

TRENAŽÉR KONFERENCE

ANOTACE 1. KOLO

Kombinované studium

Karel Podlena

Videohry jako (de)gradace vzdělávání

Videohry se v dnešní době řadí mezi leadery zábavního průmyslu. Samotný videoherní průmysl vydělává celosvětově dokonce více peněz než filmový. Tento fakt hraje i velkou roli v tom, že většina dnešní generace dětí školou povinných tráví hraním videoher stále mnohem více času a mnohdy si z těchto videoher odnášejí i důležité poznatky a fakta. Jak tomu ale v zábavním průmyslu často bývá, fakta bývají deformována nebo degradována na úkor právě zábavy.

Do jaké míry je tedy hraní her relevantní v rámci vzdělávání a potažmo i výchovy? Je jim přiřkládán dostatečný význam nebo se jedná pouze o marketingový tah, který přispívá k degradaci lidského intelektu podobně jako mnohá další nová média a informační technologie?

Videohry jako (de)gradace vzdělávání?

Videohry se v dnešní době řadí mezi leadery zábavního průmyslu. Samotný videoherní průmysl vydělává celosvětově dokonce více peněz než filmový. Tento fakt se odráží také v tom, že většina dnešní generace dětí školou povinných tráví hraním videoher stále více času.

Videohry a princip hry obecně (gamifikace) jsou často využívány v rámci hledání nových vzdělávacích metod, které mají vést ke zlepšení a prohloubení znalostí mladé generace v nejrůznějších oblastech lidského poznání. Do jaké míry jsou video hry relevantním nástrojem vzdělávání a potažmo i výchovy? Znamená zavádění herních principů a video her do vzdělávání hrozbu degradace vzdělávacího procesu na pouhou zábavu (edutainment) nebo je naopak příležitostí k naplnění vize „škola hrou“? Na to se pokusím odpovědět ve svém příspěvku.

Jitka Fukalová

Skeptické myšlenky v teoriích Baudrillarda, Eca a Baumana

Při přípravě diplomové práce jsem si prostudovala některá hlavní díla Jeana Baudrillarda (Dokonalý zločin, Rozhovory s Baudrillardem), Umberta Eca (Skeptikové a těšitelé, O zrcadlech a jiné eseje, Od hlouposti k šílenství: zprávy o tekuté společnosti) a Zygmunta Baumana (Tekutá modernita). Diplomová práce se zabývá hyperrealitou a je zpracovávána formou analýzy, při té příležitosti jsem vyvodila hlavní poznatek, že většina myšlenek, tedy hlavní pocit z četby, je značná skepse všech jmenovaných. Nejméně skeptický je Bauman, který jako sociolog dokládá vše příklady ze života. Ve svém příspěvku do konference bych se chtěla zabývat těmito autory a prokonzultovat s ostatními kolegy, jestli je moje úvaha správná.

Skeptické myšlenky v teoriích Baudrillarda, Eca a Baumana

Při přípravě diplomové práce jsem si prostudovala některá hlavní díla Jeana Baudrillarda (Dokonalý zločin, Rozhovory s Baudrillardem), Umberta Eca (Skeptikové a těšitelé, O zrcadlech a jiné eseje, Od hlouposti k šílenství: zprávy o tekuté společnosti) a Zygmunta Baumana (Tekutá modernita). Diplomová práce se zabývá hyperrealitou a je zpracovávána formou analýzy, při té příležitosti jsem

vyvodila hlavní poznatek, že většina myšlenek, tedy hlavní pocit z četby, je značná skepse všech jmenovaných. Nejméně skeptický je Bauman, který jako sociolog dokládá vše příklady ze života. Ve svém konferenčním příspěvku bych se chtěla zabývat těmito autory a prokonzultovat s ostatními kolegy, jestli je moje úvaha správná.

