teze

Cílem mého konferenčního příspěvku je předložit přehled tvorby nejvýznamnějších českých osobností videoartu, které působily na území ČR v 80. a 90. letech.

Metoda a postup

Nejprve si představíme sdružení Obor video a jeho nejvýraznější členy Radka Pilaře a Petra Skalu, tedy autory spojené s oficiální televizní tvorbou. Dále se budeme věnovat performerovi a videoartistovi Tomáši Rullerovi, představiteli české neoficiální umělecké scény. Následně se budeme zabývat prací Čechů Woodyho Vasulky a Michaela Bielického

~~tvořících v zahraničí, kteří v ČR v devadesátých letech působili především v roli pedagogů. Rovněž bude uveden přehled nejdůležitějších výstav a symposií, kde se videoart u nás v tomto období prezentoval.~~

Jakub Juhás: *Pojem nekonečna v umění s případovou studií tvorby La Monte Younga a Yasunaa Toneho*

Téma

Diplomová práce nahliada na koncept nekonečna v umeleckom diele skrz prizmu celoživotných diel dvoch význačných umělcov pohybujúcich sa na poli nekonvenčnej práce so zvukovým materiálom.

Teze

Prvá časť je vertikálnou sondou do diela japonského multimedialného umelca Yasunaa Toneho. Vertikálneho v zmysle Toneho experimentálnej práce namierenej smerom do centra, hĺbky média. Diplomová práca sa zameriava primárne na Toneho, ako zvukového umelca podobne ako u Younga so skúsenosťou v hnutí Fluxus ústiacou do manipulácie so zvukovým médium (kompaktný disk, mp3) v zreteľne postštrukturalistických referenciách (Gilles Deleuze, Jacques Lacan,...). V druhej časti opisuje horizontálnu trajektóriu dlho držaných tónov hudobného skladateľa La Monte Younga, predstaviteľa radikálneho minimalizmu s koreňmi v hudobnej avantgarde druhej polovice 20. storočia. La Monte Young, priekopník dlho držaných tónov- drones a jeden zo zakladajúcich členov hnutia Fluxus patrí medzi kľúčové osobnosti radikálne spájajúce dlhodobý umelecký koncept s každodenným „prežívaním“. Centrálnym príkladom druhej časti práce je multimedialna inštalácia Dream House presahujúca zaužívané predstavy o hudobnom/zvukovom diele. Obe časti tak hľadajú na koncept nekonečnosti v rôznych prelínajúcich sa formách. Nekonečnosti v základnom zmysle nezmerateľného, nikdy nekončiaceho času. V nekonečných variáciách tvorivosti pri načúvaní hudobnému tvaru.

Literatura

Irena Maranková: *Carolee Schneemann – tělo jako interaktivní médium*

Práce se zabývá specifickým uměleckým vyjadřováním Carolee Schneemann, při kterém používá své tělo jako základní materiál.

Cílem práce je nahlédnout tvorbu Carolee Schneemann, zejména její zpracování specifických ženských prožitků a proudění energií ve smyslu používání těla, jako interaktivního média.

Jako výzkumná metoda byl zvolen biografický výzkum za použití rozboru materiálů a dokumentů vztahujících se k rozsáhlé umělecké tvorbě Carolee Schneemann. Tvorba CS je rozdělena podle témat na její tvorba je nahlédnuta v širším kulturním a historickém kontextu. ~~Nejprve byl zvolen cíl výzkumu a formulovány výzkumné otázky. Dalším krokem bylo shromažďování biografického materiálu se zaměřením na vybraná díla. Zkoumání bylo uspořádáno dle témat. Do úvahy byly vzaty širší struktury~~

~~za účelem vysvětlení významů a získaných poznatků (kulturní aspekty, historický kontext).~~

Tvorba CS je zpracována na základě monografických publikací věnovaných tvorbě umělkyně. Teoretický rámec tvoří spisy Wilhelma Reicha, které byly významným inspiračním zdrojem pro její práci s tělem, eseje historiků umění a rozhovory, které Schneemann poskytla v rámci svých výstav. Využity byly i elektronické zdroje a poznatky ze sledování filmových snímků a videí.

