

Trenažér konference

Teorie interaktivních médií
2016

31. 03. TIM 2016_ Trenažér konference: Finální domluva na programu a znění anotací (změna termínu – 30. 3., 14.10, N42)

~~07.04. TIM 2016_ Trenažér konference, 1. blok referátů~~

~~14. 04. TIM 2016_ Trenažér konference, 3. blok referátů~~

~~21. 04. TIM 2016_ Trenažér konference, 4. blok referátů~~

~~28. 04. TIM 2016_ Trenažér konference, 5. blok referátů~~

~~05.05. TIM 2016_ Trenažér konference“: 6. blok referátů~~

12.05. TIM 2016_ Trenažér konference“: 7. blok referátů

19.05. TIM 2016_ Trenažér konference“: 8. blok referátů

7. 4. TIM 2016 TRENAŽÉR KONFERENCE

Blok 01: Vítejte ve světě zlých médií!

Graffiti jako nástroj digitálního marketingu? Po stopách zlých médií

Eva Jášková

Tvorba graffiti i oblast marketingu získávají v novomediálním prostředí nové formy a vlastnosti, které se projevují ve způsobu jejich vnímání, ve vztahu k recipientům a autorovi, i v marketingové strategii. Tuto transformaci budu ilustrovat na konkrétním příkladu (doplnit?). Při analýze kampaně využiji metodu Evil Media (zlých mediálních studií) Fullera a Goffeye. Pokusím se pojmenovat další stratagema mediální komunikace (nebo: pokusím se aplikovat na kampaň některé ze stratagemat z výčtu, in Fuller-Goffey, 2007). Poukáži také na charakteristickou tendenci nových médií k rozostření a k nepřehlednosti v procesu přenosu marketingového sdělení (koncept šedých médií, grey media) Cílem příspěvku bude na praktickém příkladu ukázat složitost interakcí v současných digitálních marketingových kampaních, odhalit stratagemata manipulativní komunikace a představit tyto atributy jako relevantní složku celkové objektivizace a evaluace novomediálních marketingových kampaní.

Mediální obraz pádu letu MH17

Tomáš Kohút

Príspevok je prípadovou štúdiou kontrastného mediálneho vyobrazenia zostreleného komerčného letu MH17 v polovici Júla 2014 nad územím Ukrajiny ovládanom proruskými separatistami. Jedná sa o vzorový príklad rozdielneho prístupu konvenčných médií a internetovej blogosféry a taktiež diametrálne odlišných správ a tvrdení šírených ruskými a zahraničnými médiami. Ruská strana pritom vytrvale odmieta výsledky vyšetrovaní, vedených holandskými expertmi a snaží sa ich rôznymi spôsobmi spochybnit'.

Propojení umění a mediálního aktivismu v časopisu Radical Software v 70. letech 20. století

Lucie Ondráková

Časopis Radical Software vznikl na počátku 70. let minulého století a byl vydáván do roku 1974. Ve svém příspěvku se budu zabývat tím, jak se v obsahovém zaměření časopisu prolínaly oblasti mediálního umění a mediálního aktivismu. Umělci i političtí aktivisté totiž využívali analogové video, avšak každá z těchto skupin za jiným účelem. Na příkladech článků uveřejněných na stránkách časopisu ukáži, jak docházelo k prolínání těchto kulturních a společenských praxí formujících se okolo technologie videa.

Co je mediální výchova

Michaela Sedláková

Ve svém konferenčním příspěvku se budu zabývat konceptem mediální výchovy. Představím definici pojmu „mediální výchova“, dosavadní stav výzkumu v této oblasti, vhodné metodiky výzkumu, dále typologii rodičovské mediální výchovy a výchovných strategií.

14. 04. TIM_2016_trenažér konference

Blok: New New Webdesign: Designing Affect

Evoluce webového designu v České republice?

Kateřina Zemanová

Tento příspěvek je pohledem na evoluci webového designu. Zvláštní pozornost bude věnována rekonstrukci situace kolem tvorby prvních internetových stránek v 90. letech, kdy se objevily první tendence, zrodil se nový obor, spekulovalo se, co je správně a vznikaly velké ambice, v porovnání se současností, kdy se do popředí dostává minimalismus, elegance a jednoduchost. Příspěvek se zaměřuje na změny, kterými konkrétní webové prezentace prošly, tyto změny generalizuje a na základě tohoto zobecnění popisuje určitá vývoj designu webů v České republice.

