

TRENAŽÉR KONFERENCE

TIM 2014

Program – krátká verze

20. 3.; 03. 04.; 10. 04.; 17. 04.; 24. 04.
2014

20.03.

Hry s kódy

Jakub Hamerský: *Transmedialita poetismu*

Ivana Herzigová: *Antikódy z perspektivy české experimentální poezie*

Veronika Zapletalová: *Algoritmický obraz v českém výtvarném umění*

Alina Matějová: *Gif art: Od grafického formátu k etablovanému umění*

Vojtěch Vass: *Príčiny a dôsledky premeny kódovania hudobného záznamu*

Adam Franc: *Virus jako předmět výzkumu v diskursu nových médií*

03.04.

Hry s tělem

Irena Maranková: *Carolee Schneemann – tělo jako interaktivní médium*

Petr Hájek: *Zvíře v akčním umění*

Pavla Kopecká: *Stelarcovo využití protetických pomůcek*

Tereza Málková: *Poznámky k reprezentaci lidského těla ve vědě a v umění se zaměřením na umění nových médií*

Kristýna Supíková: *Kulturní a sémiotická analýza reklamních kampaní obsahujících nositelné technologie (wearable technologies) a chytré textilie (smart clothes) podle Rolanda Barthese*

10.04.

Hry s prostorem a strategické hry

Jakub Juhás: *Pojem nekonečna v umění s případovou studií tvorby La Monte Younga a Yasunaa Toneho*

Tereza Menšíková: *Vliv nových technologií na změny ve veřejném prostoru a performativní aspekt umění v něm*

Simona Ušelová: *Lozano-Hemmer – Relační architektura*

Michal Palán: *Role technologií a sociálních sítí v politicko-spoločenských změnách Blízkeho východu v letech 2009 až 2012*

Bohdan Fridrich: *Sociální síť jako šedé médium: analýza komunikace kyberaktivismu na příkladu „arabského jara“*

17.04.

České umění nových médií

Dana Marhoferová: *Akčné umenie v Českej republike v 90. rokoch*

Hana Pospíšilová: *Festivaly akčního umění v České republice do roku 2000*

Lukáš Kliment: *Akční umění v ČR po roce 2000*

Veronika Ševčíková: *Umění vide v ČR do roku 2000*

Petra Lustigová: *Umění nových médií v ČR do roku 2000*

Barbora Linková: *Archivy a sbírky. Od uměleckého archivu k internetové databázi.*

24.04.

Nové formy mediace a mediálního umění

Pavel Směřička: *3D tisk jako umění*

Jiří Hoza: *Propojení a vzájemné působení filmu a videoher*

Roman Zigo: *Specifika praxe sound designu počítačových her*

Tereza Fousková: *Divadlo v přímém přenosu: Přímý přenos divadelních představení jako symptom*

Pavel Havelka: *Fenomén interpretačních center: nová média a historie*

Tobiáš Grolich: *Personalizovaný design na webu se zaměřením na magazín TIM-ezin*

TRENAŽÉR KONFERENCE

TIM 2014

Program a anotace

20. 3.; 03. 04.; 10. 04.; 17. 04.; 24. 04.
2014

20. 03.

Hry s kódy

Jakub Hamerský: *Transmedialita poetismu*

Ve své diplomové práci „(Trans)medialita poetismu“ zaměřuji „Pohled nových medií na Československé meziválečné umění“. Věnuji se umělecké tvorbě v období tzv. První republiky (1918 – 1938) na území Československa. S využitím dostupných publikací a archivních materiálů z oblasti fotografie, literatury, filmu, výtvarného umění, divadla a hudby vyhledávám případy, které můžeme považovat za předchůdce umění nových médií ve smyslu uplatnění principu mediality. Zvláštní pozornost bude věnována popsání transmediálních vazeb vybraných uměleckých děl napříč různými druhy umění.

Ivana Herzigová: *Antikódy z perspektivy české experimentální poezie*

Ve své diplomové práci se věnuji sbírce typogramů Václava Havla *Antikódy*, která vyšla v reedici v roce 2013, a vybraným multimediálními díly touto sbírkou inspirovaným.

