

Valentýna Weissmannová (Dědová)

**3D tisk – budoucnost je již dnes**

3D tisk je specifickou oblastí nových technologií, která revolučním způsobem proměňuje postupy v průmyslu, vědě i umění, posouvá hranice medicíny. Technologické limity prozatím neumožňují využívat všechny možnosti 3D, které do budoucna nabízí. Prezentace stručně popisuje technické zajištění 3D tisku a představuje zajímavé oblasti a konkrétní projekty, ve kterých je využíván, jakými jsou například tisk umělých orgánů v lékařství anebo projekty 3D tisků maleb nebo 3D digitalizace uměleckých děl.

Koment: Mnoho anglicismů.... Doporučuji zúžit téma na oblast umění. Můžete navázat na

DP: Pavel Směřička: 3D tisk jako umění (2014),

<https://is.muni.cz/auth/th/ku1vk?fakulta=1421;obdobi=6945;nbloku=prezence;info=1;zpet=%2Fauth%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3D3D%20tisk%26start%3D2>

Petra Dudová

**Výhody a nevýhody plynoucí z užívání internetu ve vzdělávacím systému České republiky s aplikací definice technologického determinismu na různorodost názorů pro danou problematiku x**

Ve svém příspěvku se zaměřím na výhody a nevýhody využívání internetu ve vzdělávacím systému České republiky. Jedná se o krátký výňatek z mé diplomové práce zabývající se vývojem názorů na roli internetu ve vzdělávacím systému České republiky od 90. let 20. století postavené na archivním bádání. Internet ve vzdělávání a jeho užívání budu chápat jako mediální nástroj současné společnosti, na který je nahlíženo z několika úhlů pohledu. Na tyto různorodé názory jsem se rozhodla aplikovat definici technologického determinismu a odpovědět na otázku, jaké výhody a nevýhody sebou využívání internetu ve vzdělávacím systému přináší a v jakých směrech.

Koment: Anotace příspěvku je příliš široká. Vypadá to, že nejde jen o kousek DP. Mluvte třeba o tom, jak uplatníte technologický determinismu jako metodologický nástroj. Nebo o tom, s jakými prameny pracujete a jakým způsobem.

Tomáš Hambálek

### **DAW jako prostředek transformace kompozičního procesu v hudbě**

Digitální softwarová aplikace DAW – Digital audio workstation (rok uvedení na trh) naprosto změnila možnosti zacházení s hudebním materiálem. Doplnit: jak funguje? Co je ta revoluční změna? Tato změna probíhá jak na poli zvukovém (tedy práce se zvukem), tak na poli práce se samotnou hudbou a její tvorbou.

V příspěvku se budu věnovat vlivu DAW na proces komponování hudby a na úlohu skladatele. Popíši, jak se pod vlivem komponovacího SW demokratizuje hudební tvorba a jak se mění požadavky na kompetence skladatele.

~~Skladatelské možnosti jsou v rámci manipulace s akustickým či digitálně vytvořeným hudebním materiálem takřka neomezené. Z pozice virtuálního nástroje a zprostředkovatele se nám DAW stává až nástrojem uměleckým. Z pozice tradičního skladatelského procesu tvorby ve smyslu papír – tužka – klavír, se dostáváme do procesu tvorby zcela nového a masově přístupného (naprostá demokratizace hudební technologie). S touto změnou také souvisí proměna role skladatele a jeho schopností pro samotnou tvorbu.~~

Koment: Budte stručnější a konkrétnější, téma pro referát zužte.

Eva Chalupníková

### **Historický vývoj stříhové skladby filmu**

Příspěvek se týká historického vývoje stříhové skladby, který představil autor Jerzy Plazewski (Filmová řeč, 1967). Seznámím účastníky konference s pojmem stříhová skladba a následně se zaměřím na první filmy bratří Lumiérů a Méliése, Brightonskou školu, Edwina Portera, Griffitha, Kulešova a Vertova, Pudovkina, Ejzenštejna, francouzskou avantgardu a vizuální skladbu po roce 1930. Představím jednotlivé filmy, na kterých se historie stříhové skladby utvářela (obrazové ukázky). V následující diskuzi se můžeme zabývat srovnáním stříhové skladby tehdy a dnes - jak moc se stříhová skladba liší?

