

TRENAŽÉR KONFERENCE

T.I.M.

IMNK05b

Marta Cvrčková: učo 264002

VIDEOMAPPING: Významné instituce a umělecké skupiny v zemích středoevropského regionu z oblasti audiovizuální scény.

Prosím, zkuste se zamyslet nad definicí výzkumného úkolu a výsledků tohoto výzkumu, které v referátu představíte.

Komunita umělců zabývajících se videomappingem v Maďarsku, Polsku, na Slovensku a v Rakousku není homogenní skupinou se stejnými kořeny, co se týká vzdělanosti a profesionálního zaměření. Někteří z tvůrců vystudovali či stále studují **umělecké** vysoké školy. Další část výtvarníků zabývajících se videomappingem pochází z **mediální** sféry. Lze mezi nimi najít kromě umělců zabývajících se videoartem též tvůrce reklam, počítačových her i kreativce z reklamních agentur.

V příspěvku představím ve sledovaných zemích instituce, **umělecké skupiny** a vzdělávací zařízení, ke kterým mají vztah umělci zabývající se videomappingem. Zároveň upozorním i na další zajímavé instituce, které se zabývají audiovizuálním uměním. Na Slovensku se například jedná o Fakultu výtvarných umění Akadémie umení v Banské Bystrici a trenčínské Občanské sdružení TRAKT. V Maďarsku má dlouholetou tradici Moholy-Nagy University of Art and Design (maďarsky Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, zkratka MOME). V Polsku vzniká početná videomappingová komunita díky existenci Polsko-japonského institutu informačních technologií ve Varšavě (Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych). V Rakousku umělecký ředitel vlivné skupiny Lime Art Group zabývající se videomappingem Alexander Kujawa založil první mezinárodní galerii **umění videoartu a nových médií** s názvem AV Galerie am Roten Hof.

Graffiti jako nástroj digitálního marketingu

Eva Jášková

Prosím, napište anotaci referátu na konferenci (tj. 10 minut prezentace). Žlutě jsem vyznačila pasáže, které by byly zajímavé: Graffiti v digitálním marketingu: transformace subverzní taktiky ve strategii PR (viz Guy Debord a jeho definice integrovaného spektaklu nebo koncept zlých médií)

Magisterská práce zkoumá proces intervence fenoménu graffiti do oblasti digitální marketingové komunikace. Teoretická část předloží definici pojmu graffiti v kontextu značně inerciálního a závislého pojmu umění. Graffiti, z pohledu dějin umění marginální a

autonomní forma sdělení, získává v novomediálním prostředí nové formy a rysy, jež představují principiální diferencii v jeho vnímání, vztahu k recipientům a autorovi, i v marketingové strategii. Jakožto duálně kódovaný prostředek komunikace rozvíjí kritické myšlení a zároveň vytváří prostor pro kreativní tvorbu. **Současné tendence k modifikaci graffiti v komerční a měřitelnou komoditu budou demonstrovány na teorii guerilla marketingu, charakteristické pro provokativní a razantní formou sdělení obsahu.**

Praktická část práce kriticky zanalyzuje graffiti v digitálním marketingu optikou nových médií, marketingu a uměnověd. Cílem bude prostřednictvím studia odborných textů poukázat na míru využití novomediálního uměnovědného potenciálu graffiti a na konkrétních případech z praxe syntetizovat jednotlivé aspekty kampaní k nalezení společných zákonitostí, dle kterých graffiti v digitálním marketingu funguje. Metoda srovnání vybraných marketingových kampaní poté poslouží jako dílčí nástroj k objektivizaci a evaluaci kampaní. Výsledkem práce bude komplexní diferenciacie digitálních kampaní využívajících graffiti od analogových kampaní tradičního marketingu, s akcentem na ambivalenci jejich pojetí a potenciál tohoto řešení.

Odkazy na realizované projekty vhodné k analýze.