Simona Kubiczková

Filozofické aspekty psacího stroje pohledem F. Kittlera a M. Heideggera

Referát konference k teoriím o psacím stroji dvou stěžejních kritiků, Kittlera a Heideggera, kteří se ve svých textech věnují vynálezu psacího stroje. V příspěvku bude vedle historických mezníků psacího stroje zkoumána technologie moderní typografie a s ní spojené filozofické aspekty, které přišly po nástupu psacího stroje, jakožto prostředku ulehčujícího člověku psaní rukou a předchůdce technického písma. V konferenci bude zároveň mapována oblast uměleckého využití psacího stroje, kterou představuje vizualizace obrazů pomocí typografických znaků psaných na stroji (typewriter art).

Filozofické aspekty psacího stroje pohledem F. Kittlera a M. Heideggera (varianta nadpisu: Psací stroj z hlediska filozofie médií a techniky (Kittler a Heidegger) a jako umělecký prostředek

Ve svém příspěvku se zaměřím na psacího stroje, jako nástroje technologizace psaní, jak o něm uvažují a přední filozofové technického pokroku, Kittler a Heidegger. Vedle historických mezníků vývoje technologie psacího stroje bude představena také technologie moderní typografie jako předchůdce technického písma, a s ní spojené filozofické otázky ??? nějaké zmínit?????. Obra psacího stroje z hlediska filozofie médií bude doplněn příklady uměleckého využití psacího stroje (tzv. typewriter art).

Lucie Vašíková

Sociální sítě jako platforma: místo k prezentaci?

Mezi televizí a sociálními sítěmi vzniká proces remediace. V internetovém prostředí se zrychluje přísun informací, množí se vizuální podněty, zejména na sociálních sítích. To vše ovlivňuje vzrůstající požadavek na aktuálnost televizního zpravodajství.

Televizní zpravodajství, ČT24 nevyjímaje se snaží držet krok se západními trendy využitím hypermediace. Reportéři využívají živých vstupů, které jsou k vidění na facebookových stránkách. Přejímá anglické názvy pořadů, v prostředí ČT24 například Newsroom, využívá výraznou grafiku.

Využití sociálních sítí jako prostoru pro prezentaci svých pořadů, i jako kreativní prostředí pro tvorbu obsahu, je pro televizní prostředí standardem. Informační posun obsahu příspěvků je pro televizní vysílání nevyhnutelný. Po krátké chvíli, kdy událost vznikne, se objeví její různý popis, záznam. Od zprávy z ČTK, dalších agentur, přes aktivní redaktorskou práci, po iReportéra. Médium, které je nositelem informace ovlivňuje jeho další použití. Například psaný text je často v zájmu zjednodušení a zrychlení zprávy zkrácen nebo zařazen vedle informace s jiným obsahem. Může tak vést k vytržení, nebo změně kontextu.

Facebook je nejvyužívanější sociální platformou ČT. Regionální cílení příspěvků, kratší stříh, pohledy do zákulisí. To vše zvyšuje sdílitelnost příspěvku. Dalším trendem je video přehratelné bez zvuku. Velká část uživatelů si pustí video bez zvuku, například v dopravním prostředku.

Všechny sociální sítě, které jsou využívány, jako platforma, mají svá specifika a pravidla k užívání. Je potřeba vnímat rozdíly mezi Twitterem, Facebookem, Snapchatem, Instagramem a jejich možnostmi.

Sociální média jako místo k prezentaci televize

Mezi televizí a sociálními médii dochází k procesu remediaci. V internetovém prostředí se zrychluje přísun informací, množí se vizuální podněty, zejména na sociálních sítích. To vše ovlivňuje vzrůstající požadavek na aktuálnost televizního zpravodajství.

Televizní zpravodajské kanály, ČT24 nevyjímaje, se snaží držet krok se západními trendy využívání hypermediace. Reportéři využívají živých vstupů, které jsou k vidění na facebookových stránkách. Přejímá anglické názvy pořadů, v prostředí ČT24 například Newsroom, využívá výraznou grafiku.