Webové prezentace studií nových médií

Gabriela Mičková

V mém příspěvku se budu věnovat krátké analýze dvou webových prezentací, které prezentují studia nových médií. První bude studijní obor nová média na Karlově univerzitě v Praze a druhý nová média na Helsinské univerzitě. Jako podklad pro analýzu využiji knihy, které se webovými prezentacemi zabývají – Steve Krug „Nenuťte uživatele přemýšlet“ a Jan Řezáč „Web ostrý jako břitva“. Dále se budu inspirovat trendy web designu z webové stránky Hongkiat. Cílem bude v příspěvku tyto weby porovnat a určit, jestli studia nových médií využívají na svých webech nějaké společné prvky.

Blok: Instituce – média – umění

Videomapping na Slovensku z hlediska institucionálního zázemí

Marta Cvrčková

V příspěvku budou představeni slovenští umělci zabývající se videomappingem, a to z hlediska jejich vzdělání a profesního uplatnění. Cílem je vytvořit „mapu institucionálního zázemí videomappingu na Slovensku“, na které budou umístěny nejen vzdělávací instituce, nestátní a neziskové organizace, které poskytují neformální vzdělávací služby a volnočasovou výuku výtvarné výchovy, ale také komerční subjekty z oblasti kreativních průmyslů.

Umělci věnující se na Slovensku videomappingu nejsou homogenní skupinou se stejnými kořeny, co se týká vzdělanosti a profesionálního zaměření. Mezi tvůrci lze najít nejen současné či bývalé

studenty vysokých škol uměleckého zaměření, ale i vývojáře počítačových her nebo kreativce z reklamních agentur.

Archiv České televize jako zdroj bádání o dokumentárních filmech brněnského studia ze 70. a 80. let

Marcela Vykydalová

Ve své prezentaci popíši, jakým způsobem postupuji při bádání po dokumentárních filmech Československé televize Brno ze 70. a 80. let. Jelikož neexistuje žádná ucelená publikace, která by se věnovala tomuto tématu, bádání probíhá z velké části v archivech. Omezené množství publikovaných informací je používáno spíše jako podpora vlastního pramenného výzkumu. V příspěvku se zaměřím na popis archivu ČT z hlediska charakteru materiálů, které o sobě instituce shromažďuje a jejich přístupnosti pro badatele.

Komparace čtyř muzejních expozic s pomocí aplikačního rámce M-dimension

Eva Šebestíková

Referát vychází z mé magisterské diplomové práce „Nároky interaktivity: současné výstavní strategie Vlastivědného muzea v Šumperku“. V příspěvku budou představeny čtyři interaktivní výstavy, a to z Vlastivědného muzea v Olomouci, Moravského zemského muzea v Brně, Národního muzea v Praze a Vlastivědného muzea v Šumperku. Cílem bude porovnat a ohodnotit dané muzejní expozice, zejména jejich interaktivní část, a to za pomoci aplikačního rámce M-Dimension.

21. 04. TIM_2016_trenažér konference

Blok 02: Media / Performance

Kategorizácia akčnej tvorby Tomáše Rullera (od-do)

Miloš Miko

Prezentácia sa bude zaoberať problematikou taxonomie akčných performatívnych diel Tomáša Rullera. Porovnávaním rôznych diel z hľadiska ich multimedialného charakteru som dospel k záveru, že delenia akčnej tvorby podľa roznych autorov (Goldberg, Hoffman, Kaye, ...), ktoré by potenciálne mohli byť aplikovateľné na akčnú tvorbu Tomáša Rullera, nejsou dostačujúci. Sestavil jsem proto vlastní soubor kategorií, odvozený z charakteru tvorby umělce v daném období (od-do). Toto delenie vychádzajúce z priameho štúdia a kategorizovania dokumentárneho materiálu sa pokúsim stručne obhájiť.

Súčasná interaktívna akčná tvorba na Slovensku

Karolína Čižmárová

Prezentácia sa zaoberá súčasným (2010-) akčným umením na Slovensku, či už v spojitosti s novými, tzv. interaktívnymi médiami, alebo vo smysle interakcie medzi umelcom a divákom. V príspevku predstavím niekoľko diel odpovedajúcich definícii „interaktívna akčná tvorba“, napr. Diela Anetty Mony Chisy, Antona Čierneho či Pavlíny Fichty Čiernej, a pri každom diele ukážem, s akým druhom interakcie pracuje.