<https://www.youtube.com/watch?v=xovW8tUat5E>

<https://vimeo.com/54432141>

<https://www.youtube.com/watch?v=AyA1YgVwCgQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=etYegjXTF5U>

<http://www.tangibleinteraction.com/projects/digital-graffiti-wall-for-chanel>

<http://www.airgraffitidallas.com/#!air-graffiti-advanced-uses/c1uof>

Festival:

<http://www.digitalgraffiti.com/>

Literatura:

Lefebvre, Baudrillard, Patalas, Kesner, Foucault, Benjamin, Mitchell, Bolter, Armstrong, Kotler, Levinson, Lewisohn, Dickie, Danto, Weitz, Mukařovský, Kulka, Overstreet

Diplomové práce:

https://digilib.k.utb.cz/bitstream/handle/10563/34587/tho%C5%99_2015_dp.pdf?sequence=1&isAllowed=y

file:///C:/Users/Doma2014/Downloads/Diplomova_prace-Bc_Jakub_Maralik-2014.pdf

Realizované práce analyzují větší množství kampaní, analýza je pak povrchní, nepoukazuje na konkrétní nedostatky/přednosti kampaní, argumenty vůbec neusazuje do teoretického kontextu.

V diplomové práci budou na vybrané digitální graffiti kampaně aplikovány teorie umění (Dickie, Danto, Weitz, Mukařovský, Kulka) a bude hodnoceno naplnění jejich potenciálu.

Podrobně budeme zkoumat, zda realizované kampaně plně využily možností nových média a principů guerilla marketingu.

Ačkoliv jsou v současnosti inovace na poli marketingu vnímány převážně optimisticky, diplomová práce předloží i kritický postoj optikou „zlých médií – pohlédne na věc z různých perspektiv, bude hledat stratagemata a manipulativní významy pro které je zrovna marketing výživnou půdou.

Fax jako médium umělecké tvorby

Kateřina Vlková

Příspěvek se zaměří na dnes již příliš nevyužívané komunikační médium fax jako nástroj umělecké tvorby. Fax art bude představen jako jeden z druhů mediálního umění (definice a genealogie), z hlediska vývoje této umělecké disciplíny od doby, kdy byl fax novým médiem, až po současnou retro-vlnu. Zmíněny budou nejvýznamnější umělecké projekty vybrané s ohledem na prezentaci spektra možností využití faxu v umění.

Historie videoartu

Jana Vráželová, učo: 363051

Prosím, jasněji definujte obsah referátu. Budete analyzovat texty Vasulky a umělců z The Kitchen a představíte význam pojmu videoart, jak se formovat v teoretické reflexi z hlediska jeho pionýrů?

Ve svém příspěvku se budu zabývat historií videoartu a také vymezením tohoto pojmu, který vytváří a zpracovává video zcela novým způsobem. Dále zmíním nejvýznamnější umělce, kteří pojem videoart pomohli vybudovat např. Vasulkovi a the Kitchen.

Co je akcelerationismus

Martin Vrba

Jedním ze současných směrů uvažování v oblasti politiky, ekonomiky, humanitních věd, filosofie a výtvarného umění je akcelerationismus. Trend vznikl v devadesátých letech minulého století především díky pracím Nicka Landa a čerpal z děl francouzských filosofů Gillesse Deleuze a Felixe Guattariho. , Původně moc neuchytil, ale posledních několik let zažívá intenzivní revival. Nový život mu vdechli především Nick Srnicek a Alex Williams svým Akcelerationistickým manifestem a nově také knihou Inventing the Future. Postupně se myšlenkou akcelerace začaly zabývat a inspirovat bezmála dvě desítky dalších myslitelů, ale i umělců a kurátorů. Můj příspěvek nabídne odpověď na otázku, co znamená technologický optimismus akcelerace pro výtvarné umění a umění nových médií.

Dvě pojetí technického obrazu u Viléma Flussera

Jiří Rys

Doporučuji, abyste se zaměřil nejen na popis dvou typů „obrazů“ v myšlení V. F., ale více pozornosti věnujte srovnání těchto dvou konceptů. Správně naznačujete, že VF kolísá mezi techno-optimismem a techno-pesimismem.