Využití sociálních sítí jako prostoru pro prezentaci svých pořadů, i jako kreativní prostředí pro tvorbu obsahu, je již pro televizní prostředí standardem. Informační posun obsahu příspěvků je pro televizní vysílání nevyhnutelný. Po krátké chvíli, kdy událost vznikne, se objeví její různý popis, záznam. Od zprávy z ČTK, dalších agentur, přes aktivní redaktorskou práci, po iReportéra. Médium, které je nositelem informace ovlivňuje jeho další použití. Například psaný text je často v zájmu zjednodušení a zrychlení zprávy zkrácen nebo zařazen vedle informace s jiným obsahem. Může tak vést k vytržení, nebo změně kontextu.

Facebook je nejvyužívanější sociální platformou ČT. Regionální cílení příspěvků, kratší střih, pohledy do zákulisí. To vše zvyšuje sdílitelnost příspěvku. Dalším trendem je video přehratelné bez zvuku. Velká část uživatelů si pustí video bez zvuku, například v dopravním prostředku.

Všechny sociální sítě, které jsou využívány, jako platforma, mají svá specifika a pravidla k užívání. Je potřeba vnímat rozdíly mezi Twitterem, Facebookem, Snapchatem, Instagramem a jejich možnostmi.

Prezenční studium

Hana Vašíčková

Metatopia – jasný příklad toho, jak lze měnit svět skrze umění

Prezentace se zaměří na jeden z dílčích projektů, nazvaný Metatopia, který je součástí evropského výzkumného projektu Metabody. Projekt Metabody započal v červenci roku 2013 a je koordinován španělskou transdisciplinární asociací Reverso, jejímž ředitelem je španělský umělec Jaime del Val.

Zabývá se důležitostí neverbální komunikace a ztělesněných projevů kulturní rozmanitosti a kritikou kulturní homogenizace a globální kontroly v informační společnosti, kterou považují tvůrci projektu za neudržitelnou, a proto jedním z cílů, jež si kladou, je vyvinout nové komunikační technologie a architektonické struktury, naopak zdůrazňující rozdíly ve ztělesnění projevu a komunikaci. Metatopia spojuje dynamický pohyb těla a digitální architekturu s 3D a multisenzorickou imerzí a v konvergenci tělesných projevů, umění a technologií se uvedenými sociálními problémy zabývá v praxi.

Metatopia. Měnit svět skrze umění

Prezentace se zaměří na jeden z dílčích projektů velkého evropského výzkumného projektu Metabody – Metatopia. Projekt Metabody byl zahájen v červenci roku 2013 a je koordinován španělskou transdisciplinární asociací Reverso, jejímž ředitelem je umělec Jaime del Val. Cílem projektu je zkoumat a rozvíjet projevy neverbální komunikace a ztělesněné projevy kulturní rozmanitosti. Zaměření projektu je výrazem kritiky tendence ke kulturní homogenizaci a globální kontrole v informační společnosti, kterou považují tvůrci projektu za neudržitelnou. Proto je jedním z cílů, jež si kladou, vyvinout nové komunikační technologie a architektonické struktury, které budou zdůrazňovat rozdíly ve ztělesněných projevech a komunikace.

Název Metatopia označuje umělecký experimentální výzkum dané problematiky založený na konvergenci tělesných projevů, umělecké tvorby a technologií. Projekt spojuje dynamický pohyb těla a 3D digitální architekturu, čímž autor dosahuje zážitku multisenzorické imerze

Tomáš Lachký

Stereoskopia a jej využitie v praxi

So stereoskopiou a jej využitím v praxi sa stretávame čoraz častejšie a to bez toho, aby sme si to vôbec uvedomovali. Poznáme už mnoho technológií, ktoré stereoskopiou využívajú. Stretávame sa s nimi v umení, reklame, školstve, PC hrách a inde. V nasledujúcom príspevku vám niekoľko z nich predstavím. Tieto technológie majú určite potenciál a v budúcnosti sa s nimi budeme stretávať čoraz častejšie.