Performance art z pekingské East Village 90. rokov

Zuzana Halkovičová

Okolo roku 1993 sa čínski umelci začali koncentrovať na východnom predmestí Pekingu a to v oblasti nazvanej East Village. Ich tvorba bola veľmi špecifická, keďže umelci využívali svoje nahé

telá ako formu jazyka, ktorou promlouvali k publiku. Počas akcií sa vystavovali extrémnym podmienkam a fyzickej bolesti. Ich performancie často končili zákrokom polície, zatknutím a obvinením, napríklad z tvorby pornografie. Najdôležitejšími umelcami, ktorých tvorba bude bližšie rozobraná v príspevku a patrili do tohto zoskupenia, sú Ma Liuming, Zhang Huan a Zhu Ming.

Blok 03: Člověk je mrtvý. Ať žije transhumanismus!

Asistenčné roboty v Japonsku

Zuzana Kováčová

Keďže sa vo svojej diplomovej práci budem venovať robotom využívaných v Japonsku, na začiatku prezentácie predstavím stručnú históriu vývoja robotov v Japonsku a ich zaradenia do spoločnosti. Problematiku využitia robotov v Japonsku budu nahližet optikou Device Art. Zvláštni pozornosť budu venovať asistenčným robotom. Prednášať budem najmä o robotovi ASIMO, ktorý je z tohto odvetvia asi najznámejší, budem sa venovať histórii jeho vývoja, jeho schopnostiam a vlastnostiam a spôsobom jeho využitia v spoločnosti. Prednáška bude doplnená krátkym videom.

Transgenické umění

Lilianna Škorpíková

V príspevku predstavím transgenické umění. Zasadím je do širšieho kontextu genetického umění, bioartu a kolaboratívnych projektů založených na spolupráci medzi umelci a vedci (sci-art). A následně zmapuji jeho vývoj, od průkopníků až po současnost. Zvláštní pozornost budu věnovat tvorbě Eduarda Kace, zejména jeho klasickému transgenickému dílu GFB Bunny. GFP Bunny.

Kategorizace tvorby Patricie Piccinini

Tomáš Salaj

Patricia Piccinini je autorkou převážně skulptur znázorňujících možné výsledky genetických pokusů na živých organismech. Dále jsou v její tvorbě zastoupeny modifikované sochy bez výrazné spojitosti s živými organismy. Výsledky tvorby Piccinini jsou v globálním pojetí mutanti. Kategorizují zde mutanty na mutanty život prezentující a evokující, na mutanty technologické a mutanty kombinující oba předchozí typy. V krátké přednášce tak představím přehlednou kategorizaci děl Piccinini, přičemž u každé kategorie se zastavím u jednoho zástupce a krátce o něm poreferuji.

28. 04. TIM 2016_Trenažér konference

Blok 04: Ex-Post

Poetika postdigitality v tvorbě Gijse Gieskes

Aplikace teorie postdigitality Floriana Cramera na práci Gijse Gieskes

Petr Lukáš

Příspěvek aplikuje charakteristiku postdigitální doby Floriana Cramera na uměleckou tvorbu Gijse Gieskes. Cramer popisuje postdigitální dobu jako dobu technologické nostalgie, kdy dochází k využívání jak nejnovějších technologií, tak i starších, které jsou více méně překonané. Gijse Gieskes pak vytváří svá umělecká díla v podobě hudebních nástrojů, především analogových modulárních syntezátorů, které kombinují stará a nová média a jeho tvorba bude užita jako příklad uplatnění poetiky postdigitální doby.

Fax art Marisy González

Kateřina Vlková

V příspěvku na úvod představím, co vlastně označení Fax art znamená. Následně se budu věnovat tvorbě španělské umělkyni Marisy González, která s faxem pracovala už v 90. letech, tedy v období nejméně používanějšího využívání tohoto média, a využívá jej dodnes. González v roce ?? vystavovala svá díla také v České republice. Pohled umělkyně na vývoj fax artu bude prezentován prostřednictvím ukázek její tvorby a s odkazy na e-mailový rozhovor, který jsem s ní vedla.