V úvodní části se budu věnovat základním tendencím české experimentální poezie a jejím hlavním představitelům (Havel, Kolář, Hiršal-Grögerová, Topinka, Burda aj.). Následně provedu analýzu typogramů uveřejněných ve sbírce *Antikódy* z hlediska uplatnění nastíněných vlivů. Ve druhé části diplomové práce se zaměřím na ztvárnění *Antikódů* ve 21. století. Konkrétně to budou dvě díla: *Forum Havlum*, instalace v prostoru Letiště Václava Havla, a *Antikódy*, a divadelní inscenace realizovaná na Nové scéně Národního divadla. Vztah mezi Havlovou sbírkou a těmito projekty budu nahlížet prizmatem konceptu remediace (Bolter-Grusin). Při práci na tématu využívám jako primární literaturu publikované básnické sbírky, jako sekundární literaturu publikace věnované české experimentální poezii a teorii remediace. Multimediální díla inspirovaná *Antikódami* představím na základě vlastní interpretace, která bude korigována texty tvůrců a recenzentů.

Veronika Zapletalová: *Algoritmický obraz v českém výtvarném umění*

Ve své diplomové práci se věnuji českému algoritmickému umění, kterým rozumím uměleckou tvorbu realizovanou s pomocí počítače, jejímž výsledkem je statický obraz (na obrazovce počítače nebo vytištěný). Tvorbu českých představitelů algoritmického umění budu analyzovat z hlediska procesu tvorby, estetických preferencí, teoretických východisek a tvůrčího vývoje. Budu tedy pracovat metodou komparace. Cílem práce je vytvořit přehled českých reprezentantů algoritmického umění, který bude obsahovat také popis charakteristických rysů, které tyto umělce spojují nebo naopak odlišují. Jako hlavní zdroj informací poslouží katalogy z výstav, odborné časopisy a biografie.

Alina Matějová: *Gif art: Od grafického formátu k etablovanému umění*

Ve své diplomové práci zmapuji proces vzniku, rozvoje a etablování Gif artu jako součásti umění nových médií a světa umění obecně (G. Dickie, A. Danto). Cílem je představit historický vývoj Gif artu v těsném vztahu s technologickým vývojem (fotografie, pohyblivý obraz, grafický design, nová média); zaměřím se na hlavní aktéry Gif artové scény a na jejich dílech ukáži škálu estetických strategií uplatňovaných v této tvorbě. Svůj výzkum opírám především o odborné články, webové stránky umělců, katalogy výstav a on-line archivy.

Vojtěch Vass: *Príčiny a dôsledky premeny kódovania hudobného záznamu*

Vo svojej diplomovej práci sa zaoberám premenami kódovania hudobného záznamu z historického hľadiska a paradigmatickým zlomom tradície záznamu hudby vymezeným nástupom digitálnych médií. Práca sa zaoberá taktiež problematikou digitálneho záznamu a kódovania hudby. Zameriam sa pritom na premeny kritérií kvality hudobného záznamu, na vplyv požiadavkov užívateľov na premeny hudobného záznamu a na dopad digitálneho kódovania na hudobný záznam.

Adam Franc: *Virus jako předmět výzkumu v diskursu nových médií*

Zabývam sa problematikou digitálneho viru v diskursu nových médií približne od začiatku 21. storočia. Prvá časť diplomovej práce sa venuje analýze počítačového viru ako diskurzívneho objektu, ktorý se formoval (a stále formuje) v odbore štúdií nových médií. V rozsáhlom korpusu textů venovaných počítačovému viru môžeme vysledovať určité pravidelnosti, ať už se jedná o použité metódy, motívy alebo témata. Texty, ktoré jsou tímto spôsobom spřízněny, budú zařazeny do jednotlivých tematických skupín, aby som mohli vykresliť jasnejšie kontúry súčasnej proměny myšlení o digitálnych virech. Druhý problém predstavuje problematičnosť definície digitálneho viru z pozície modernej i postmodernej vedy. Reagujeme na tento stav predložením definície počítačového viru ako kvaziobjektu (Bruno Latour). Latourova teória bude predstavená ako cenný metodologický nástroj, s nímž lze nahlížet virus komplexnějším způsobem a jehož prostřednictvím lze vyjasnit mnohé kontradikce, které doprovázejí uvažování o tomto fenoménu.

03. 04.