Stereoskopia a jej využitie v praxi

So stereoskopiou a jej využitím v praxi sa stretávame čoraz častejšie a to bez toho, aby sme si to vôbec uvedomovali. Poznáme už mnoho technológií, ktoré stereoskopiou využívajú. Stretávame sa s nimi v umení, reklame, školstve, PC hrách a inde. V príspevkuniekolko z nich predstavím. Tieto technológie majú určite potenciál a v budúcnosti sa s nimi budeme stretávať čoraz častejšie.

Michal Nezval

Aura uměleckého díla v diskurzu médií nových, i starých

Příspěvek má za úkol zmapovat diskuzi vedenou na téma „aura uměleckého díla“. Tomuto pojmu dal vzniknout Walter Benjamin ve své slavné eseji „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“, kterou publikoval v původní verzi již v roce 1935. Na jeho uchopení aury, tedy „zde a nyní“ uměleckého díla, však navazují nejen teoretici 20. století, ale také ti současní. Benjaminova aura našla uplatnění nejen v jednom z definujících textů nových médií „The language of new media“, či v textu Douglase Davida o uměleckém dílu v době post-mechanické reprodukce, ale

také v textu Davida G. Thomase s názvem „Walter Benjamin's Aura: a key concept for implicit religion“, ve kterém autor aplikuje auru také v kulturních fenoménech, jako je sport, žurnalismus, cestopisectví, nebo náboženské praktiky. Kritičtější pohled pak přidává Andrew Benjamin s dílem „The Decline of Art: Benjamin's Aura“. Benjaminova aura se rozvinula do různých směrů, cílem této práce je poskytnout ucelený pohled na její různé výklady.

Aura uměleckého díla v diskurzu médií nových i starých

Příspěvek představí diskuzi o „auře uměleckého díla“, jak ji popsal Walter Benjamin ve své slavné eseji „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“ (1935-36). Jeho charakteristika aury jako „zde a nyní“ uměleckého díla a její ztráta v procesu jeho reprodukce (fotografické nebo filmové) iniciovala diskusi o vlivu technických aparátů na umění, která neustává ani ve 21. století. Benjaminovou „aurou díla“ se zabývá Lev Manovich v jednom z definujících textů nových médií „The language of new media“(2001), či v textu Douglase Davise Umělecké dílo v době post-mechanické reprodukce (rok), ale také v textu Davida G. Thomase Walter Benjamin's Aura: a key concept for implicit religion (rok), ve kterém autor aplikuje auru také na kulturní fenomény jako je sport, žurnalismus, psaní cestopisů, nebo náboženské praktiky. Kritičtější pohled pak přidává Andrew Benjamin s dílem „The Decline of Art: Benjamin's Aura“(rok). Diskuse o auře se rozvinula do různých směrů. V příspěvku poukážeme na některé z nich.

Dominik Moser

Product placement značky Apple v prostředí nových médií

Tento příspěvek se zaměřuje na jeden z marketingových nástrojů - na product placement. Zkoumáno je především umístování product placementu v prostředí nových médií, ale také i ve filmech, které představují jednu z hlavních forem product placementu. V první části představuje příspěvek teoretické ukotvení problematiky product placementu a slouží jako podklad pro analytickou část příspěvku. Hlavním cílem je porovnání strategie v umístování product placementu společnosti Apple v jednotlivých fázích životního cyklu jejich výrobků. Tohoto hlavního cíle je dosaženo pomocí analýzy vybraných médií používajících product placement jako skrytou reklamu pro propagaci výrobků firmy Apple.

Product placement značky Apple v prostředí nových médií

Tento příspěvek se zaměřuje na jeden z marketingových nástrojů - na product placement. Zkoumáno je především využívání product placementu v nových formátech sociálních médií (příklady – you tube videa, instagram?), ale také ve filmech, které představují již klasickou platformu pro využití product placementu. V příspěvku představím výsledky analýzy využívání product placementu firmou Apple. Zaměřím se na porovnání strategie product placementu této společnosti v jednotlivých fázích „životního cyklu“ jejich výrobků.