Koment: Téma je na 15 minut nesmírně široké. Není jasné, k čemu je řešení tohoto tématu dobré? Na jakou otázku hledáte odpověď? Doporučuji zúžit téma, viz poznámka, a formulovat je jako badatelský problém, např. Vývoj stříhové skladby filmu jako výraz všeobecného zrychlení a asociativního čtení obrazů. (Odkazovat můžete na P. Virilio: dromologie, surface play – viz František Kůst (FSS) a magisterská diplom. práce, nebo kniha Vizuelní kultura).

Júlia Chodúrová Bútorová

### **Kdo čte Vaše e-maily, aneb znáte svého „poštáka“?**

Témou příspěvku je dílčí část obsahu mojej magisterskej diplomovej práce zaoberajúcej sa remediáciou mail artu v prostredí nových médií. Nevyhnutným predpokladom realizácie korešpondenčného umenia je jeho doručenie adresátovi. Od 60. rokov 20. storočia až do začiatku rozvoja využívania elektronických komunikačných technológií boli mail artové diela šírené pomocou poštových služieb. Tie boli v tom čase nepredstaviteľné bez práce doručovateľov poštových zásielok - poštárov. S profesiou poštára je dodnes spojená kompetencia uchovania listového tajomstva. Pokiaľ predpokladáme, že jedným z prostredí remediácie mail artu sú net artové diela realizované v prostredí elektronickej pošty, musíme uvažovať aj o remediácii osoby poštára,. Úlohou príspevku je predstavenie jeho novej remediovej podoby, funkcie a stopy.

Koment: Dobře napsané. Anotace má být stručná, proto jsem vyškrtala vše, co šlo ☺ Přeložit název do češtiny.

Markéta Křečková

### **Komunikace obrazem**

Způsoby komunikace, která je specifickou formou spojení mezi lidmi a to prostřednictvím předávání a přijímání významů, interakcí mezi dvěma a více subjekty, se v poslední době zásadně změnily. Existuje spousta vyspělých, moderních způsobů a technologií pro vizuální komunikaci, jež umožňuje přenos obrazu mezi účastníky na zcela libovolnou vzdálenost probíhající v reálném čase.

Komunikace obrazem úzce souvisí s fenoménem fotografie, v které se pod vlivem rozvoje

digitálních technologií a zájmem o aplikace, které nám umožňují fotografie sdílet, udály různé změny. Dnes je náš svět nejen obklopen fotografií ale i přímo konstruován zejména vizuálními podněty. Každý druh obrazu představuje alternativu ke slovnímu vyjádření a dokonce převládá pocit, že obraz řekne více než slova.

Fotografie, kterou můžeme vnímat jako informační prostředek, uměleckou formu či nástroj komunikace, byla dříve pokládána za jakýsi odraz či záznam reality. V dnešní době už tomu však tak vůbec být nemusí a fotografie se naopak někdy stává i velmi zdařilým nástrojem manipulace s realitou.

**Koment:** Anotace je velice obecná. Opakujete všeobecně známé věci. Není jasné, co je předmětem Vašeho výzkumu. Zužte téma. Zaměřte se na konkrétní problém a přestavte metodu své práce. – Následně podle toho upravte i název (nyní velice obecný) a anotaci.

Irena Mikuláštková

### **Definování kritérií jak zkoumat a hodnotit videoinstalace**

V příspěvku shrnu nástroje a interpretační rámce pro výzkum video instalací. Dále představím návrh na kritéria ke zkoumání, týkající se role technologie v díle, vztahu diváka, jak je zde zacházeno s časem a prostorem, jakým uměleckým směrem se dílo ubírá, samotnému záznamu nebo prostředí ve kterém se odehrává a jakým způsobem je dílo prezentováno a instalováno. V závěru příspěvku předvedu aplikaci těchto kritérií ke zkoumání videoartu na konkrétním díle feministické umělkyně Pipilotti Rist a její instalaci Ever is Over All.

**Koment:** Text jsem zkrátila. Úvod byl zbytečně dlouhý. Příspěvek zužte, jinak se do 10 minut nevejdete. Např. na Kritéria aplikovaná při výzkumu role technologií ve video instalacích a jejich aplikace při analýze díla....

Lucia Molnárová

### **‘Živé technológie’ a ich úloha v mestskom kontexte**

~~Príspevok sa zameriava na priblíženie pojmu živá technológia a prehľad súčasných a potencionálnich aplikácií takýchto technológií na niektoré mestské problémy. Živú technológiu môžeme chápať jako technológiu vykazujúcu základné vlastnosti žijúcich~~

systémov, ktorej funkcie môžu byť užitočné pri riešení dynamických mestských problémov, týkajúcich sa napríklad mobility, logistiky, bezpečnosti, udržateľnosti, spoločnosti a kultúry. Prezentácia vychádza predovšetkým z myšlienok a prípadovej štúdie Carlosa Gershensona, ktorý považuje za dôležité hovoriť o vzťahoch medzi živými systémami, umelým životom, živou technológiou a mestskými systémami. Konferenčný príspevok bude ilustrovať prínosy živých technológií ako aj diskutovať o užitočnosti uvažovania o meste, ako o metafore živého systému.