Hry s tělem

Irena Maranková: *Carolee Schneemann – tělo jako interaktivní médium*

Práce sa zabýva špecifickým umelckým vyjadrovaním Carolee Schneemann, pri ktorom používa své tělo jako základní materiál. Cílem práce je nahlédnout tvorbu Carolee Schneemann, zejména její tematizování špecifických ženských prožitků a proudění energií, jako využívání těla jako interaktivního média. Metodou práce je biografický výzkum. Dílo umělkyně je rozděleno tematicky a je zasazeno do širšího kulturního a společenského kontextu. Pracuji s monografickými publikacemi. Teoretický rámec tvoří spisy Wilhelma Reicha, které byly významným inspiračním zdrojem pro její práci s tělem, eseje historiků umění a rozhovory, které Schneemann poskytla v rámci svých výstav. Využity byly také elektronické zdroje a poznatky ze sledování filmových snímků a videí.

Petr Hájek: *Zvíře v akčním umění*

Diplomová práce se bude zabývat tématem využití zvířete v umění performance. Východiskem bude zvýšený zájem o roli zvířete a zvířecosti v humanitních vědách v díle postmoderních filozofů (mj. Jacques Derrida, Gilles Deleuze nebo Donna Haraway), z něhož vznikl nový interdisciplinární obor „animal studies“. Práce se bude věnovat tomu, jak byl tento zájem reflektován v umění performance. Bude představen soubor nejznámějších akcí, ve kterých zvíře hrálo klíčovou roli, a následně se tyto práce pokusí klasifikovat a utřídit.

Pavla Kopecká: *Stelarcovo využití protetických pomůcek*

V diplomové práci zpracovávám problematiku využití protetických pomůcek v díle Stelarca. Cílem práce je kritické zhodnocení významu přestoupení hranice normativní tělesné identity prostřednictvím netradičního způsobu vylepšení lidského těla v dílech tohoto umělce. Autorka analyzuje jednotlivá vybraná díla svým významem spojená s přestoupením normativní tělesné identity, konkrétně se jedná o projekty Třetí ruka, Rozšířená ruka, Třetí ucho, Protetická hlava a Exoskeleton. Autorka vychází z literatury zabývající se díly Stelarca, jež se soustředí na proměnu tělesnosti v souvislosti s vývojem nových technologií.

Tereza Málková: *Poznámky k reprezentaci lidského těla ve vědě a v umění se zaměřením na umění nových médií*

Klademe si za cíl systematizovat uměleckou tvorbu využívající technologie, primárně užívané v lékařském prostředí. Věnujeme se vizualizaci biosignálů (EKG, EEG, rentgen atd.) a využití protetiky v uměleckých intervencích. Na teoriích posthumanistického zmizení lidského těla (viz biosignály) a nahraditelnosti lidského těla (viz. protetika) ukážeme, že lékařské obory komunikují s teorií nových médií, nebo naopak, a jejich vývoj jde týmž směrem.

V první části se zaměříme na diskuzi C. Hayles a C. Shannona o transformaci lidského těla, kdy se přikláníme k teorii C. Hayles, že informace nelze oddělit od materiality těla, vizuální biosignály se mění v závislosti na přítomnosti těla. Druhá část se věnuje konceptu kyborga jako symbolu augmentace těla a technologie a následnému rušení hranic mezi tělem a technologií. Vycházíme v tomto případě z předpokladu, že lidské tělo je složené z jednotlivých segmentů, které se dají nahrazovat.

V první části se zaměříme na to, jak s vizuálními výstupy biosignálů pracují umělci, jak se mění jejich přístup oproti prvotnímu lékařskému užití. V druhé části věnované protetickým pomůckám užívaným jako extenze lidského těla budeme komparovat Stelarcův manifest s odborným textem věnovaným využití protetických končetin. V celé práci budeme používat metody analýzy a komparace aplikované při zkoumání teoretických východisek vztahu těla a technologií v prostředí umění a medicíny. Mezi uměleckými manifesty a lékařskými odbornými texty předpokládáme vztah analogie, díky kterému budeme moci popsat symbiotický vztah obou diametrálně odlišných odvětví.

