

Trenažér konference

Teorie interaktivních médií

2016

Final

7. 4. TIM 2016 TRENAŽÉR KONFERENCE

Blok: New New Webdesign: Designing Affect

Evoluce webového designu

Kateřina Zemanová

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 určitý vývoj designu webů.

Webové prezentace studií nových médií

Gabriela Mičková

V příspěvku se budu věnovat 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.

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, dále typologii rodičovské mediální výchovy a výchovných strategií.

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.

14. 04. TIM_2016_trenažér konference

Blok: 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 on-line marketingové kampaně. Při analýze kampaně využiji metodu Evil Media (zlých mediálních studií) Fullera a Goffeye. 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 spochybniť.

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.

Integrovaný spektakl a jeho reflexe v současném novomediálním umění **Vendula Kopřivová**

Prezentace představuje koncept „dokonalé formy“ spektaklu tzv. integrovaného spektaklu, který představil Guy Debord ve svém díle Komentáře ke společnosti spektaklu vydaném roku 1988. Ten se stal kombinací úspěšných prvků předchozích dvou forem společnosti – „koncentrované“ a „rozptýlené“ spektakularity, které Debord definoval ve svém 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.

21. 04. TIM_2016_trenažér konference

Blok: Instituce – média – umění

Videomapping na Slovensku z hlediska institucionálního zázemí

Marta Cvrčková

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. 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.

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.

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 sub-oddělení 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.

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 k dokumentárním filmům z doby totalitního režimu 70. a 80. let, které o sobě instituce shromažďuje, a jejich přístupnosti pro badatele.

28. 04. TIM 2016_Trenažér konference

Blok: Media / Performance

Kategorizácia akčnej tvorby Tomáše Rullera Miloš Miko

Prezentácia sa bude zaoberať problematikou taxonómie akčných performatívnych diel Tomáša Rullera. Porovnávaním rôznych diel z hľadiska ich multimedialného charakteru som dospel k záveru,

že delenia akčnej tvorby podľa rôznych autorov (Goldberg, Hoffman, Kaye, ...), ktoré by potenciálne mohli byť aplikovateľné na akčnú tvorbu Tomáše Rullera, nejsou dostačujúci. Zostavil so preto vlastný súbor kategórií, odvodený z charakteru tvorby umelca v danom období. Toto delenie vychádzajúce z priameho štúdia a kategorizovania dokumentárneho materiálu sa pokúsim stručne obhájiť.

Umění nových médií v ČR po roce 2000

Zuzana Gellnerová

Tento příspěvek se zabývá situací na poli Media Art po roce 2000 v České republice. Pokusí se stručně vymezit základní pojmy této oblasti a definovat klíčové vlastnosti nových médií. Dále se bude věnovat významným novomediálním umělcům, 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. Důležitými zdroji k této práci je mimo jiné i osobní a písemná komunikace s autory a možnost nahlédnutí do archivů jejich prací.

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 performance 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.

Sociální kritika v tvorbě Barbary Kruger. Svět je malý, pokud ho nemusíte uklízet

Ondřej Soldán

V prezentaci se pokusím 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, která pracuje s textem jako výrazovým prostředkem.

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

Romana Dériková

Srbsko dlhodobo svoju kultúru, a tým aj silnú národnú identitu, budovalo v rámci modelu politika - história - mýtus. Vo svojom príspevku sa zameriam na markantné rozdiely srbskej tradicionalistickej kultúry a špecifik novomediálneho umenia. Ako vyzerá styk zmytologizovaných tradícií s porozumením inému a kreatívnou výmenou, ktoré, mimo iného, novomediálne umenie so sebou nesie? Ako sa prejavuje tento rozdiel v štátnej podpore tradicionalistickej kultúry a alternatívnej kultúry?

05.05. TIM 2016_Trenažér konference

Blok: Člověk je mrtvý. Ať žije transhumanismus!

Asistenční 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 příspěvku představím transgenické umění. Zasadím je do širšího kontextu genetického umění, bioartu a kolaborativních projektů založených na spolupráci mezi umělci a vědci (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.

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 preferuji.

Blok: Znějící obrazy

Dvě pojetí technického obrazu u Viléma Flussera Jiří Rys

V esejích 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 jeho kritickou a techno-pesimistickou dimenzi konceptu technického obrazu. Následně ukáži jeho proměnu v rámci Flusserovy utopické představy 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.

12. 5. TIM 2016_Trenažér konference“: 7. blok referátů **Náhradní termíny**

Blok 04: Ex-Post

Poetika postdigitality v tvorbě Gijse Gieskese **Petr Lukáš**

Příspěvek aplikuje charakteristiku postdigitální doby Floriana Cramera na uměleckou tvorbu Gijse Gieskese. 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 frekventovanějšího využívání tohoto média, a využívá jej dodnes. 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 umělecké produkci ovlivněné sítovými technologiemi. Tá zahrnuje nové estetické paradigmy reflektující způsoby používání sítových technologií nebo odhalující kódovanou materialitu a způsob, akým digitální procesy vnímají náš svět. K ilustraci konceptu neomateriality použijem příklady tvorby Ashley Zelinskie, Clementa Valla a Sterlinga Crispina. Tie porovnam 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 příbuznou terminologii.

Co je akcelerationismus **Martin Vrba**

Jedním ze současných směrů uvažování v oblasti politiky, ekonomiky, humanitních věd, filozofie a výtvarného umění je akcelerationismus. Trend vznikl v devadesátých letech minulého století především díky pracím Nicka Landa a čerpal z děl francouzských filozofů Gillesse Deleuze a Felixe Guattariho. Ze začátku nebyl příliš rozšířen, 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 akcelerationismu začaly zabývat a inspirovat bezmála dvě desítky dalších myslitelů, ale i umělců a kurátorů. Můj příspěvek nabídne odpověď na otázku, co znamená technologický optimismus akcelerationismu pro výtvarné umění a umění nových médií.

19. 5. TIM 2016_Trenažér konference“: 8. blok referátů **Náhradní termíny**

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 prokládají subjektivním pohledem, čímž vzniká pomyslný prostor, v němž vzniká nová interdisciplinární forma dokumentu. Výklad bude doplněn několika ukázkami.

Projekce a performance. Možnosti práce s projekcemi v reálném čase **Tomáš Hůsek**

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: Instrument for cinema editing as a live performance.

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 výpočetní 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 Tkadlčíková**

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.