**Koment:** Když škrtnete úvodní větu a zaměříte se na definici „živých technologií“ atd. bude to fajn: Přinášíte dosud neznámý pojem a hledisko do studia digitální kultury.

Veronika Rabatinová

### **Cielený glitch v novomediálnom umení**

Témou môjho príspevku je glitch art, teda umenie využívajúce digitálnu alebo analógovú chybu či odchylku. V úvode charakterizujem samotný pojem glitch art a zadefinujem rozdiel medzi pure glitch a glitch alike. Svoju pozornosť budem zameriavať predovšetkým na druhú skupinu, teda na glitch alike umenie, ktorého účelom je cieľené narušenie konvenčného toku informácii, teda na rozdiel od čistého alebo pure glitchu vytvára autor chybu cielene. Na záver sa pokúsím sformulovať estetický význam glitch alike umenia a pokúsím sa odpovedať na otázku či možno tieto umelecké diela považovať za glitch art či skôr za koláž či dekoláž.

**Koment:** Dobře napsané. Větu jsem škrtnla, protože by to bylo moc dlouhé (15 min). I tak budete moci své teze ilustrovat glitchovými díly.

Monika Rozmarová

### **Sociální inženýrství jako umění klamu**

Příspěvek se zaměřuje na podvodnou metodu nabytí důvěry člověka k získání osobních informací nebo provedení určité akce. V poslední době se na Facebooku objevilo několik případů, kdy byl uživatel okraden na první pohled někým ze svých přátel. Sociální inženýři využili veřejných informací uživatelů Facebooku jako jsou profilové fotky, jména a seznamy přátel a pod falešným profilem rozesílali zprávy, ve kterých žádali o zapůjčení určité částky peněz, či zaslání kódu přijatého prostřednictvím sms zprávy. Důvěřivý a nepozorný člověk postupoval podle návodu svého kamaráda, za jehož identitou se však schovával útočník.

Sociální inženýři pracují s psychikou svých obětí prostřednictvím triků působících na emoce a city, v čemž jim nahrává především důvěřivost, zvědavost a nepozornost lidí. Útočníci využívají psychologické poznatky o lidských vlastnostech, vzorcích chování, myšlení a způsobech motivace. Oběť je nejčastěji kontaktována prostřednictvím e-mailu nebo sociálních sítí. Cílem tohoto příspěvku je upozornit na techniky sociálního inženýrství s uvedením příkladů posledních let.

**Koment:** Anotaci je třeba zkrátit. Vlastně v ní opakujete dokola stále to stejné. Není ale jasné, co vlastně zkoumáte? Půjde o něco víc, než jen převyprávění kauz známých z novin?

**Upřesněte cíle výzkumu a badatelskou otázku.**

Nina Vidovencová

### **Počítačom generovaná grafika v statickom obraze**

Vo svojom príspevku sa zameriavam na počítačom generovanú grafiku v statickom obraze od 70. rokov 20. storočia po 1. dekádu 21. storočia, s dôrazom na prostredie slovenského vizuálneho umenia. predstavím najmä tvorbu šiestich etablovaných slovenských umelcov, ktorých diela sú v tejto oblasti kľúčové – Jozef Jankovič, Daniel Fischer, Ivan Csudai, Vladimír Havrilla, Marko Blažo a Marek Kvetán. Cieľom príspevku je predstaviť prehľad vývoja v danej sfére a priblížiť využitie a vývoj počítačovej grafiky v rámci statického obrazu v slovenskom vizuálnom umení.

**Koment:** Anotaci jsme zúžila. Není potřeba převyprávět světové dějiny. Raději se zaměřte na jádro Vašeho výzkumu. Jinak je to fajn.

