

TIM_2017
TRENAŽÉR KONFERENCE
PROGRAM

30. 3. až 20. 4., vždy ve čtvrtek 15.50-17.25, Gorkého 7 (G24)

Příspěvky v rozsahu 10 minut + 5 minut diskuse

30. 3. 2017

Skeptikové a těšitelé. Myšlení o (post)moderních technologiích

Vendula Bendová: *Spojení vědy a umění: Naplnění modernity*

Příspěvek se zaměřuje na spojení vědy a umění z hlediska postmoderní filozofie. Prezentace 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. Představím několik tezí na téma spojení vědy a techniky, jimiž budu ilustrovat současné způsoby uvažování o spojení vědy a umění.

Jitka Fukalová: *Skeptický obraz postmoderní mediální doby v dílech Baudrillarda, Eca a Baumana*

Při přípravě diplomové práce jsem si prostudovala některá 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). Tato díla zmiňují koncept hyperreality, a proto se stala základem teoretické části mé diplomové práce, která se zabývá primárně hyperrealitou. Diplomová práce je zpracovávána formou analýzy konceptu hyperreality, jak je definován a nahlížen jmenovanými teoretiky. Při té příležitosti jsem vyvodila hlavní poznatek o značné skepsi všech jmenovaných vůči postmoderní době. Ve svém konferenčním příspěvku bych se chtěla zabývat výše jmenovanými autory a jejich pohledem na hyperrealitu jako jeden z důležitých pojmů charakterizujících postmoderní mediální dobu.

Simona Kubicková: *Psací stroj z hlediska filozofie médií a techniky (Kittler a Heidegger) a jako umělecký prostředek*

Ve svém příspěvku se zaměřím na psací stroj jako nástroj technologizace psaní, jak o něm uvažují přední filozofové technického pokroku, Kittler a Heidegger. Vedle historických mezníků vývoje technologie psacího stroje bude představena také technologie moderní typografie jako předchůdce technického písma. Obraz psacího stroje z hlediska filozofie médií bude doplněn příklady uměleckého využití psacího stroje (tzv. typewriter art).

Michal Nezval: *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 Douglas Davis v textu Umělecké dílo v době post-mechanické reprodukce (1995), ale také David G. Thomas. Ten v díle Walter Benjamin's Aura: a key concept for implicit religion (2001) aplikuje auru také na kulturní fenomény jako je sport, žurnalismus, psaní cestopisů, nebo náboženské praktiky. Kritičtější pohled reprezentuje text Andrew Benjamina The Decline of Art: Benjamin's Aura (1986). Diskuse o auře se rozvinula do různých směrů. V příspěvku poukáži na některé z nich.

Hana Vašíčková: *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 komunikaci.

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 aktér dosahuje zážitku multisenzorické imerze. Tato imerze souzní s kritikou homogenizace informační společnosti tím, že umožňuje zcela svobodný, nepředvídatelný a nekontrolovaný projev i rozmanitost pohybů těla.

6. 4. 2017

Historie nových médií v umění

Marek Holášek: *Návštěva Pierra Schaeffera v ČSSR v roce 1966*

V příspěvku se budu věnovat informacím týkajících se návštěvy Pierra Schaeffera, zakladatele konkrétní hudby, v bývalé ČSSR. Roku 1966, v období uvolnění totalitního režimu, se Schaeffer zúčastnil třetího semináře experimentální hudby konaného v Praze. Návštěvu zaštiťoval Československý rozhlas a Výzkumný ústav rozhlasu a televize. V příspěvku představím také informace o neuskutečněné návštěvě Schaeffera na československém festivalu U.N.I.A.T.E.C., které předcházela korespondence mezi Schaefferem a československou stranou.

Jiří Mucha: *Computer Graphic (1968). Rekonstrukce první výstavy počítačem generovaného umění v bývalém Československu*

Výstava počítačem generovaného umění Computer Graphic kurátora Jiřího Valocha, která se uskutečnila roku 1968 v Domě umění města Brna, je první výstavou počítačového umění v tzv. Východním bloku tehdejší Evropy. Kromě rekonstrukce výstavy založené na tradiční historiografické metodě se zaměřím také na experimentální využití nových nástrojů při rekonstrukci této události. Na základě dochovaných materiálů, získaných v archivu Moravské galerie města Brna a jinde, bude vytvořen virtuální model ve 3D, který by měl být projektován na stěny galerie, v níž se výstava konala. Konferenční příspěvek bude zaměřen na tuto rekonstrukci, jejímž cílem je přiblížit podobu výstavy a současně prozkoumat využití IT nástrojů v humanitních vědách (tj. jednu z podob digital humanities).