Ve Flusserových esejích *Za filosofii fotografie (rok)* a *Do univerza technických obrazů (rok)* lze rozlišit dva náhledy na technický obraz. Zprvč Flusser hovoří o technickém obraze v kritickém duchu; hovoří o něm jako o „věčné konfiguraci“, ve které zmagičtělé vědomí participující na technickém obraze je „věčným návratem téhož“, přičemž za ním stojí aparát pojatý jako dominantní automatizovaný producent technických obrazů. Subjekt-funkcionář je funkcí aparátu a jako takový produkuje pouhou zvěčnělou odcizenost.

Zadruhé je technický obraz pojat v rámci Flusserovy vize telematické společnosti. Zde technický obraz představuje produkt, „čistou informaci“ vytvářenou maximálně odtělesněnými subjekty. Telematická společnost je charakterizována symbiotickým vztahem mezi subjekty a aparátem, kde mezi subjekty probíhá dialogické sdílení informací. Aparát v tomto případě funguje jako selektor, který odstraňuje redundantní informace. Subjektové jsou uspořádáni v nehierarchické komunikační struktuře postrádající autority a všichni mají možnost být zahrnuti v participačním procesu sdílení „čistých informací“; mohou tak dosahovat „cerebrálního orgasmu“.

Přibližná struktura (prezentace) konferenčního příspěvku:

- 1) definice technického obrazu
- 2) kritické pojetí technického obrazu
- 3) charakteristika telematické společnosti dle Flussera
 - formy šíření informace ve společnosti (dialogické vs. diskurzivní upořádání)
- 4) telematický technický obraz
- 5) telematický obraz a současnost: Žijeme v telematické společnosti?

Nové trendy a kreativní přístup k webovým prezentacím

Gabriela Mičková, 403 109

Milá Gabrielo, popište prosím, o čem budete na našem trenažéru konference referovat.:

Tato část práce se zaměří na aktuální trendy a novinky v online světě. Primárně se budu soustředit na webové prezentace, které se neustále vyvíjí a otevírají nám nové možnosti komunikace se zákazníkem. Budu se soustředit na trendy webových prezentací celkově. Ne tedy na nějaké konkrétní odvětví, ale na weby různě tematicky zaměřené. Cílem bude určit základní prvky, které se objevují u webů, které jsou velice dobře hodnocené. Zároveň se budu snažit jednotlivé prvky a trendy ohodnotit a určit, jestli jsou pro web spíše užitečné nebo zbytečné. Některé trendy budou určitě vytvořeny primárně za cílem estetického uspokojení uživatele a některé budou podporovat funkčnost webového rozhraní.

Počátek moderního ambientu Martina Tkadlčíková - 402346

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.

Evoluce webdesignu

Kateřina Zemanová
Učo: 382818

Cílem této práce je pohled na evoluci webového designu. Jedná se o rekonstrukci situace kolem prvních snah tvorby internetových stránek od počátku, kdy se v 90. letech objevily první tendence, až po současnost. Zaměřuje se na změny, kterými konkrétní webové prezentace prošly, tyto změny generalizuje a analyzuje jejich vývoj. Též se tato práce zabývá proměnami obsahovosti a účelovosti ve spojitosti s vývojem.

Umění nových médií v ČR po roce 2000

Zuzana Gellnerová
UČO: 415281

Magisterská práce se zabývá situací na poli Media Art po roce 2000 v České republice. Pokusí se nejen vymezit základní pojmy této oblasti, definovat klíčové vlastnosti nových médií dle několika nejvýznamnějších teoretiků, ale především se bude věnovat jednotlivým novomediálním umělcům, jimiž jsou například Jakub Nepraš, Tomáš Svoboda, David Možný, Jan Šrámek aka VJ Kolouch, Anetta Mona Chisa, Tomáš Dvořák aka Floex, Markéta Baňková, Silver (virtuální identita?) či Petra Vargová aka Cytoen, kteří za pomoci nejmodernějších technologií a softwaru vytváří kreativní a vysoce promyšlené 3D instalace s hlubokým významem. Umí pracovat s prostorem, světlem, energií a využívají potenciálu mnoha vlastností nových médií.