### **Prezenční studium**

Tomáš Bartošík

### **Kryptoměny a jejich anonymita**

Ve svém příspěvku se budu věnovat kryptoměnám a s nimi spojenou technologii blockchain, které existují sice už 10 let, ale do obecného povědomí lidí se dostaly především díky masové medializaci na podzim roku 2017. Kryptoměny (především bitcoin) se však jako běžné platidlo používají již několik let na deep webu a to především v oblasti darknetu - černého tržiště na internetu. Mají zde využití díky jejich anonymitě, protože digitální peněženky nejsou spojeny s žádnými osobními údaji. Otázkou však je, jsou tyto transakce skutečně plně

anonymní i při používání prohlížeče TOR a VPN sítě? Jakou formu anonymity poskytuje informace uložená na blockchainové síti?

[Koment: Dobře napsáno. Doporučuji trochu krátit, viz moje poznámky. Jen mi není jasné, jak budete hledat odpověď na Vaši otázku? A Jak to souvisí s uměním nových médií nebo digitální kulturou?](#)

Bilová Natálie

### **Ideologie televizní zábavy jako počátek procesu personalizace**

Gilles Lipovetsky mluví o současném stavu společnosti jako o hypermoderní době definované kulturami plnými paradoxů a protikladů. Jedná se o důsledek procesu personalizace, jež je založen na co nejmenším omezování a na co největším množství možností soukromé volby. Dosud žádná jiná společnost neposkytovala tak širokou individuální nezávislost a svobodu jako ta dnešní. Zároveň se nikdy osud společnosti do takové míry neodvíjel od chování jednotlivců, kteří ji utváří. Příspěvek se bude zabývat tím, jakou roli v tomto procesu sehrála masová média, konkrétně televize, která ustavila novou formu sdělování a přijímání informací, a to převážně zábavnou a vzrušující. Upřednostňováním vizuálního zájmu diváka a potlačováním myšlenkového obsahu podpořila televize inkoherenci a trivialitu, podle Neila Postmana se tak stala nepřitelem vzdělanosti a nabídla jedincům možnost vytvářet si personalizované verze světa.

[Koment: Dobře napsáno, i když si myslím, že na 15 minut je to moc dlouhé. Doporučuji zúžit příspěvek na ilustrování teze G. Lipovetskeho. Nemusíte se omezit jen na TV.](#)

Filip Daňhel

### **Omnia ludus est; všechno je hra**

Tento referát se věnuje hře jako funkčnímu systému a jeho přítomnosti či absenci v každodenním životě člověka. Hra je médiem zprostředkovávajícím jednosměrný či oboustranný přenos informací mezi hráčem a hrou nebo mezi jednotlivými hráči. Jek však možné, že se tohoto přenosu informací člověk účastní, aniž by si to uvědomoval? V tomto

referátu jsou analyzovány jednotlivé prvky a fragmenty hry jako produktu game designu a komparovány se základními aspekty života běžného člověka. Na základě tohoto referátu může každý recipient dospět k závěru, zda „hraje hry“ či nikoliv a naučit se s předstihem herní vztahy identifikovat, což může vést ke zkvalitnění sociálních interakcí, učebních procesů, výkonu práce či snížení hladiny stresu.

Koment: Téma je hodně obecné a kombinuje řadu podtémat. Zužte anotaci na to, co skutečně budete chtít/moci za 15 minut říci. Navrhuji např. Principy hry v herním designu a herní design v sociální interakci.

Petra Galušková

### **AR (augmented reality) jako zdroj budoucí hyperreality?**

Ve své prezentaci se zaměřím na rozšířenou realitu (augmented reality – AR) a její současné využití a možné budoucí podoby. Nejprve se budu krátce věnovat terminologii, vysvětlím pojem AR a také nastíním rozdíl mezi virtuální realitou. Poté se zaměřím na technologické výzkumy současných aplikací zasahující do různých oblastí každodennosti (nakupování, navigace, zábava, reklama, apod.). Díky své exkluzivitě, která spočívá v zásahu vizuálních prvků do reality, vyvolala v posledních letech velký zájem jak ze strany firem, tak ze stran uživatelů, proto mne bude zajímat její pozice ve společnosti a možný budoucí vývoj.

Koment: Není jasné, o co v příspěvku jde. O AR toho bylo již noho napsáno a vzniklo mnoho uměleckých i komerčních aplikací. Stejně tak hyperrealista je skutečnost, ne něco, co očekáváme v budoucnosti. Lépe promyslete svoji tezi. – Váš příspěvek je formulován jako hypotéza vztahující se k budoucnosti. Měla byste zkoumat co bylo a co je v této oblasti již uděláno.