Alžběta Slámová

Úvod do artificial intelligence art

Umělá inteligence v současné době zasahuje téměř do všech odvětví, ať už jde o automobilový průmysl, každodenní lidské činnosti nebo třeba lékařství. V pozadí tak nezůstala ani oblast umění, kde

se poměrně nedávno začalo využívat principu umělé inteligence k tvorbě uměleckých děl. V umění nových médií je pojem "artificial intelligence art" zcela nový a neprobádaný. Konferenční příspěvek tak stručně představí pojem umělá inteligence a představí účastníkům několik zajímavých případů, kde bylo využito umělé inteligence k tvorbě umění.

Úvod do umění umělého života (?)

Umělá inteligence v současné době zasahuje téměř do všech odvětví, ať už jde o automobilový průmysl, každodenní lidské činnosti nebo třeba lékařství. V pozadí tak nezůstala ani oblast umění, kde se poměrně nedávno začalo využívat principu umělé inteligence k tvorbě uměleckých děl. V umění nových médií je pojem "artificial intelligence art" zcela nový a neprobádaný. Konferenční příspěvek tak stručně představí pojem umělá inteligence a představí účastníkům několik zajímavých příkladů využití inteligentních systémů v umělecké tvorbě.

Marek Holášek

Tvůrčí dopady návštěvy Pierra Schaeffera v ČSSR roku 1966

Tato práce studuje ovlivnění československé hudební scény návštěvou Pierra Schaeffera a GRM, zakladatele konkrétní hudby, jenž roku 1966 navštívil Československou socialistickou republiku v rámci třetího semináře elektroakustické hudby. Práce se zaměřuje na sledování vlivu v tvorbě skladatelů komponujících konkrétní hudbu, rovněž na analýzu teoretických a publicistických reflexí.

Tvůrčí dopady návštěvy Pierra Schaeffera v ČSSR roku 1966

V příspěvku se budu věnovat vlivu návštěvy Pierra Schaeffera, zakladatele konkrétní hudby, v bývalé ČSSR. Schaffer se v roce 1966 zúčastnil 3. semináře elektroakustické hudby (pořádaného? Kým a kde?), na kterém (co prezentoval...). V příspěvku představím ohlasy jeho návštěvy v českých médiích, v teoretických pojednáních a v hudební produkci ve stylu konkrétní hudby na území naší republiky.

Vendula Bendová

Spojení vědy a umění: Naplnění moderny

Práce se zaměřuje na spojení vědy a umění v kontextu postmoderní filosofie. Má práce vychází především z myšlenek Wolfganga Welsche o pluralitě v postmoderním světě, ty tvoří širší kontext, ve kterém se budu tématem syntézy vědy a umění zabývat. V této práci se budu zabývat například myšlenkou, zda je toto spojení obranným mechanismem k přežití umění v 21. století? Nebo vede snad k tomuto spojení těchto oborů společná touha po poznání? Jaký je vztah mezi umělcem a vědcem v jejich spolupráci? Toto jsou příklady výzkumných otázek, kterými se budu v práci zabývat. Mým cílem však není na tyto otázky jednoznačně odpovídat, ale zabývat se těmito myšlenkami jako takovými a čtenáři umožnit totéž.

Spojení vědy a umění: Naplnění moderny

Příspěvek se zaměřuje na spojení vědy a umění v kontextu postmoderní filozofie. Vycházím při tom především z myšlenek Wolfganga Welsche o pluralitě jako základním rysu postmoderní doby. , Budu hledat odpovědi na otázky: Je spojení vědy a umění obranným mechanismem, který má vést k přežití umění v 21. století? Nebo je vedena tendence spojování těchto oborů společnou touhou po poznání? Jaký je vztah mezi umělcem a vědcem v jejich spolupráci? Mým cílem není na tyto otázky jednoznačně odpovědět, ale zabývat se těmito myšlenkami jako takovými a posluchačům umožnit totéž.