~~Téma~~

~~V konferenčním příspěvku se budu zabývat uměleckou tvorbou současné multidisciplinární americké umělkyně Carolee Schneemann.~~

~~Teze:~~

~~Cílem je nejen analýza základních rysů jejích uměleckých reprezentací, ale také seznámení s výsledkem zkoumání zaměřeného na specifické umělecké vyjadřování, které u Schneemann těsně souvisí s důrazem na tělo, otevřenou erotikou a odvážným zpracováváním tabuizovaných témat.~~

~~Metoda a postup~~

~~Úvodní část referátu bude věnována malířské tvorbě a přechodu umělkyně od malby k živým akcím. V úvahu budou vzaty poznatky o inspiraci a motivaci Carolee Schneemann v období 60. let 20. století a dále i její zapojení do uměleckého dění této doby. Pozornost bude věnována spolupráci s dalšími umělci newyorského avantgardního hnutí a její postavení v rámci umění hnutí Fluxus.~~

~~Další část se bude ubírat směrem ke studiu odvážného překračování tabu a používání ženského těla jako interaktivního média. Schneemann se jasně umělecky vyjadřuje k problematice myšlení a postoje k zobrazování ženského těla v rámci patriarchální společnosti a dále upírá svou pozornost i na specifické ženské prožitky.~~

~~Nezanedbatelným aspektem uměleckých reprezentací Carolee Schneemann je i její nevšední a novátorské využívání nejnovějších technologií při tvorbě multimediálních performancí a instalací. Budou vybrána některá díla, na nichž budou demonstrovány postupy, které Schneemann při své umělecké tvorbě používá.~~

~~Závěrečná část bude obsahovat kritické ohlasy a názory na tvorbu Carolee Schneemann, její zařazení do feministického hnutí a také výčet ocenění a zároveň i sumarizaci jejího přínosu pro dějiny umění.~~

~~Ve své práci jsem si vytkla za cíl přinést širší pohled na uměleckou tvorbu Carolee Schneemann. Soustředit se budu zejména na její práci s tělem, které pojímá jako základní materiál při svých reprezentacích, na využívání nových technologií, na práci s virtuálním prostředím, videem, filmem i fotografií. Pozornost bude věnována i literárním počínům, ve kterých Schneemann svou složitou práci často vysvětluje. Zmíněna bude i její nejednoznačná pozice v rámci feministického hnutí.~~

~~Zvolená metoda:~~

- ~~• Obecný charakter výzkumu~~
 - ~~○ Z hlediska účelu – výzkum popisný~~
 - ~~○ Z hlediska procesu – výzkum kvalitativní~~
 - ~~○ Z hlediska logiky – výzkum základní~~

○ — Z hlediska výstupu — výzkum deduktivní

- ~~Biografický výzkum jako zvolená výzkumná metoda~~
Biografický výzkum byl zvolen proto, že se jedná o kvalitativní výzkumnou metodu, která se jako zvláštní druh případové studie zaměřuje na zkoumání jedné osoby, či malého počtu osob.
- ~~Postup:~~
 1. ~~Byl určen cíl výzkumu. Dalším krokem bylo shromažďování materiálu se zaměřením na vybraná umělecká díla.~~
 2. ~~Zkoumání bylo uspořádáno dle témat, která se soustřeďovala na klíčové aspekty jednotlivých uměleckých děl.~~
 3. ~~Do úvahy byly vzaty širší struktury za účelem vysvětlení významů a získaných poznatků (kulturní aspekty, historický kontext).~~
- ~~Metody sběru dat:~~

~~Byla zvolena tato metoda sběru dat:~~

 - ~~Rozbor materiálů a dokumentů~~
~~Informace byly čerpány z monografických publikací, sborníků a elektronických zdrojů.~~
 - ~~Pozorování~~
~~Bylo využito poznatků ze sledování filmových snímků a videí dostupných z:~~
~~<<http://www.ubu.com/film/schneemann.html>>~~