Kristýna Supíková: *Kulturní a sémiotická analýza reklamních kampaní obsahujících nositelné technologie (wearable technologies) a chytré textilie (smart clothes) podle Rolanda Barthesa*

Cílem magisterské diplomové práce je vypracovat kulturní a sémiotickou analýzu vizuální reprezentace nositelných technologií (wearable technologies) a inteligentních textilií (smart clothes) v reklamních, případně i uměleckých, snímcích. Analýzu konkrétních vizuálních materiálů opřeme o metodiku rozpracovanou Rolandem Barthesem (Mytologie). Vycházíme z předpokladu, že mýtus, který obklopuje využívání těchto technologií, odkazuje k mýtu kyborga. Navážeme proto na studii Erkki Huhtama „Cyborg is a Topos“, v níž se autor zaměřil na případy artikulace kyborgovského mýtu v souvislosti s reklamními snímky propagujícími užívání fotoaparátu, a představíme jeho současné podoby na příkladech stylizace výše uvedených technických zařízení.

10. 04.

Hry s prostorem a strategické hry

Jakub Juhás: *Pojem nekonečna v umění s případovou studií tvorby La Monte Younga a Yasunaa Toneho*

Diplomová práce nahliada na koncept nekonečna v umeleckom diele skrz prizmu celoživotných diel dvoch význačných umelcov pohybujúcich sa na poli nekonvenčnej práce so zvukovým materiálom. Prvá časť je vertikálnou sondou do diela japonského multimediálneho umelca Yasunaa Toneho. Vertikálnou v zmysle Toneho experimentálnej práce namierenej smerom do centra, hĺbky média. Diplomová práca sa zameriava primárne na Toneho, ako zvukového umelca podobne ako u Younga so skúsenosťou v hnutí Fluxus ústiacou do manipulácie so zvukovým médiom (kompaktný disk, mp3) v zreteľne postštrukturalistických referenciách (Gilles Deleuze, Jacques Lacan,...). V druhej časti opisuje horizontálnu trajektóriu dlho držaných tónov hudobného skladateľa La Monte Younga, predstaviteľa radikálneho minimalizmu s koreňmi v hudobnej avantgarde druhej polovice 20. storočia. La Monte Young, priekopník dlho držaných tónov, drones, a jeden zo zakladajúcich členov hnutia Fluxus patrí medzi kľúčové osobnosti radikálne spájajúce dlhodobý umelecký koncept s každodenným „prežívaním“. Centrálnym príkladom druhej časti práce je multimediálna inštalácia

Dream House presahujúca zaužívané predstavy o hudobnom/zvukovom diele. Obe časti tak hľadajú na koncept nekonečnosti v rôznych prelínajúcich sa formách. Nekonečnosti v základnom zmysle nezmerateľného, nikdy nekončiaceho času. V nekonečných variáciách tvorivosti pri načúvaní hudobnému tvaru.

Tereza Menšíková: *Vliv nových technologií na změny ve veřejném prostoru a performativní aspekt umění v něm*

Cílem mé diplomové práce je zmapovat vliv elektronických médií na přeměnu veřejného prostoru a poukázat na potenciál umění v něm při reflektování současné situace veřejného prostoru. Práce se zaměřuje také na umění v městském prostoru, které se prostřednictvím audiovizuálních prvků snaží probudit diváka k interakci se svým okolím a pobízí ho k přehodnocení svého vztahu k danému místu. Problematika je řešena především z perspektivy Sennettova performativního přístupu, mediálního vlivu digitálních technologií a hledání nového významu veřejného prostoru uměleckými prostředky.

Simona Ušelová: *Lozano-Hemmer – Relaçní architektura*

V diplomové práci se věnuji tvorbě kanadsko-mexického elektronického umělce Rafaela Lozano-Hemmera a jeho termínu relační architektura, kterým označuje své umělecké projekty ve veřejném prostoru na pomezí nových technologií, performance a architektury. Cílem práce je představit tvorbu tohoto umělce z hlediska naplňování jeho konceptu relační architektury. Dalším úkolem, který jsem si předsevzala, je zasazený termínu relační architektura do širšího kontextu příbuzných pojmů, které v posledních letech obohatily terminologii současného umění.