IMN05b

Neomaterialita

Petra Mačingová

Keďže moja diplomová práca sa zaoberá podmienkami **novej objektovosti** a prístupom k nej v súčasnej umeleckej produkcii v rámci tradičných médií, ktoré sú ovplyvnené technologickými zmenami a to konkrétne internetom, rozhodla som sa predstaviť koncept kurátorky a teoretičky nových médií Christiane Paul – koncept **neomateriality**. Tá zahŕňa nové estetické paradigmy ktorá zahŕňa sieťové digitálne technológie a zároveň využíva a reflektuje naše používanie alebo odkrýva „kódovanú materialitu“ a spôsob akým digitálne procesy vnímajú náš svet. K ilustrácii použijem príklady umeleckej objektovo orientovanej tvorby (napr. Clement Valla, Sterling Crispin, Ashley Zilinskie), ktoré spĺňajú podmienky neomateriality, aby tak bolo možné ich porovnať s inými prístupmi k objektovej tvorbe ovplyvnenej internetom a digitálnymi technológiami.

Svět je malý, pokud ho nemusíte uklízet

Ondřej Soldán

391935

Sociální kritika v tvorbě Barbary Kruger

Prezentace se pokusí na průřezu tvorbou americké umělkyně Barbary Kruger ukázat různé formy sociální, genderové a politické kritiky s využitím uměleckých prostředků, zejména textu. Jak si udržet pozornost diváka, jak se stát nezaměnitelným či jak používat umění jako umělecký komentář aktuální situace? To jsou otázky, na které se budu snažit odpovídat prizmatem novomediálních děl této umělkyně, které pracují s textem jako výrazovým prostředkem.

Ako sa srbské novomediálne umenie asimilovalo do väčšinovej kultúry národných mýtov?

Romana Dériková

33629

Krajina, ktorej kultúra sa točí v trojuholníku politika - história - mýtus, má málokedy dostatok miesta pre inakosť a voľnosť, ktoré sú tak zreteľné v novomediálnej tvorbe. Srbsko bolo dlhodobo jednou z týchto krajín. Vo svojom príspevku sa zameriam na markantné rozdiely srbskej tradicionalistickej kultúry a špecifik novomediálneho umenia, ktoré so sebou nesie, okrem iného, i typické kultúrne hodnoty modernej Európy. Ako vyzerá styk zmytologizovaných tradícií s porozumením inému a kreatívnou výmenou? Ako sa prejavuje tento rozdiel v štátnej podpore tradicionalistickej kultúry a alternatívnej kultúry?

Rozšířená realita a její využití ve vzdělávání

Ondřej Stejskal

Cílem prezentace je ukázat, jak se v současné době využívá rozšířená realita ve vzdělání, jaké jsou její možnosti a v jaké pozici tato technologie v oboru vzdělávání stojí. Zaměřím se také na výhody a nevýhody využívání rozšířené reality ve výuce. Objasním důvody jejího zatím slabého využívání a nabídnu možnosti, jak tento fakt změnit.

Kategorizácia moderných performatívnych diel

Miloš Miko

Příspěvek sa bude zaoberať problematikou logického prerozdelenia moderných akčných performatívnych diel Tomáša Rullera do zmysluplných kategórií. Při porovnávání roznych diel z hlediska ich multimediálneho charakteru jsem dospěl k závěru, že neaktuálnosť delenia akčnej tvorby, podľa roznych autorov, ktoré by potenciálne mohli byť využité pri tvorbe mojej práce. Tieto delenia ale neodpovedajú charakteru prác prof. Rullera. Danú problematiku komplikuje aj fakt prezentace a re-prezentace archivačných materiálov, ktoré nadobúdajú svoj vlastný význam a hodnotu. Preto sa pokusím triedenie diel vyextrahovať z mnou usporiadaného súpisu jeho tvorby v danom období. Takéto delenie vychádzajúce z priameho prieskumu dokumentárneho materiálu sa následne pokúsím obhájiť.