~~Byly stanoveny následující výzkumné otázky:~~

~~Q1: Jaký druh umění je základem umělecké tvorby Carolee Schneemann?~~

~~Q2: Jaká byla hlavní inspirace pro Carolee Schneemann při realizaci jejích uměleckých reprezentací?~~

~~Q3: Jaké bylo postavení Carolee Schneemann v rámci hnutí Fluxus?~~

~~Q4: Jakého efektu chtěla Carolee Schneemann dosáhnout při odhalování tabu v oblasti ženské sexuality?~~

~~Q5: Jak lze charakterizovat hlavní přínos Carolee Schneemann pro svět umění?~~

Literatura:

~~Zdroje byly vybrány tak, aby bylo možné detailní seznámení s klíčovými prvky umělecké tvorby Carolee Schneemann. Zejména z publikací, jejichž autorkou je samotná umělkyně, byly čerpány informace o celkové atmosféře období 60. let. Tedy léta, která se vztahují k rané tvorbě jmenované umělkyně. Šlo o pochopení prvních performancí v rámci „kinetického divadla“ a také spolupráce Carolee Schneemann při happeninzích, performancích a eventech s dalšími umělci.~~

~~Část práce je věnována inspiraci a vlivu teorie Wilhelma Reicha na další uměleckou tvorbu Carolee Schneemann. Z tohoto důvodu je vysvětlena Reichova teorie orgonové energie. Informace jsou čerpány z publikace Davida Boadelly s názvem „Wilhelm Reich: průkopník nového myšlení“.~~

~~Dalším aspektem tvorby Carolee Schneemann je její reflexe na politickou situaci panující aktuálně ve společnosti a také otázky feminismu a pohled na ženské tělo v prostředí patriarchální společnosti. Hlavní údaje o této problematice byly čerpány z rozhovorů, které poskytla Carolee Schneemann zejména mezinárodnímu uměleckému feministickému žurnálu~~

„n.paradoxa“ a dále z knihy editované Ute Grosenick s názvem „Women Artists, In the 20th and 21st Century“.

Kapitoly věnované multimedialním prezentacím byly zpracovány na základě poznatků ze studia poznámek umělkyně k jednotlivým uměleckým realizacím, které uvedla v knihách „Imaging her Erotics“ a „More Than Meat Joy: performance works and selected writings“.

Poznátky o literární činnosti byly čerpány z publikací „Singular Women“ Writing the artist“ editované Kristen Frederickson a Sarah E. Webf a „Correspondence Course: An Epistolary History of Carolee Schneemann and Her Circle“, kterou editovala spolu s Carolee Schneemann historička umění Kristine Stiles. Tento zdroj je velmi významný, protože obsahuje téměř čtyřicetiletou korespondenci Schneemann s mnoha umělci a přáteli.

Simona Ušelová: *Lozano-Hemmer – Relaçní architektura*

Téma:

V diplomové práci se věnuji tvorbě kanadsko-mexického elektronického umělce Rafaela Lozano-Hemmera a jeho termínu relační architektura, kterým označuje své umělecké projekty ve veřejném prostoru, na pomezí nových technologií, performance a architektury. Cílem práce je představit tvorbu tohoto umělce z hlediska naplňování jeho konceptu relační architektury. Dalším úkolem, který jsem si předsevzala, je zasazený termínu relační architektura do širšího kontextu příbuzných pojmů, které v posledních letech obohatily terminologii současného umění.

Metodou práce je biografický výzkum osobnosti Rafaela Lozano-Hemmera – jeho tezí i realizovaných uměleckých děl v oblasti relační architektury. Jeho definici relační architektury budu následně komparovat s dalšími aktivitami směřujícími k prolínání nových médií a architektury a jejich teoretickým rámcem. Zaměřím se především na konotace slova „relaçní“.