Metodou práce je biografický výzkum osobnosti Rafaela Lozano-Hemmera – jeho tezí i realizovaných uměleckých děl v oblasti relační architektury. Jeho definici a aplikaci relační architektury budu následně komparovat s dalšími aktivitami směřujícími k prolínání nových médií a architektury a jejich teoretickým rámcem. Zaměřím se především na konotace slova „relaçní“. Základním zdrojem informací mi bude osobní webová prezentace Lozano-Hemmera, další internetové zdroje představující jeho osobnost i realizovaná díla a zejména pak rozhovory, které poskytl na téma vysvětlení pojmu relační architektury. Sekundární literaturou komparující výklad pojmu relační architektura je zejména *Relational Architectural ecologies – Architecture, nature and subjectivity* (Peg Rawes, 2013) a *Relational Aesthetics* (Nicolas Bourriaud, 2002).

Michal Palán: *Role technologií a sociálních sítí v politicko-společenských změnách Blízkého východu v letech 2009 až 2012*

Ve své diplomové práci se zabývám technologickým rozměrem blízkovýchodních protestů z let 2009 až 2012. Cílem diplomové práce je analýza a zhodnocení stále velmi diskutabilní role, kterou digitální technologie, nová média a sama existence internetového připojení sehrály v boji o svržení autokratických vládců. Nová média tak nahlédneme jako dvousečnou zbraň, která neslouží pouze prodemokratickému hnutí, ale rovněž represivním složkám, v jejichž rukou se sociální sítě stávají nástrojem všudypřítomné kontroly a sofistikované propagandy. Odpovědi na naše otázky získáme analýzou (komparací) odborných studií několika renomovaných amerických, evropských, izraelských a arabských univerzit, institutů a think tanků, a jejich porovnáním se zprávami agentur OSN a nevládních organizací Human Rights Watch, Amnesty International a Reporters Without Borders. Klíčovou literaturu tvoří publikace, jejichž společným jmenovatelem je nahlížení na digitální média jako nástroje nově definující pojetí moci, kontroly, lidských práv a s tím spojených forem aktivismu a občanské neposlušnosti, které budeme vztahovat k problematice blízkovýchodního prostoru.

Bohdan Fridrich: *Sociální síť jako šedé médium: analýza komunikace kyberaktivismu na příkladu „arabského jara“*

Ve své diplomové práci zkoumám aktivity uživatelů internetu a sociálních sítí během arabského jara optikou Evil media studies (Fuller, Goffey). Zaměřím se na výzkum „šedých zón“ on-line aktivit (kódy, algoritmy), které se nacházejí za lingvistickou vrstvou sítě. Internetové komunikační služby a sociálních sítí, které lidé užívají ke komunikaci a aktivismu, se chovají strategicky, tj. přímo

ovlivňují chování uživatelů, mění roli autora sdělení, podobu zprávy a zároveň zamlčují značnou část vlastní agendy – tou je co nejvyšší možná kontrola uživatelů za účelem prodeje reklamy, jež jejich chod financuje. Metodou práce bude aplikace výzkumných strategií zastřešených názvem Evil media studies na internet a sociální sítě se zaměřením na analýzu odpovídajících případů z období arabského jara. Využita bude také práce s metaforou (šedá zóna) a jazykovou pragmatikou. Jako informační zdroje mi slouží kromě publikací z oblasti Evil media studies, mediálních studií a teorie komunikace také záznamy o konkrétní aktivitě uživatelů (většinou internetové zdroje).

17. 04.

České umění nových médií

Dana Marhoferová: *Akčné umenie v Českej republike v 90. rokoch*

Vo svojej diplomovej práci sa zaoberám premenami akčného umenia v Českej republike v dekáde od roku 1989 do roku 2000. Cieľom práce je popísať tendencie v českom akčnom umení v porevolučnom období a zároveň zanalyzovať vplyv nastupujúcich nových médií na toto umenie. Text bude obsahovať komentovaný výpis aktívnych umelcov tejto dekády a ich diel, a taktiež bude skúmať tematické smerovanie a využitie interaktívnych médií v ich tvorbe. Z dostupných materiálov sa pokúsím vytvoriť zoznam umelcov, ktorí významne ovplyvnili dianie na poli akčného umenia v Čechách v 90. rokoch. Metódou komparácie s tvorbou umelcov pred rokom 1989 zanalyzujem aké následky mala politická situácia po prevrate na sféru akčného umenia a či do neho prenikli dostupné nové médiá, ktoré sa u nás začali šíriť. Tvorbu českých umelcov porovnám s tvorbou významných autorov na svetovej akčnej umeleckej scéne v danom období. Na základe komparácie tak zistím ako sa zmenilo vnímanie umenia v očiach samotných umelcov po páde totalitného režimu, zmiernenia cenzúry a otvorením hraníc. Taktiež sa zameriam na preskúmanie rozsahu vplyvu nástupu nových médií a digitalizácie na tento alternatívny umelecký prúd. Dôležitou súčasťou analýzy bude aj kultúrno-spoločenská situácia pred a po roku 1989.