Nová média a instituce

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 bezprostředně souvisí také s tím, že většina dnešní generace dětí školou povinných tráví hraním videoher stále více času. V rámci hledání nových vzdělávacích metod se čím dál častěji užívá také videoher a principu hry obecně (gamifikace), které mají vést ke zlepšení a prohloubení znalostí mladé generace v mnoha různých oblastech vzdělání. Do jaké míry jsou ovšem videohry relevantním nástrojem k vzdělávání a potažmo i k výchově? Znamená zavádění herních principů a videoher do vzdělávání hrozbu degradace vzdělávacího procesu na pouhou zábavu (edutainment) nebo je to naopak příležitost k naplnění vize „škola hrou“? Ve svém příspěvku se na tyto otázky pokusím odpovědět.

Dominik Jícha: *Uměleckost média digitálních her: svébytnost herního jazyka v kontextu heteronomní estetické hodnoty*

V přednášce poukáží na uměleckost digitálních her Samorost 3, Rememoried a Dark Train. Využijí kritickou analýzu jejich specifického jazyka (herní mechaniky, pravidla a fikce) a aplikaci funkcionálních definic uměleckého díla (Goodman, Mukařovský). Cílem příspěvku je představit současnou herní produkci s využitím aktuálních poznatků z oblasti estetiky a odpovědět tak na otázku, zda a kdy je platná teze o umělecké svébytnosti média digitálních her s ohledem na heteronomii estetické hodnoty (Zahrádka).

Michal Pečar: *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 teorie labellingu (etiketizace/nálepkování), již uvedl americký sociolog Howard Becker ve spojení se sociálními deviacemi, kterou krátce představím. Ve svém příspěvku se pokusím teorie, které mohou být označeny jako institucionální, aplikovat na umění nových médií, jak je definovala česká teoretička nových médií Denisa Kera.

12. 4. 2017

Inteligentní umění

Dominika Dvořáková: *Když počítače tvoří*

Nacházíme se v době, kdy se do pozice tvůrce uměleckých děl stále častěji dostává kromě člověka i výpočetní technika. Tento příspěvek představí pět děl, která spadají pod tvorbu vznikající prostřednictvím počítačových programů s umělou inteligencí. Zaměřím se na projekty jako je například AI program DeepDream společnosti Google nebo práce Sama Kronicka.

Alžběta Slámová: *Umělá inteligence v umění: neuronová síť*

Umělá inteligence v současné době zasahuje téměř do všech odvětví, ať už jde o automobilový průmysl, každodenní lidské činnosti nebo třeba lékařství. Pozadu nezůstala ani oblast umění, kde se princip umělé inteligence taktéž využívá. Konferenční příspěvek představí jeden z výpočetních modelů umělé inteligence, takzvané neuronové sítě, a konkrétní projekty, v nichž se využívá k tvorbě umění.

Pavla Zámečnicková: *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 k původním inspiračním zdrojům a ke svým předchozím dílům, která v nové tvorbě dále rozvíjí a posouvá jejich původní význam. Tuto tvůrčí metodu budu ilustrovat srovnáním projektů Resonance, Adhese a Pulsar. Sjednocujícím prvkem je v tomto případě vizualizace a systematizace energetických 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 neviditelné. Konferenční příspěvek se zaměří na představení těchto projektů a na jejich vzájemné souvislosti. Porovnávány budou konceptuální podobnosti, stejně jako podobnosti technického řešení či estetického pojetí.

High-Tech a touha po dokonalé iluzi

Tomáš Lachký: *Stereoskopia a jej využitie v praxi*

So stereoskopiou a jej využitím v praxi sa stretávame čoraz častejšie, a to bez toho, abysme si to vôbec uvedomovali. Poznáme už mnoho technológií, ktoré stereoskopiou využívajú. Stretávame sa s nimi v umení, reklame, školstve, video hrách a inde. V príspevku predstavím niekoľko z nich. Pokusím sa ukázať, že tieto technológie majú veľký potenciál a v budúcnosti sa s nimi pravdepodobne budeme stretávať čoraz častejšie.