To znamená, že rozdělíte tvorbu TR podle kritérií, které sám stanovíte? Vs. Využití standardních kategorií aplikovaných na akční a performanční umění?

Text působí hodně nesrozumitelně....

Vplyv interaktívnych médií na akčné umenie na Slovensku

Karolína Čižmárová

Prezentácia sa bude zaoberá akčným umením a jeho vývojom na Slovensku v časovom rozpätí od 60. rokov minulého storočia po dnešné dni. Popíšem v nej okolnosti vzniku akčného umenia na Slovensku, umelecké tendencie v slovenskej akčnej tvorbe v danom období, a poukážem na to, ako naň vplývajú nové, tzv. interaktívne médiá. Poslucháčom priblížim niekoľko umelcov aj s ich dielami.

Využitie umelej inteligencie v Japonsku

Zuzana Kováčová

V příspěvku sa budem venovať súčasnému stavu využívania robotov v Japonsku, konkrétne ich stále častejšiemu využívaniu v bežnom živote. V prezentácii na začiatok naznačím históriu a vývoj robota v Japonsku a vysvetlím základné princípy ich chápania robota. Keďže na fenomén robota budem nahliadať z kontextu Device art, objasním tento pojem a vysvetlím jeho základné princípy a prepojenie s robotom. Nakoniec predstavím niekoľko konkrétnych súčasných robotov s prípadnými video ukážkami a poslucháčov oboznámim s aktuálnym stavom bádania.

Aplikace teorie postdigitální doby Floriana Cramera na práci Gijse Gieskes.

Petr Lukáš

Příspěvek aplikuje charakteristiku postdigitální doby od Floriana Cramera na uměleckou tvorbu Gijse Gieskes. Florian Cramer popisuje postdigitální dobu jako dobu ... (technologické nostalgie – vypsat ...) definuje podobu dnešní doby v rámci umění nových médií a přístupy umělců, při výběru médií, se kterými pracují. Gijse Gieskes pak vytváří svá umělecká díla v podobě hudebních nástrojů, především analogových modulárních syntezátorů. Je tvorba tak může sloužit jako příklad uplatnění postdigitální poetiky.

Projekce a performance. Možnosti práce s projekcemi v reálném čase

Tomáš Hůsek,361193

Referát se zabývá druhy projekcí, které se užívají při divadelních představeních, a popisuje jejich odlišnosti a specifika. Osvětluje historii a vývoj jednotlivých typů projekcí, stejně jako jejich počátky a způsob užití. Zaměřuje se převážně na projekce digitální a na možnosti jejich modifikace v reálném čase, během živého výstupu. Zároveň zkoumá software a hardware, který tyto modifikace umožňuje. Hlavním zdrojem pro referát je článek Michaela Lewa Live Cinema: Designing an Instrument for ??? – Prosím, doplňte, v čem je jeho pohled na věc tak zásadní...

Performance art z East Village v Pekingu v 90. letech

Zuzana Halkovičová

Okolo roku 1993 se čínští umělci začali koncentrovat na východním predmestí Pekingu, a to

v oblasti nazvané East Village. Ich tvorba bola špecifická v použití svojho tela nie len ako objektu, ale zároveň aj subjektu (co to znamená? Umělci většinou užívají svoje těla jako subjekt, myslím...). Umělci využívali svoje nahé těla jako formu jazyka, ktorou predstavili publiku vnútorné pocity. Počas akcií sa vystavovali extrémnym podmienkam a fyzickej bolesti. Ich performancie často končili zákrokom polície, zatknutím a čelili obvineniam, ako napríklad obvineniu z tvorby pornografie. Najdôležitejšími umelcami, ktorých tvorba bude bližšie rozobraná a patrili do tohoto zoskupenia, sú Ma Liuming, Zhang Huan a Zhu Ming.