Hana Pospíšilová: *Festivaly akčného umění v České republice do roku 2000*

Ve své diplomové práci mapuji festivaly akčního umění, které se konaly v České republice do roku 2000. Mým cílem je předložit ucelený soupis asi patnácti festivalů, počínaje sympóziem multimediální skupiny Studio erté v roce 1988, do roku 2000, kdy proběhl mezinárodní festival akčního umění Pražský parní válec. Cílem práce je vytvořit jakousi „kroniku“ českých festivalů zasvěcených umění akce. Pro tyto účely využívám pramenný výzkum – shromáždila jsem několik diplomových prací věnovaných jednotlivým festivalům a množství archivovaných katalogů, recenzí a odborných článků, které chronologicky zpracovávám.

Lukáš Kliment: *Akční umění v ČR po roce 2000*

Magisterská diplomová práce si klade za cíl zmapovat domácí scénu akčního umění v novém tisíciletí a zároveň analyzovat souvislosti s rozvojem nových médií a komunikačních technologií a jejich vlivem na umění ve veřejném prostoru. Pozornost bude zaměřena na významné umělecké osobnosti a jejich působení na poli akčního umění. Za tímto účelem bude uskutečněna analýza individuální umělecké tvorby a rozbor konkrétních počinů. Záměrem práce je představit komplexní stav a vývoj akčního umění na našem území v podání starší i mladší generace, přičemž reflektovat bude výhradně tvorbu od přelomu tisíciletí do současnosti. Jednotlivé kapitoly poslouží jako podklad pro zkoumání tematického zaměření užívání interaktivních médií v současné akční tvorbě. Pracuji s publikacemi, odbornými studiemi, časopiseckými články, recenzemi a katalogy výstav. Z webových stránek jsou to avu.cz, ffa.vutbr.cz, artlist.cz či vvp.avu.cz.

Veronika Ševčíková: *Umění videa v ČR do roku 2000*

Cílem mé diplomové práce je zmapovat počátky videoartu v České republice a jeho vstup do českého výtvarného prostoru skrze tvorbu nejvýznamnějších českých osobností videoartu, které působily na

území ČR v 80. a 90. letech. Nejprve se zaměříme na definici pojmu videoart z hlediska vlastností užitého média, v protikladu k filmu a digitálním médiím. V další části si představíme a srovnáme díla nejvýznamnějších českých autorů umění videa. Nejprve se budeme zabývat sdružením Obor video a jeho nejvýraznějšími členy Radkem Pilařem a Petrem Skalou, tedy autory spojenými s oficiální televizní tvorbou. Dále se budeme věnovat performerovi a videoartistovi Tomáši Rullerovi, představiteli české neoficiální umělecké scény. Následně si představíme práce dvou Čechů tvořících v zahraničí, Woodyho Vasulky a Michaela Bielického, kteří v ČR v devadesátých letech působili především v roli pedagogů. Cílem je vytvořit ucelený obraz české videoartové scény nahlédnutý prizmatem námi předložené definice umění videa. Text vzniká na základě práce s katalogy z českých výstav, na kterých bylo prezentováno video umění, dále odborných článků a materiálů uložených v soukromém archivu Tomáše Rullera.