Adam Mihalov: *Motion design ako multimediálny fenomén*

Vo svojej prezentácii sa zameriam na motion dizajn, čoby modernú formu animovaného grafického dizajnu. Mojmím cieľom tak bude predstaviť motion design ako oblasť, v ktorej sound dizajn tvorí základnú zložku v rámci diela tvoreného grafickým dizajnom, animáciou a už spomínaným sound dizajnom. Poukážem na dôležitosť zvukového dizajnu a jeho role či už po stránke imerzie, storytellingu či dodania významu jednotlivým scénam. Motion dizajn v súčasnosti získava na veľkej popularite vo svete, no aj u nás o čom svedčí aj festival Mouvo usporiadávaný štúdiom Oficina v Prahe od roku 2016, ktorý v rámci prezentácie rovnako predstavím.

20. 4. 2017

Sociální média a kolaps kategorií identita/image, práce/marketing

Táňa Breczková: *Konstrukce sociální identity na příkladu sociální sítě Instagram*

V současnosti hrají sociální média podstatnou roli v našich životech. Sociální bariéry se díky nim odstraňují a vznikají nové prostory pro sebeprezentaci. Jedním z nejrozšířenějších sociálních médií je

Instagram. Instagram byl původně navržen pro sdílení fotografií, dnes zde můžeme sdílet i krátká videa. Pro uživatele je to výzva k vytváření identity prostřednictvím fotografií a videí podle svých představ. Konferenční příspěvek se zaměří na aplikaci teorie sociální identity, jak ji definoval Erving Goffman (1959), na příklady konstruování identity na Instagramu.

Aleš Jiroušek: *Crowdsourcing z pohledu komerční i nezávislé praxe*

Crowdsourcing nabízí v současné době velmi efektivní způsob skupinového řešení problémů, na kterém lze navíc fakticky testovat kolektivní inteligenci. Nejen že je tento způsob realizování projektů méně nákladný, ale díky bohaté základně digitálně zručných jedinců může zadavatel využít množství cenných vstupů zvenčí. Ačkoliv je crowdsourcing pojmem známým, ne každému je jasné, o co se přesně jedná. Cílem tohoto příspěvku je představit možnosti využití crowdsourcingu jak v rámci komerční sféry tak i nezávislé praxe.

Dominik Moser: *Product placement značky Apple v prostředí nových médií*

Tento příspěvek se zaměřuje na jeden z marketingových nástrojů, na product placement. V příspěvku představím různé využití product placementu firmy Apple (v nových formátech sociálních médiích – např. youtube videa, ale také ve filmech, které představují klasickou platformu pro využití product placementu). V této souvislosti bych chtěl prezentovat jednu z možností zkoumání product placementu a to v závislosti na „životním cyklu“ výrobků firmy Apple.

Remediate... televize a vizuální poezie

Ivana Piteľová: *Z papiera na obrazovku počítača: remediácia vizuálnej poézie v prostredí internetu*

Cieľom mojej diplomovej práce je analýza špecifik remediovaných diel oproti ich tlačeným originálom, a to, ako dané médium vo vzťahu k forme a materialite diela utvára obsah, ktorý neskôr čitateľ vníma. Práca je koncipovaná ako prípadová štúdia, kde skúmaným objektom je zbierka vizuálnej poézie od rôznych švédskych autorov na webu (<http://www.afsnitp.dk/galleri/konkretpoesi/>). Práca by mala byť vystavaná na vybranej analýze (v tomto prípade MSA, media specific analysis), ktorá by mala byť vhodným prostriedkom k preskúmaniu toho, ako, v čom a či vôbec sa čitateľov zážitok líši v závislosti od média a formy (teda tlačená podoba vybraných diel vs. ich digitálna podoba). Vo svojom príspevku sa bližšie zameriam jednak na predstavenie samotnej webovej stránky, ktorá slúži ako databáza týchto diel, rovnako sa budem snažiť priblížiť MSA, mediálne špecifickú analýzu, a poukázať na jej výhody a nevýhody oproti iným, bežne využívaným metódam analýzy (digitálnej) poézie.

Lucie Vašíková: *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. České televizní zpravodajské kanály, ČT24 nevyjímaje, se snaží držet krok se světovými trendy využíváním strategie hypermediace (např. živé vstupy reportérů jsou k vidění na facebookových stránkách). Využití sociálních sítí jako prostoru pro prezentaci televizních pořadů i jako kreativního prostředí pro tvorbu obsahu je již pro televizi standardem. Ve svém příspěvku budu tato tvrzení ilustrovat na konkrétních příkladech.