Michal Pečar

Institucionální teorie umění – labelling ve světě umění

Institucionální teorie umění je založena na tvrzení, že instituce světa umění (muzea, galerie, koncertní sály) a jejich „agenti“ (kurátoři, dramaturgové, producenti, kritici, umělci atd.) mohou diktovat, co je umění a co ne. Instituce světa umění však nejsou pouze ony fyzické objekty a subjekty, nýbrž se jedná o teoretický rámec, vnášející do popředí smysly nepostřehnutelné vlastnosti děl, který jim umožňuje získat status umění. Přestože asi nejznámější institucionální teorií zůstává „institucionální analýza“ George Dickieho, principálně se sem řadí i další umělecko-sociální teorie. Paralelu principu institucionální teorie umění představuje teorie labellingu (nálepkování), kterou uvedl americký sociolog Howard Becker ve spojení se sociálními deviacemi, a jež je nedílnou součástí mé práce a přehledu teorií aplikovatelných ve snaze o definici umění. Cílem této diplomové práce je vytvořit přehled a analyzovat teorie, které mohou být označeny jako institucionální teorie. V druhé části se pokusím tyto teorie aplikovat na umění nových médií, které česká filozofka a designérka Denisa Kera rozděluje do tří období: meziválečné umělecké avantgardy; rozvinutý videoart a počítačové/digitální umění.

Institucionální teorie umění. Labelling ve světě umění (podtitul? / Institucionální teorie jako popis praxe labellingu ve světě umění.

Institucionální teorie umění tvrdí, že instituce světa umění (muzea, galerie, koncertní sály) a jejich „agenti“ (kurátoři, dramaturgové, producenti, kritici, umělci atd.) mohou určovat, co je umění a co ne. Přestože asi nejznámější institucionální teorií zůstává „institucionální analýza“ George Dickieho, principálně se sem řadí i další umělecko-sociální teorie. Paralelu k principu institucionální teorie umění představuje například teorie labellingu (nálepkování), kterou uvedl americký sociolog Howard Becker ve spojení se sociálními deviacemi, kterou ve svém příspěvku představím. (?). Ve svém příspěvku se pokusím tyto teorie aplikovat na umění nových médií, jak je definovala česká teoretička médií Denisa Kera.

Dominika Dvořáková

Když počítače tvoří

Schopnost tvořit už není omezena pouhým talentem a kreativně se vyjádřit může kdokoliv, kdo si zvolí vhodné médium. Díky neustále se objevujícím novým možnostem se do pozice tvůrce díla dostávají i počítače. Tento příspěvek představí pět děl, které spadají právě pod tvorbu, která k uměleckému procesu využívá počítačových programů s umělou inteligencí. Práce se tak zaměří na projekty, jako je například AI program DeepDream společnosti Google, nebo práci Sama Kronicka.

Když počítače tvoří. (Myslím, že pro DP by to chtělo i nějaký upřesňující podtitul.)

Do pozice tvůrce uměleckých děl se stále častěji dostávají počítače (výpočetní technika? ICT?). Tento příspěvek představí pět děl, která která byla vytvořena počítačovými programy s umělou inteligencí. Práce se tak zaměří na projekty, jako je například AI program DeepDream společnosti Google nebo práce Sama Kronicka.

Aleš Jiroušek

Crowdsourcing v kontextu teorie interaktivních médií

Cílem prezentace je komplexně obeznámit čtenáře s crowdsourcingem jako takovým a pokrýt relevantní informace o jeho funkci a využití, výhodách i rizicích a také jej zasadit do historického i současného kontextu v rámci teorie interaktivních médií. V rámci dialogu o všeobecném diskurzu crowdsourcingu bych chtěl charakterizovat crowdsourcing jako propojení medií a umění (grafický design, programování, audiovizuální produkce).

Crowdsourcing v kontextu teorie interaktivních médií

Cílem prezentace je komplexně obeznámit čtenáře s crowdsourcingem jako takovým a pokrýt relevantní informace o jeho funkci a využití, výhodách i rizicích a také jej zasadit do historického i současného kontextu v rámci teorie interaktivních médií. V rámci dialogu o všeobecném diskurzu crowdsourcingu bych chtěl charakterizovat crowdsourcing jako propojení medií a umění (grafický design, programování, audiovizuální produkce).