Petra Lustigová: *Umění nových médií v ČR do roku 2000*

Diplomová práce se zaměřuje na umění nových médií v České republice do roku 2000. Pokusí se zmapovat průkopnickou fázi této sféry umění s ohledem na specifický historický kontext ČR, představit stěžejní díla a pionýry této oblasti umění. Toto téma nebylo dosud systematicky zpracováno, chceme proto přispět k zpřehlednění poznání o daného fenoménu v námi určeném období. Nejdříve budeme definovat samotný pojem "umění nových médií", stručně nastíníme světový kontext této tvorby a žánrovou různorodost umění nových médií. Na základě daného vymezení zmapujeme tvorbu českých autorů umění nových médií. K tomu poslouží přehled výstav a symposií uskutečněných na území České republiky do roku 2000, které prezentovaly daná díla. Z přehledu prací a jejich datací vyplynou zakladatelské role umění nových médií na území ČR, významné osobnosti dané oblasti umění, ba i autoři, kteří se této tvorby dotkli pouze jednotlivými díly, jež však byla pro vývoj umění nových médií důležitá. Metoda výzkumu bude ve většině případů sestávat ze sběru historických materiálů. Diplomová práce bude analyzovat sebraná data, hledat nové souvislosti, osvětlovat již dříve známé fenomény a formulovat výsledky výzkumu do uceleného textu popisujícího daný jev.

Barbora Linková: *Archivy a sbírky. Od uměleckého archivu k internetové databázi.*

V diplomové práci se zabývám projekty z evropského prostředí, s důrazem zejména na archivní tendence v umění střední a východní Evropy, konkrétně výzkumné postupy rumunské umělkyně Lii Perjovschi, archiv slovenského umělce Juliuse Kollera, soukromý archiv brněnského umělce knihaře Jiřího Hynka Kocmana a Archiv současného umění a online databáze abART Jiřího Hůly a wikidatabáze Monoskop Dušana Baroka. Teoretický rámec, ze kterého diplomová práce vychází, představuje koncept archivu jako specifické praxe v rámci umělecké praxe, včetně ideologických východisek a motivací těchto postupů.

24. 04.

Nové formy mediace a mediálního umění

Pavel Směřička: *3D tisk jako umění*

V diplomové práci se věnuji počátkům 3D tištěného umění, které představím jako souhrn technologického (softwarové i hardwarové) vývoje a vývoje umění. Představím první 3D tištěné skulptury jako nový druh umění nových médií s vlastními subžánry. Naznačím rovněž proces institucionalizace umění 3D tisku ve smyslu jeho pronikání do výstavních prostorů. Cílem práce je zmapovat počátky této dosud pouze fragmentárně zpracované tematiky. Metoda práce vyplývá z výše uvedeného: popíši technologický vývoj 3D tiskáren a historii jejich uplatnění v umělecké tvorbě. Umělecká díla 3D tisku roztřídím podle témat nebo žánrů. Jelikož doposud nebylo toto téma komplexně zpracováno, pracuji především s webovými odbornými články nebo stránkami

jednotlivých umělců či firem. Významným zdrojem informací budou také katalogy a webové stránky výstav, na kterých bylo umění 3D tisku představeno.

Jiří Hoza: *Propojení a vzájemné působení filmu a videoher*

Náplní této práce je výzkum vzájemného vztahu médií filmu a videoher. Záměrem je prozkoumat, jak se média filmu a videoher ovlivňují z hlediska formy, techniky či obsahu. Také se chci podívat na základní praktiky v rámci adaptací videoher na motivy filmů a filmů na motivy videoher. Porovnávány budou prvky patřící do narativní, vizuální a auditivní složky, podle kterých bude analytická část rozdělena. Zkoumány budou specifické projevy filmové řeči ve videohrách a zpětné působení videoher na oblast filmu. Výzkumná metoda bude vycházet zejména z konceptu remediace (Bolter-Grusin) a ze studia typických skladebních prvků a fungování filmů a videoher. Pracuji s literaturou z oblasti teorie filmu a herních studií.

Roman Zigo: *Specifika praxe sound designu počítačových her*

V diplomové práci zmapuji a následně podrobím analýze pracovní postupy současných zvukových designérů počítačových her v českém prostředí. Zaměřím se na vyhledávání odchylek praxe herních vývojářů a jejich (tzv.) vernakulární teorie od teoretického rámce tohoto oboru budovaného v akademickém kontextu. Cílem je předložit komplexní obraz poznatků sound designu počítačových her zahrnující oba typy vědění. Získané informace budu zkoumat metodou komparace a analyzovat je z pohledu přínosnosti pro obor sound designu. Při analýze práce sound-designéra budu postupovat chronologicky od tvorby konceptu až po finální mixáž a tedy ve třech fázích – pre-produkce, produkce a post-produkce. Výzkum podložím literaturou z oblasti game studies, rozhovory s praktiky a studem informací umístěných na internetu a webových stránkách sound-designerů.