Základním zdrojem informací mi bude osobní webová prezentace Lozano-Hemmera, další internetové zdroje představující jeho osobnost i realizovaná díla a zejména pak rozhovory, které poskytl na téma vysvětlení pojmu relační architektury (např.: Adriaansens, 2002; Barrios, 2012; Crow, 2009; Fernandez, 2007; Finkel, 2010; ad.) Sekundární literaturou komparující výklad pojmu relační architektura je zejména *Relational Architectural ecologies – Architecture, nature and subjectivity* od Peg Rawes z roku 2013 a *Relational Aesthetics* Nicolase Bourriauda z roku 2002.

Téma

Relaçní model komunikace v počítačových sítích je nejrozšířenějším způsobem uložení dat v databázích. Jedná se o způsob uložení v logickém smyslu, který lze rozčlenit do jednotlivých vrstev. Každá vrstva využívá služeb vrstvy nižší, každá vrstva nabízí svoje služby vrstvě vyšší a spolupráce mezi entitami téže vrstvy je řízena jasně danými protokoly. Existují však také jasně dané protokoly mezilidské komunikace? Lze předvídat logický smysl našeho chování a reakcí na okolní podmínky? A je vůbec možná přimět člověka ke komunikaci ve veřejném prostoru a s veřejným prostorem? Mexicko-kanadský elektronický umělec Rafael Lozano-Hemmer se dlouhodobě svými uměleckými projekty na pomezí nových technologií, performance a architektury snaží přimět lidi ke sdílení a komunikaci ve veřejném prostoru. V roce 1994 vytvořil termín relační architektura, a jak sám vysvětluje, jedná se o technologickou aktualizaci budov a městského prostředí s cizí pamětí. Městská prostředí transformuje vrstvením audiovizuálních prvků a pozměňuje tak jejich tradiční významy.

~~„Relační“ se zajímá o vztahy, souvislosti, závislosti mezi jevy a činiteli. V případě relační architektury o vztahy budov, městských prostředí a jejich obyvatel.~~

Pavel Havelka: Fenomén interpretačních center: nová média a historie

Ve své diplomové práci se zabývám problematikou využití nových médií v praxi interpretačních center. Problematika interpretačních center je dosud v České republice neznámá a neprobádaná. První interpretační centrum zahájí provoz v roce 2015 v **název města a jeho zaměření**. Cílem práce je definovat postavení interpretačních center a roli nových médií v nich v širším historickém kontextu s přihlédnutím k soudobé kurátorské praxi v České republice.

Metoda

~~V heuristické fázi je třeba sesbírat prameny a doplňkovou literaturu pro analýzu užití nových médií ve funkci vystavovacího, resp. interpretačního, procesu u stávajících center (zaměření na románskou provenienci). Data budou následně komparována se současnou muzejní, galerijní a uměleckou praxí v České republice. Teoretický základ současné kurátorské praxe tvoří primární literatura, viz níže.~~

Práce mapuje od 50. let 20. století historii konceptu tzv. interpretace dědictví a vývoj fenoménu interpretačních center. Pokládá si dvě stěžejní otázky: Jakou roli hrají nová média ve vystavovacím, resp. **interpretačním, procesu**? A jaké paralely interpretačních procesů lze nalézt v evropské historii do počátku tzv. dlouhého 19. století, tedy do doby, kdy začala vznikat moderní veřejná muzea? V prvním případě analyzuje a srovnává postupy evropských interpretačních center se zvláštním přihlédnutím k **románské provenienci** (**Těch center? Nebo vystavovaných děl?**) a vznikajícím tuzemským **tendencím**. V rámci těchto postupů se zaměřuje na konkrétní aplikaci nových médií a využití jejich principů. V druhém případě vychází z praxe daných center a provádí sondy do jimi interpretovaných dějinných epoch, **jejichž dobové přístupy konfrontuje se současnými**.