Adam Mihalov

Úvod do motion dizajnu

Vo svojej prezentácii by som sa rád zameril na motion dizajn, čoby modernú formu animovaného grafického dizajnu. Hlavným problémom a cieľom mojej prezentácie bude teda samotný motion design, teda teoreticky minimálne zmapovaná oblasť a v rámci mojej prezentácie by som rád spravil úvodnú prednášku o tejto problematike. Mojm cieľom tak bude predstaviť motion design ako oblasť v ktorej sound dizajn tvorí základnú zložku v rámci multimedialneho/intermedialneho diela tvoreného grafickým dizajnom, animáciou a sound dizajnom. Cieľom tak bude aj poukázanie na dôležitosť sound dizajnu a jeho role v rámci motion dizajnu či už po stránke imerzie, storytellingu či dodania významu jednotlivým scénam. Motion dizajn je veľmi zaujímavým odvetvím a v súčasnosti získava na veľkej popularite. Motion dizajn aj v rámci českej republiky zažíva boom a svedčí o tom aj festival Mouvo, a teda festival motion dizajnu usporiadaný štúdiom Oficina v Prahe od roku 2016, ktorý v rámci prezentácie rovnako predstavím.

Úvod do motion dizajnu

Vo svojej prezentácii sa zameriam na motion dizajn, čoby modernú formu animovaného grafického dizajnu. Motion design je Mojmím cieľom tak bude predstaviť motion design ako oblasť v ktorej sound dizajn tvorí základnú zložku v rámci multimedialneho/intermediálneho diela tvoreného grafickým dizajnom, animáciou a sound dizajnom. Cieľom tak bude aj poukázanie na dôležitosť sound dizajnu a jeho role v rámci motion dizajnu či už po stránke imerzie, storytellingu či dodania významu jednotlivým scénam. Motion dizajn je veľmi zaujímavým odvetvím a v súčasnosti získava na veľkej popularite. Motion dizajn aj v rámci českej republiky zažíva boom a svedčí o tom aj festival Mouvo, a teda festival motion dizajnu usporiadávaný štúdiom Oficina v Prahe od roku 2016, ktorý v rámci prezentácie rovnako predstavím.

Táňa Breczková

Sociální identita

V současnosti hrají sociální média podstatnou roli v našich životech. Sociální bariéry se díky nim odstraňují a vznikají nové prostory pro sebezprezentaci. Jedním z nich je sociální platforma Instagram. Instagram byl původně navržen pro sdílení fotografií, dnes zde můžeme také sdílet krátká videa. Pro uživatele této platformy je to výzva k vytvoření identity podle svých představ. Tuto identitu tvoří prostřednictvím fotografie. Konferenční příspěvek se zaměřuje na sociální identitu tak, jak ji definoval Erving Goffman (2013).

Sociální identita (Zlepšit název: Konstrukce sociální identity na Instagramu)

V současnosti hrají sociální média podstatnou roli v našich životech. Sociální bariéry se díky nim odstraňují a vznikají nové prostory pro sebezprezentaci. Jedním z nich je sociální platforma Instagram. Instagram byl původně navržen pro sdílení fotografií, dnes zde můžeme také sdílet krátká videa. Pro uživatele této platformy je to výzva k vytvoření identity podle svých představ. Tuto identitu tvoří prostřednictvím fotografie. Konferenční příspěvek se zaměřuje na sociální identitu tak, jak ji definoval Erving Goffman (2013).

Pavla Zámečnicková

Federico Díaz. Analogie ideových a tvarových prvků u projektů Resonance, Adhese a Pulsar.

V tvorbě Federica Díaze lze časově vystopovat určité ideové a tvůrčí podobnosti. Témata, která Díaz ve svých dílech řeší, jsou napříč prostoupena, málokdy existují izolovaně. Díaz se ve své tvorbě často navrácí ke svým původním zdrojům a dílům, která dále rozvíjí a posouvá jejich prvotní určující význam.