Tereza Fousková: *Divadlo v přímém přenosu*

Tématem mé diplomové práce je fenomén přímých přenosů divadelních představení sledovaných v kinech a postupně i v divadelních sálech. Zaměřím se především na přímé přenosy oper promítané do kin po celém světě (například představení z Metropolitní Opery v New Yorku a dalších významných evropských operních institucí). Ve své práci předpokládám, že v současné době „instantního času“ nových médií se mění naše chápání kategorií *živé vs. zprostředkované, bezprostřední/autentické vs. mediované*. Cílem práce je popsat aktuální fenomén přímých přenosů z několika úhlů pohledu. Živé přenosy divadelních představení budu zkoumat zaprvé z hlediska vývoje tohoto fenoménu (1. přímý přenos a postupně šíření této praxe). Zadruhé se zaměřím na popis samotného způsobu, jak dochází k mediaci (jak technicky ovlivňuje přímý přenos představení v divadle a jeho mediálně zprostředkovanou produkci). Zatřetí budu na přímé přenosy nahlížet z hlediska jejich místa ve struktuře marketingových strategií kin (případně divadel). Celkový obraz daného fenoménu doplním strukturovanými rozhovory s návštěvníky a lidmi, kteří se na fungování těchto představení podílejí. Téma diplomové práce teoreticky ukotvím v práci Philipa Auslandera (Liveness, 1999), který poukazuje na to, jak se naše chápání „živosti“ mění v době nových médií. K popisu vývoje přímých přenosů divadelních představení použiji dostupné webové stránky, převážně web Metropolitní opery a také články na tematických blozích týkajících se opery. Tyto články problematiku vývoje přehledně shrnují. Pro část práce popisující technický vliv na produkci představení vyjdu z teorie remediace Boltera a Grusina (2000). Zde využiji rozlišení pojmů hypermediace a imediace a zjistím, který z těchto modů se zde uplatňuje. Marketingové záměry přímých přenosů pomůže nastítnit oficiální web Metropolitní opery a také souhrnná bakalářská práce Kamily Dohnalové, týkající se marketingu kulturních institucí, která mimo jiné přehledně shrnuje výsledek marketingové strategie Metropolitní Opery. Další doplňující informace budu čerpat z tematických webů, blogů a magazínů.

Pavel Havelka: *Fenomén interpretačních center: nová média a historie*

Ve své diplomové práci se zabývám problematikou využití nových médií v praxi interpretačních center. Problematika interpretačních center je dosud v České republice neznámá a neprobádaná.

Cílem práce je definovat postavení interpretačních center mezi ostatními paměťovými a kulturními institucemi a roli nových médií v nich. Práce mapuje od 50. let 20. století historii konceptu tzv. interpretace dědictví a vývoj fenoménu interpretačních center. Pokládá si dvě stěžejní otázky: Jakou roli hrají nová média ve vystavovacím, resp. V procesu interpretace historie? A jaké paralely interpretačních procesů lze nalézt v evropské historii do počátku tzv. dlouhého 19. století, tedy do doby, kdy začala vznikat moderní veřejná muzea? Kromě osobního nebo zprostředkovaného seznámení se s fungováním interpretačních center (se zaměřením na Španělsko), budu pracovat se zahraniční literaturou věnovanou kulturnímu dědictví a s českou literaturou věnovanou zprostředkující funkci výstavních institucí.

Tobiáš Grolich: *Personalizovaný design na webu se zaměřením na magazín TIM-ezin*

Práce se zabývá personalizovaným designem na webu se zaměřením na online magazín TIM e-zin. Práci rozdělují na dvě části, první teoretickou, kde shrnu současný stav prezentování časopisu a možnosti jeho vylepšení a praktickou, kde vytvořím nový vizuální styl a funkční maketu navrhovaného webu. Cílem mé práce je vytvořit takový vizuální styl a web, který bude odpovídat obsahu časopisu. Ve své případové studii chci využít výsledky průzkumu čtenářů časopisu, přednášky a rozhovory předních českých odborníků na inteligentní web a UX a publikace zabývající se touto problematikou.

Délka příspěvků: 10 minut + 5 minut diskuse.

Moderátor konference: Jana Horáková