Zahraniční literatura věnovaná kulturnímu dědictví, česká literatura věnovaná zprostředkující funkci výstavních institucí. **+ chybí webové stránky těch konkrétních výstavních projektů.**

~~Základní okruh literatury ohledně interpretace tvoří periodikum *Journal of Interpretation Research*, příručka *The Hicira Handbook* a monografie Freemana Tildena *Interpreting Our Heritage*. Oproti tomu základní okruh tematiky domácího kurátorství tvoří sborník Radka Horáčka a Jana Zálešáka *Aktuální otázky zprostředkování umění*, Horáčkova monografie *Galerijní animace a zprostředkování umění*, dále Kesnerova *Muzeum umění v digitální době a Médium kurátor* Davida Koreckého.~~

~~Vznikající diplomová práce *Fenomén interpretačních center: nová média a historie* se v prvé řadě musí vyrovnat s teoretickým základem konceptu interpretace dědictví (Heritage Interpretation), který není v českém prostředí zpracovaný. Konferenční~~

~~příspěvek se tak věnuje seznámení posluchačů s dílem a postavou Freemana Tildena – Interpreting Our Heritage – stejně jako s diskurzem, který se váže k tématu zahraničních interpretačních center. Naproti tomu staví kurátorskou praxi a otázky zprostředkování umění v ČR s přihlédnutím k pracím Radka Horáčka a Jana Zálešáka. Pokouší se koncept interpretace dědictví zasadit do kontextu umění vystavovat a odhaluje tak směr, jakým se bude diplomová práce dále ubírat.~~

Petr Hájek: *Zvíře v akčním umění*

Anotace: Diplomová práce se bude zabývat tématem využití zvířete v umění performance. Východiskem bude zvýšený zájem o roli zvířete a zvířeckosti v humanitních vědách v díle postmoderních akademiků (mj. Jacques Derrida, Gilles Deleuze nebo Donna Haraway), z něhož vznikl nový interdisciplinární obor „animal studies“. Práce se bude věnovat tomu, jak byl tento zájem reflektován v umění performance, tak, že provede kompilaci nejvýraznějších akcí, ve kterých zvíře hrálo klíčovou roli, a následně se tyto práce pokusí klasifikovat a utřídit.

Tereza Málková: *Poznámky k reprezentaci lidského těla ve vědě a v umění se zaměřením na umění nových médií*

Klademe si za cíl systematizovat uměleckou tvorbu využívající technologie, primárně v lékařském prostředí. Věnujeme se vizualizaci biosignálů (EKG, EEG, rentgen atd.) a využití protetiky v uměleckých intervencích. Na teoriích posthumanistického zmizení lidského těla (viz biosignály) a nahraditelnosti lidského těla (viz. Protetika) se budeme pokoušet dokázat pomocí analýzy , že se lékařské obory komunikují s teorií nových médií a jejich vývoj jde tímž směrem.

V první části se zaměříme na diskuzi C. Hayles a Shannona o transformaci lidského těla, kdy se přikláníme k teorii C. Hayles, že informace nelze oddělit od materiality těla- vizuální biosignály se mění v závislosti na přítomnosti těla.

Druhá část se věnuje konceptu cyborga jako symbolu augmentace těla a technologie a následnému rušení hranic mezi tělem a technologií. Vycházíme z předpokladu, že lidské tělo je složené z jednotlivých segmentů, které se dají nahrazovat.

Budeme používat metody analýzy a komparace. Analýzu budeme uplatňovat především ve zkoumání vztahů umění a medicíny. Mezi uměleckými manifesty a lékařskými odbornými texty budeme hledat analogie, díky kterým budeme moci popsat symbiotický vztah obou diametrálně odlišných odvětví.

V první části se zaměříme na to, jak s vizuálními výstupy biosignálů pracují umělci, jak se mění přístup oproti prvotnímu lékařskému užití. V druhé části věnující se extenzím lidského těla budeme komparovat Stelarcův manifest s odborným textem využití protetických končetin.

Komparaci využijeme tedy v případě, kdy budeme porovnávat umělecké manifesty s odbornými lékařskými texty.