Michal Horňák

### **Spotify ako prostriedok propagácie**

Prezentácia sa bude zaoberať službou Spotify a jej využitím pri propagácii hudobných interpretov. Zameriam sa na spôsoby, akými sa interpreti prezentujú prostredníctvom sociálnych sietí a výhody, ktoré služba Spotify poskytuje interpretom. Ďalej sa budeme baviť o tom, ako sa zmenilo prostredie pri obchodovaní s hudbou.



Koment: Co je předmětem Vašeho výzkumu: S čím budete Spotify srovnávat? S obchody s deskami? – Změna vůči čemu?

Tomáš Ječmínek

### **Design uživatelského rozhraní jako nástroj politické estetiky**

V příspěvku se zaměřím na možnost využití designu uživatelského rozhraní jako nástroje politické estetiky a posluchačům přiblížím toto téma na konkrétních příkladech (např. design herních automatů). Nástroj politické estetiky lze v jedné rovině rozumět jako schopnost překlenutí hranic mezi stroji a technologiemi celkově a lidskými uživateli, také jej lze chápat i jako zlověstně manipulativní příležitost podvědomě ovlivňovat jednotlivce. Design v tomto případě nepracuje jen s poznatky z odvětví estetiky a technologie, ale sbírá data a informace z neurovědy, psychologie, sociologie atd.

Koment: Měl byste svůj výzkum radikálně zúžit na konkrétní technologii. Není mi jasné, jak budete výzkum vést? Jaké výzkumné metody využijete? Toto by mohlo být předmětem prezentace.

Michaela Kolláriková

### **FUTURE VISUALS: software v roli Vja**

S technologickým pokrokom a ekonomickou dostupnosťou moderných zariadení sa možnosti Vjov rozširujú. Nový software aj hardware posúvajú hranice Vjingu do ďalších rozmerov. Grafické techniky herného priemyslu prebiehajúce v reálnom čase sa pri tvorbe vizuálov blížia k fotorealizmu a sú vhodné aj pre potreby rendrovania komplexných video efektov a súčasne 3D obsahu, čo je možné využiť aj pri Vjingu. Zároveň vedia pracovať aj s dopredu pripravenými videosekvenciami, ktoré sú ešte aj dnes vo Vjingu využívané najviac. V súčasnosti môžeme uvažovať o tvorbe VJ diel a ich prezentácii založenej kompletne na softwari tak, že ním môže dôjsť k úplnému nahradeniu autora, keďže v rýchlosti reakcii na zvukové podnety vie prekonať človeka. Vo svojom príspevku budem hodnotiť premenu role VJa vplyvom technologického pokroku.

Koment: Zjednodušte formulace (kratší věty, přesnější pojmy). Jinak je to OK. Upozorňuji, že pracujete s komparací: VJ dříve a nyní. Takto strukturujte i svůj příspěvek.

Petra Kozlová

### **Fenomén stream a jeho využití v hudební branži**

Prezentace je zaměřená na streamování živých koncertů populární hudby. Jelikož je nynější hudební průmysl digitálním podnikáním, kdy většina jeho příjmů pochází z rozsáhlé škály digitálních platform a formátů, stává se streamování dominantním formátem hudební spotřeby. Jedná se i o budoucnost hudebního průmyslu? Jaký názor na to mají samotné hudební kapely? V příspěvku budeme rozebírat platformy k jeho využití, potřebnou techniku i zázemí.

Koment: Není jasné, jestli budete prezentovat výsledky dotazníkového šetření nebo popisovat on-line platformy šíření hudby. Upřesněte anotaci a zaměřte se na přesnější formulaci výzkumného tématu. Ať to není jen konstatování obecně známých věcí.

Pavla Melenová

### **Historická sportovní událost jako marketingový nástroj současnosti**

Nagano 1998 je dnes možné označit za fenomén v historii české hokejové reprezentace, který i v současnosti stále rezonuje v povědomí široké veřejnosti. Nejen samotná jedinečnost této sportovní události, ale i sociální sítě mají významný vliv na upevnění její nezapomenutelnosti. Příspěvek si klade za cíl ukázat, jak historická sportovní událost může být účinným nástrojem marketingové strategie.

Koment: Je to OK. I když nevím, jak to souvisí s uměním nových médií nebo digitální kulturou...