Integrovaný spektakl – forma současné společnosti

Vendula Kopřivová

Prezentace představuje koncept dokonalé formy společnosti, kterou představil *Guy Debord* ve svém díle *Komentáře ke společnosti spektaklu* vydaném roku 1988, kterou nazval *integrováný spektakl*. Ten se stal kombinací úspěšných prvků předchozích dvou forem společnosti – koncentrované a rozptýlené spektakularity, které Debord definoval ve svém dřívějším a slavnějším díle *Společnost spektaklu* (1967). Sám autor charakterizuje pět rysů společnosti integrovaného spektaklu: neustálá a vynucená technologická inovace, proces splývání státu a ekonomiky, všudypřítomné utajení,

nediskutovatelná falsa a věčná přítomnost. Příspěvek interpretuje tyto rysy, jak je vidí sám autor, ale také vyhledává příbuzenské vztahy s důsledky nových médií současné společnosti.

Nová média a televize? Funkce oddělení nových médií v České televizi

Aleš Winkler

Televize byla několik desetiletí nejmocnějším masmédiem, kterému nová média nemohla svým dosahem a popularitou dlouho konkurovat. Přibližně od 90. let se však nová média stala významným aktérem na mediální scéně, se kterým se televizní produkce musela vyrovnat a vlastně se vyrovnává dosud. V tomto příspěvku se dozvíte, jaká je organizační struktura oddělení Nových médií v České televizi, funkce jeho suboddělení a náplň jejich práce. Poodkryjeme jeho význam v rámci koncepce České televize v kontextu tvorby obsahu a jeho následného šíření. Po tomto příspěvku by mělo být více jasné, jakým směrem se Česká televize ubírá v rámci používání nových technologií a jaké cíle tím směřuje. – Aneb remediace České televize novými médii?

Transgenické umění

Lilianna Škorpíková

V příspěvku představím transgenické umění. Nejdříve zmapuji jeho počátky, od průkopníků, kterými jsou například Eduardo Kac či Joe Davis, až po současné umělce (příklady – 2 jména). Transgenické umění zasadím do širšího kontextu genetického umění, bioartu a kolaborativních projektů založených na spolupráci mezi umělcem a vědcem. Analyzuji konkrétní příklady uměleckých děl z pohledu nových médií a kladu si otázku, jak je genetika využívána v umění. Co je to transgenické umění a jak jej vymezujeme? Kdy jsou datovány jeho počátky a jak vypadala první průkopnická díla? Kteří současní umělci využívají transgenické umění ve své tvorbě?

Teoretický koncept mediální výchovy

M. Sedláková

Ve svém konferenčním příspěvku se budu zabývat teoretickým konceptem mediální výchovy. Představím ž definici pojmu „mediální výchova“, dosavadní stav výzkumu v této oblasti, vhodné metodiky výzkumu, dále typologii rodičovské mediální výchovy a výchovných strategií. Promluvíme tedy v této souvislosti i o otázce rodiny, která je s mediální výchovou nevyhnutelně spojená.

Propojení umění a mediálního aktivismu v časopise 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 umění a mediálního aktivismu. Umělci i političtí aktivisté totiž využívali analogové video, avšak každá z těchto skupin za jiným účelem. Na stránkách časopisu můžeme sledovat, jak dochází k prolínání těchto kulturních a společenských praxí formujících se okolo technologie videa. V příspěvku ukážu, jak se toto umění a aktivismu projevovalo v konkrétních textech/článcích.

Československá televize od 70. let po sametovou revoluci

Marcela Vykydalová

Ve své prezentaci se zabývám vývojem Československé televize a zejména pak programové složky brněnského studia. Rozebírám zde situaci 70. let, kdy stále probíhala tzv. normalizace, a sílil vliv stranického aparátu na vysílání veřejnoprávního média. Tento politický jev popíšu na televizních pořadech, které se v té době začaly vyrábět nebo se dočkaly nepříliš šťastných změn. Nic se na tom nezměnilo ani v 80. letech, které ovšem vyvrcholily sametovou revolucí. Nedílnou složkou prezentace jsou dokumentární filmy a jejich tvorba. Dalším důležitým aspektem vývoje programů byly ideově tematické plány. Přestože se jich nedochovalo mnoho, objasním, k čemu sloužily, kdo je vydával a co bylo jejich obsahem.