Lukáš Kliment: *Akční umění v ČR po roce 2000*

Magisterská diplomová práce Akční umění v ČR po roce 2000, kterou má tento příspěvek za úkol více přiblížit, si klade za cíl zmapovat domácí uměleckou scénu v novém tisíciletí a zároveň analyzovat souvislosti s rozvojem nových médií a komunikačních technologií na umění ve veřejném prostoru. Pozornost bude zaměřena na významné umělecké osobnosti a jejich působení na poli akčního umění. Za tímto účelem bude uskutečněna analýza

individuální umělecké tvorby a rozbor konkrétních počinů. Záměrem práce je představit komplexní stav a vývoj akčního umění na našem území v podání starší i mladší generace, přičemž reflektovat bude výhradně tvorbu od přelomu tisíciletí do současnosti. Jednotlivé kapitoly poslouží jako podklad pro zkoumání tematického zaměření užívání interaktivních médií v současné akční tvorbě.

Dana Marhoferová: Akčné umenie v Českej republike v 90. rokoch

Prelomový rok 1989 otvoril umeniu v Českej republike bránu k slobodnému prejavu a spoznávaní vývoja svetového umenia. Magisterská diplomová práca sa zaoberá premenami akčného umenia v Čechách po roku 1989 až do roku 2000. Akčnému umeniu, ktoré do tej doby vznikalo zväčša na neoficiálnej scéne, sa otvorili nové možnosti. Cieľom diplomovej práce je preskúmať tendencie v akčnom umení v porevolučnom období a zároveň zanalyzovať vplyv nastupujúcich nových médií na toto umenie. Jednotlivé kapitoly, ktoré sú rozdelené chronologicky na obdobie pred rokom 1989 a po ňom, obsahujú výpis najdôležitejších umelcov a ich diel, ktoré slúžia ako podklad pre skúmanie tematického zamerania a využitia interaktívnych médií v ich tvorbe.

Tereza Menšíková: Vliv nových technologií na změny ve veřejném prostoru a performativní aspekt umění v něm

Ve svém příspěvku bych ráda představila svou magisterskou diplomovou práci s názvem Vliv nových technologií na změny ve veřejném prostoru a performativní aspekt umění v něm, jejímž cílem je zmapovat vliv elektronických médií na přeměnu veřejného prostoru a poukázat na potenciál umění v něm při reflektování současné situace veřejného prostoru. Práce se zaměřuje také na umění v městském prostoru, které se prostřednictvím audiovizuálních prvků snaží probudit diváka k interakci se svým okolím a pobízí ho k přehodnocení svého vztahu k danému místu. Problematika je řešena především z perspektivy Sennettova performativního přístupu, mediálního vlivu digitálních technologií a hledání nového významu veřejného prostoru uměleckými prostředky.

Bohdan Fridrich: Sociální síť jako šedé médium: analýza komunikace kyberaktivismu na příkladu „arabského jara“

Fuller s Goeffeym vidí v evil médiích prostředí, jež operuje mimo tradiční dichotomii dobra a zla, jež se straní naší pozornosti a praktikuje svoji agendu bez ohledu na aktivitu uživatele. Řadí sem expertní systémy, databáze, software pro kolektivní spolupráci apod. Sociální sítě, fenomén posledních let, jsou na jednu stranu otevřené každému, na druhou však nikomu neumožňují nahlédnout pod

povrch a zjistit, jakým způsobem se svěřenými daty nakládají - právě zde nastupuje ona šedost. Šedá média jsou všudypřítomná a nenápadná, a skrývají se za GUI našich monitorů. Právě odsunutí kategorií dobra a zla spojuje evil media se sofisty, pro něž pro dosažení vlastního cíle, tedy výhry, rovněž nehrála rozhodující roli hranice mezi pravdou a lží, dobrem a zlem. Na tomto filozofickém základě je potom přijatelné, aby lidem byla poskytnuta platforma na jednu stranu se tvářící jednoduše a transparentně (vyžadující nazpět totéž od uživatele odvolávající se navíc přitom právě na dobro a "správnost"), na stranu druhou protkaná nepřehlednou skrumáží algoritmů. Médium si na základě vnějších tlaků prostřednictvím kódu vytváří vlastní agendu, která sleduje množinu cílů, přičemž jeho komplexní mechanismy skrývá pod závojem zdánlivě jednoduché srozumitelnosti, často se