Sjednocujícím prvkem projektů Resonance, Adhese a Pulsar je vizualizace a systematizace energických toků. Díaz zde čerpá inspiraci z algoritmu založeném na Lindenmayerově systému, který byl původně použit pro popis modelu růstu rostlin. U všech třech děl zde estetické rozhraní funguje jako komunikační prostředek záznamu základních environmentálních a sociálních problémů. Jde o zhmotněné znázornění trajektorie energií, která jsou pouhým okem nezachytitelná.

Konferenční příspěvek se tedy zaměří na podrobné představení těchto projektů a na jejich vzájemné souvislosti.

Příspěvek bude mapovat jednak ideové podobnosti, stejně jako podobnosti čistě technické či estetické.

Federico Díaz. Analogie ideových a tvarových prvků u projektů Resonance, Adhese a Pulsar.

V dílech Federica Díaze lze vystopovat určité ideové a tvůrčí podobnosti. Díaz se ve své tvorbě často navrácí ke svým původním zdrojům a předchozím dílům, která dále rozvíjí a posouvá jejich původní význam.

Sjednocujícím prvkem projektů Resonance, Adhese a Pulsar je vizualizace a systematizace energických toků. Díaz zde čerpá inspiraci z algoritmu založeného na Lindenmayerově systému, který byl původně použit pro popis modelu růstu rostlin. U všech třech děl funguje estetické rozhraní jako komunikační prostředek záznamu základních environmentálních a sociálních problémů. Jde o znázornění trajektorií energií, které jsou pouhým okem nezachytitelná (neviditelná).

Konferenční příspěvek se tedy zaměří na podrobné představení těchto projektů a na jejich vzájemné souvislosti.

Porovnávány budou konceptuální podobnosti, stejně jako podobnosti technického řešení či estetického vyznění/pojetí.

Dominik Jícha

Uměleckost média digitálních her: svébytnost herního jazyka, syntéza expresivity, heteronomie estetické hodnoty a etnografie českých vývojářů

Přednáška se věnuje uměleckosti digitálních her Samorost 3, Remembered a Dark Train skrze kritickou analýzu jejich specifického jazyka (herní mechaniky, pravidla a fikce) v souvislosti s funkcionálními definicemi uměleckého díla (Goodman, Mukařovský). Dále rozebírá systém svobodného umění tzv. „Gesamtkunstwerk“ a jeho přítomnost v médiu digitálních her s využitím estetické teorie o multimédiích (Jordan, Packer). V poslední části představuje výsledky kvalitativních rozhovorů soustředící se na etnografii výše představených herních studií, jejichž díla na poli české herní produkce prezentují aktuální uměleckou vlnu. Cílem příspěvku je v rámci současné herní produkce představit aktuální poznatky z oblasti estetiky, sociologie a etnografie s úkolem zodpovědět zda a kdy je platná umělecká svébytnost média digitálních her s ohledem na heteronomii estetické hodnoty. (Zahrádka).

Uměleckost média digitálních her: svébytnost herního jazyka, syntéza expresivity, heteronomie estetické hodnoty a etnografie českých vývojářů

V přednášce poukáží na „uměleckost“ digitálních her Samorost 3, Remembered a Dark Train. Využijí kritickou analýzu jejich specifického jazyka (herní mechaniky, pravidla a fikce) a aplikaci funkcionálními definicemi uměleckého díla (Goodman, Mukařovský). Dále rozebírá systém svobodného umění tzv. „Gesamtkunstwerk“ a jeho přítomnost v médiu digitálních her s využitím estetické teorie o multimédiích (Jordan, Packer). V poslední části představuje výsledky kvalitativních

rozhovorů soustředících se na etnografii výše představených herních studií, jejichž díla na poli české herní produkce prezentují aktuální uměleckou vlnu. Cílem příspěvku je v rámci současné herní produkce představit aktuální poznatky z oblasti estetiky, sociologie a etnografie s úkolem zodpovědět zda a kdy je platná umělecká svébytnost média digitálních her s ohledem na heteronomii estetické hodnoty. (Zahrádka).