Jiří Poláček

### **Internet v době informační války**

Současná doba digitalizovaných informací s sebou ze své podstaty přináší i množství úskalí. Zejména internet, jakožto komunikační médium, je klasickým příkladem výhod i nevýhod odhmotněné informace. Tento konferenční příspěvek si klade za cíl představit zejména nevýhody, které ovlivňují běžného uživatele on-line informací. Podrobněji se zde podíváme na věrohodnost informací na internetu, jejich objem nebo, v neposlední řadě, ovlivňování

kvality informací za účelem ovlivnění veřejného mínění zejména v oblasti voleb. Pro posluchače konference tak tento příspěvek může znamenat prostor pro hlubší vhled do problematiky informační gramotnosti a celkově nakládání s informacemi.

[Koment: Tento výzkum je realizován na FSS \(Macek, Macková a spol.\) Vy jste v něm zapojen? Co nového přinášíte? Jak to souvisí s uměním nových médií a digi-kulturou? Navrhuji reformulovat např. \*Fake news jako fenomén Integrovaného spektaklu\* \[www\]\(#\).](#)

Jana Rišková

### **Queer galérie: alebo ako zbierať iné umenie**

Vo svojom príspevku sa zaoberám problematikou terminológie, s ktorou sa stretávame pri snahe zaradiť queer umenie do zbierok galérií a múzeí. Tie predstavujú mienkotvorné inštitúcie, ktoré napomáhajú k formovaniu spoločenských noriem. Ako však bolo poukázané v odborných štúdiách, galérie sú reprezentantom heteronormatívneho naratívu. Práve preto sa objavujú snahy o narušenie heteronormatívnosti a o zaradenie queer perspektívy do galerijného kontextu. Jedným z pokusov o tento prevrat je zavedenie novej terminológie a kategórií do existujúcich zbierok a online databáz galérií a múzeí. Vznikli tak snahy o vytvorenie nových označení a celých kategórií, ktoré majú klásť dôraz na gender a sexualitu. Avšak, ako sa ukázalo, zavedenie nových kategórií je diskutabilné a veľa krát aj subjektívne. Umelecké dielo, tak ako podotkol Patrik Steorn, môže byť zaradením do jednej kategórie limitované a stratí tak svoju viacvýznamovosť a flexibilitu. Preto je nevyhnutné nájsť spôsoby, ktoré nebudú tak obmedzujúce. Bližšie sa zaoberám tým, kedy je možné a vhodné označiť umelecké dielo ako queer, alebo kedy ho môžeme zaradiť pod kategóriu gender. Na príkladoch zahraničnej praxe sa pokúsim kriticky analyzovať už zavedenú metodológiu vytvárania queer zbierok. Zámerom môjho príspevku je načrtnúť nové a vhodnejšie prístupy k organizovaniu galerijných zbierok a online databáz na Slovensku, ktoré by zohľadňovali gender a sexualitu.

[Koment: Dobře napsané, ale na 15 minut moc dlouhé. Zužte téma pro účely prezentace.](#)

Veronika Sellnerová

### **Postateliová praxe jako východisko kritického promýšlení alternativní budoucnosti v současném umění**

V příspěvku bude představena postateliérová praxe jako interdisciplinární pole pro promýšlení spekulativních scénářů budoucnosti. Budeme se věnovat podobám současného umění, které tematizují východiska levicového akcelerationismu, pracují se spekulativními vizemi, strategiemi a kriticky se skrze tyto obsahové aspekty vymezují vůči dopadům globální hegemonie kapitalismu. Problematiku přiblížíme na konkrétních příkladech projektů kooperace umělců, expertů z různých oblastí, aktivistů et al., jež mají ambice působit mimo diskurz současného umění - participovat svou činností nejen na konstrukci možného alternativního budoucího, a zároveň tak aktivně, systematicky promýšlet, reflektovat a kriticky vystupovat vůči současnému.

[Koment: Bezva. Bez připomínek.](#)

Jakub Zemánek

### **Virtuální galerie umění**

V příspěvku bude nadneseno téma nově vznikajícího fenoménu čistě virtuálních galerií. Díky technickému pokroku vznikají první výstavní instituce bez fyzické podoby. Výstavní prostor přístupný kdykoli, odkudkoli, prostor neomezený rozměry a nezatížený reálným světem vypadá jako ideální, dokonale tvárné místo. Jaká má však nový způsob prezentace umění negativa? Je technologie na dostatečné úrovni a může výstavní praxe efektivně a dlouhodobě pracovat s konceptem, který se nezakládá na fyzické přítomnosti?

[Koment: S ohledem na otázky, které si kladete, měl byste zúžit téma na prezentace tradičního umění ve virtuálních galeriích, řekla bych. Dále prosím o upřesnění, jak budete postupovat při hledání odpovědí na Vámi formulované otázky?](#)