přítom odvolávajíc právě k termínům jako bezpečnost, komfort a transparentost, z nichž se však v širším kontextu stávají podružné a prázdné pojmy."

Vojtěch Vass: Příčiny a důsledky premeny kódovania hudobného záznamu

Referát sa zaoberá premenami kódovania hudobného záznamu z historického hľadiska a paradigmatickému zlomu tradície záznamu hudby. Táto práca sa zaoberá taktiež problematike digitálneho záznamu a kódovania hudby. V príspevku budem venovať taktiež pozornosť kvalite hudobného záznamu z hľadiska kvality a potrieb užívateľov a dopadom digitálneho kódovania na hudobný záznam a vplyv nových médií na hudbu.

Kristýna Supíková: Kulturní a sémiotická analýza reklamních kampaní obsahujících nositelné technologie (wearable technologies) a chytré textilie (smart clothes) podle Rolanda Barthesa

V každodenním životě se setkáváme s reklamními či uměleckými snímky obsahujícími nositelné technologie (*wearable technologies*) či chytré textilie (*smart clothes*). V rámci našeho konferenčního příspěvku bychom chtěli upozornit na koncept odkazu k mýtu kyborga, který je v rámci takovýchto propagací, jež propojují člověka a technologie, využíván. V této souvislosti navážeme na studii „Cyborg is a Topos“ Erkkiho Huhtamy, který tuto úvahu rozpracoval ve spojení s reklamní kampaní na fotoaparáty. Hlavní pozornost bude ovšem zaměřena na způsob vypracování kulturní a sémiotické analýzy daných vizuálních reprezentací výše uvedených technologií dle metodiky Rolanda Barthesa představené v jeho knize „Mytologie“.

Petra Lustigová: Umění nových médií v ČR do roku 2000

Diplomová práce se zaměřuje na umění nových médií v České republice do roku 2000. Pokusí se zmapovat průkopnickou fázi této sféry umění s ohledem na specifický historický kontext ČR. Nezbytnou součástí bude pokus o definování samotného pojmu "umění nových médií", stručný nástin světového kontextu a rozlišení žánrové různorodosti umění nových médií, což následně poskytne možnost pro další členění. Na základě daného vymezení se pokusí zmapovat české autory působící v oboru umění nových médií s ohledem na historickou chronologii jejich děl. K tomu poslouží také přehled výstav a symposií uskutečněných na území České republiky do roku 2000, které prezentovaly daná díla (např. Orbis Fictus, Hi-Tech/Umění, Hermit, atp.). Z přehledu prací a jejich datací vyplynou zakladatelské role umění nových médií na území ČR, významné osobnosti dané oblasti umění, i autoři, kteří se této tvorby dotkli pouze jednotlivými díly, která však byla pro vývoj umění nových médií důležitá.

Tobiáš Grolich: Personalizovaný design na webu se zaměřením na magazín TIM-ezin

Cílem mého konferenčního příspěvku bude představit téma, motivaci a cíl mé diplomové práce. Zároveň se chci zaměřit na jednu z dílčích praktických částí. Součástí práce je kromě teoretického textu i praktická část. Na tu bych se ve svém referátu zaměřil. Praktickou částí chci vytvořit funkčního prototypu webu a vizuálního stylu magazínu TIM-ezin.

V referenčním bloku tak chci představit současný stav a průběh práce na této části.