Neomaterialita

Petra Mačingová

Koncept neomateriality kurátorky a teoretičky nových médií Christiane Paul představuje jeden z aktuálních přístupů k objektu v současné umelecké produkci ovlivněné síťovými technologiemi. Tá zahrnuje nové estetické paradigmy reflektující způsoby používání síťových technologií nebo odhalující kódovanou materialitu a způsob, akým digitální procesy vnímají náš svět. K ilustraci konceptu neomateriality použiji příklady tvorby Ashley Zelinskie, Clementa Valla a Sterlinga Crispina. Tie porovná s objektovo-orientovanou tvorbou, ktorá nespĺňa podmienky vymedzené Paulovou, ale ktorá sa nachádza v poli novej objektovosti. Predstavim tedy nejen koncept neomateriality, ale i jeho širší kontext a príbuznou terminológiu.

05.05. TIM 2016_Trenažér konference

Blok: Znějící obrazy

Dvě pojetí technického obrazu u Viléma Flussera

Jiří Rys

Ve eseji Viléma Flussera Za filosofii fotografie (1982) a Do univerza technických obrazů (1985) lze rozlišit dva koncepty technického obrazu. První koncept má značně techno-pesimistický charakter, zatímco druhý pozdější je spíše techno-optimistický.

Pokusím se popsat, jakým způsobem Flusser interpretuje působení technických obrazů. V první řadě představím kritickou a techno-pesimistickou dimenzi konceptu technického obrazu u Flussera.

Následně ukáži jeho proměnu v rámci Flusserovy utopické vizi telematické společnosti. Na závěr obě vize účinků technických obrazů srovnám, poukážu na jejich shodné a rozdílné rysy, a pokusím se interpretovat změnu, ke které ve Flusserově chápání technických obrazů došlo.

O videoartu s Woodym Vasulkou

Jana Vráželová

V první polovině svého konferenčního příspěvku se budu zabývat historií a vznikem videoartu. Ve druhé části představím významného umělce videoartu Woodyho Vasulku a pokusím se analyzovat jím vydané texty k danému tématu ve vztahu k jeho vlastní tvorbě. Budu hledat odpověď na otázku, jak Vasulka chápal umění videa.

Blok: Od audiovize k ambientu

Dokumentární cyklus Český žurnál a jeho interdisciplinarita

Prokop Slezák

Tato přednáška chce svým posluchačům přiblížit metody filmařů, kteří se podílejí na televizním dokumentárním cyklu Český žurnál, především tvorbu Víta Klusáka a Filipa Remundy. Jejich způsob práce je ojedinělý především snahou pronikat hlouběji do struktur filmované události či situace a to takovým způsobem, že se někdy sami tvůrci snímků ocitnou před kamerou, v konfrontaci se sebou samými či ostatními subjekty. Jejich dokumenty mají mnohdy charakter spíše investigativní

žurnalistiky a překračují tak tradiční pojetí dokumentaristické disciplíny. Autoři se však nepohybují jen mezi dokumentární a investigativní tvorbou, ale svá díla navíc často prolkládají subjektivním pohledem, čímž vzniká pomyslný prostor, v němž vzniká , nová interdisciplinární forma dokumentu. Výklad bude doplněn několika ukázkami.

Audiovizuální tvorba skladatele Miroslava Ponce

Magdaléna Řiháková

Prezentace se zaměří na umělce Miroslava Ponce (2. prosince 1902 – 1. dubna 1976), který představuje nepříliš dobře zmapovanou osobnost české avantgardní tvorby meziválečného a potažmo i poválečného období. Ve své tvorbě spojoval hudbu, obrazy, světelné instalace a kinetické objekty, Využíval i generativní početních úkony, takže jej můžeme považovat za předchůdce počítačového umění. Svým komplexním pojetím uměleckého díla přispěl k rozvoji principu multimediality. Věnoval se dokonce i pro Evropu stále ještě těžko přijatelné čtvrtónové hudbě. V příspěvku se pokusím zprostředkovat obraz pestré tvorby tohoto výjimečně všestranného umělce.

Brian Eno – otec ambientní hudby

Martina Tkadlíčková

V příspěvku představím pojem ambient/ambientní hudba a popíši jeho moderní vývoj prostřednictvím tvorby Briana Ena. Tento umělec je popisován jako „otec ambientní hudby“, která má být dle definice jen jednou ze součástí reality, jakýsi „soundtrack všedního dne“. Příspěvek budu ilustrovat ukázkami raných ambientních skladeb Briana Ena, a to: Discreet Music, Ambient 1: Music for airports a Music for film.