Audiovizuální tvorba skladatele Miroslava Ponce

Magdaléna Řiháková

Prezentace se zaměří na brněnského umělce Miroslava Ponce (datum narození a úmrtí), který představuje nepříliš dobře zmapovanou osobnost české avantgardní tvorby meziválečného a potažmo i poválečného období.

Ve své tvorbě spojuje hudbu, obraz, světelné instalace a kinetické ztvárnění, dále pak ve své vizuální tvorbě využívá generovacích početních úkonů, čímž intuitivně předchází mnohem pozdějšímu počítačovému umění. Umělec však nesměřuje jen do budoucnosti umění, nevědomky cituje i umělce předcházející, svým komplexním pojetím výtvarného díla například proslulý Wagnerův gesamtkunstwerk, čímž se smyčkou opět vrací k mediálnímu umění, které samo o sobě Wagnera často cituje. Věnoval se také pro Evropu stále ještě těžko přijatelné čtvrttónové hudbě.

Tvorba tohoto umělce, spojujícího konstruktivismus, geometrickou abstrakci s prvky expresivními, bude tedy tématem mé prezentace.

Případová studie: současné výstavní strategie

Komparace čtyř muzejních expozic za pomoci aplikačního rámce M-dimension

Eva Šebestíková

Tento referát vychází z mé magisterské práce s názvem „Nároky interaktivity: současné výstavní strategie Vlastivědného muzea v Šumperku“. V této práci se prolínají dvě linie, vertikální a horizontální. Vertikální linie analyzuje trend interaktivity a její spektakulárnost z obecného hlediska historicko-srovnávacího. V horizontální linii, je uplatněna metoda komparační. Na základě konkrétní analýzy je předložena případová studie několika interaktivních výstav.

Tato komparace bude předmětem mého konferenčního příspěvku. Budou představeny celkem čtyři expozice interaktivní výstavy (?), a to z Vlastivědného muzea v Olomouci, Moravského zemského muzea v Brně, Národního muzea v Praze a Vlastivědného muzea v Šumperku. Cílem tohoto příspěvku bude porovnat a ohodnotit dané muzejní expozice, zejména jejich interaktivní část, a to za pomoci aplikačního rámce M-Dimension.

Dokumentární cyklus Český žurnál a jeho interdisciplinarita

Prokop Stejskal

Tato přednáška chce svým posluchačům přiblížit okruh filmařů a jejich metod, kteří se podílejí na televizním cyklu autorských dokumentů Český žurnál. Jejich metody jsou ojedinělé především ve snaze pronikat hlouběji do struktur filmované události či situace, a to takovým způsobem, že se někdy sami tvůrci snímků ocitnou před kamerou a v konfrontaci se sebou samými či ostatními subjekty. Především dvojice Vít Klusák a Filip Remunda nejsilněji zastupují tuto kategorii dokumentů, jež mnohdy plní funkci spíše investigativní žurnalistiky, která je ale proložená subjektivním zabarvením plynoucím z názorového spektra obou tvůrců. Klusák a Remunda svá stanoviska ve filmech nikterak neskrývají, a jejich díla tak spadají do kategorie toho, co Klusák s Remundou označují za „autorský film“. V historii se této oblasti nejvíce přibližoval takzvaný Originální videojournal z přelomu osmdesátých a devadesátých let, ke kterému se Český žurnál inspiroval odkazuje nejen svám jménem, ale i co do metod používaných ve vytváření filmových obsahů. Výklad bude doplněn několika ukázkami. .

Mediálny obraz pádu letu MH17

Tomáš Kohút, UČO 362391

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 spochybniť.