Anotace DP

Ve své práci bych rád prozkoumal možnosti a aktuální stav především českého personalizovaného designu se zaměřením na web. Cílem mé práce není pouze popsat stávající situaci, ale vytvořit vzorovou ukázkou, jak může takový personalizovaný design na webu pracovat. Chci vytvořit nové prostředí pro prohlížení obsahu školního časopisu TIM-

ezin. Současná podoba prohlížení časopisu mi připadá neodpovídající obsahu. Rád bych zohlednil zaměření magazínu jako celku, jednotlivých rubrik nebo téma celého čísla v jeho vizuální podobě. Magazín TIM-ezin se zjednodušeně řečeno zaměřuje na tvorbu, experimenty a novinky ve světě digitálních, nových médií. Jeho podoba by tedy měla být uzpůsobena obsahu.

Pokusím se vytvořit interaktivní a živé prostředí pro (nejen) čtení časopisu TIM-ezin. Chci využít lidí z praxe, a na konkrétních příkladech demonstrovat možnosti takového designu. Zároveň se na tuto problematiku, trend posledních let a diskutované téma mezi profesionály chci podívat kriticky a zjistit, kde jsou hranice využitelnosti a nejedná se už pouze o umění pro umění. Mým cílem není vytvořit revoluční prostředí, které boří současné hranice, chci po zmapování situace využít možností novomediálního designu na webu.

Jakub Hamerský: *Transmedialita poetismu*

Ve svém příspěvku krátce představím Diplomovou práci nesoucí název: „(Trans)medialita poetismu“ s podtitulem: „Pohled nových médií na Československé meziválečné umění“. Práce vznikala v hektickém období, září 2013 prakticky do včerejška a to pod vedením paní doktorky Zuzany Husárové. Práce se snaží představit problematiku uměleckých činností v období První republiky (1918 – 1938) na území tehdejšího státu. Stavěli jsme na podkladech, dnes přístupných archivních materiálů z oblasti fotografie, literatury, filmu, výtvarného umění, divadla a v neposlední řadě hudby. Bohužel, čas vyloučil metodu orální historie. Tento materiál je v zájmu nalezení, popsání možné mediality podroben pohledu teorie nových médií a jak předestírá samotný název i popsání transmediálních vazeb. Prezentace mimo jiné dané autory představí ukázkami jejich klíčových děl.

Barbora Linková Archivy a sbírky. Od uměleckého archivu k internetové databázi.

Příspěvek bude věnován přehledu bádání v rámci práce na diplomové práci se stejnojmenným názvem - Archivy a sbírky. Od uměleckého archivu k internetové databázi. Práce se zabývá projekty z evropského prostředí, s důrazem zejména na archivní tendence v umění střední a východní Evropy, konkrétně výzkumné postupy rumunské umělkyně Lii Perjovschi, archiv slovenského umělce Juliuse Kollera, soukromý archiv brněnského umělce knihaře Jiřího Hynka Kocmana a Archiv současného umění a online databáze abART Jiřího Hůly a wikidatabáze Monoskop Dušana Baroka. Představen bude i teoretický podklad, ze kterého diplomová práce vychází, tematizující archiv jako specifickou praxi v rámci umělecké praxe, snažíc se postihnout ideologická východiska a motivace těchto postupů.

Roman Zigo

Specifika praxe sound designu počítačových her

V diplomové práci zmapuji a následně podrobím analýze pracovní postupy současných zvukových designérů počítačových her v českém prostředí. Zaměřím se na vyhledávání odchylek praxe herních vývojářů a jejich (tzv. vernakulární teorie) od teoretického rámce tohoto oboru budovaného v akademickém kontextu. **Cílem je předložit komplexní obraz poznatků sound designu počítačových her zahrnující oba typy vědění.**

Získané informace budu zkoumat metodou komparace a analyzovat je z pohledu přínosu v rámci oboru sound designu. Postupovat budu chronologicky od tvorby konceptu až po finální mixáž a tedy ve třech fázích – pre-produkce, produkce a post-produkce.

Výzkum podložím literaturou z oblasti game studies, rozhovory s praktiky a studem webů, blogů (?)...