

TIM 2015

TRENAŽÉR KONFERENCE

Anotace:

Lenka Rišková

Kultúra v sieti

Nezávislé iniciatívy v umení a kultúre nových médií v Bratislave po roku 2000

V magisterskej diplomovej práci s názvom *Kultúra v sieti. Nezávislé iniciatívy v umení a kultúre nových médií v Bratislave po roku 2000* sa zaoberám občianskymi aktivitami na poli prezentácie novomediálneho umenia a kultúry v Bratislave po roku 2000. Tieto iniciatívy sú častokrát dôležité aj v medzinárodnom význame. Za cieľ sme si stanovili zmapovať scénu nezávislých kultúrnych centier a iniciatív v hlavnom meste Slovenska po roku 2000. V práci vychádzame z predpokladu, že nezávislá kultúrna scéna v Bratislave je založená na vzájomnej previazanosti a spolupráci jej členov, či už ide o jednotlivcov alebo celé organizácie a iniciatívy. Túto previazanosť môžeme znázorniť ako sieť, čo nám poskytuje metaforu neurónových alebo tiež počítačových sietí, pričom vychádzame z teoretických koncepcií sociálnych sietí. Rok 2000 sme si zvolili ako východiskový bod, kedy sme zaznamenali vznik viacerých organizácií so záujmom o umenie a kultúru nových médií. Naším cieľom je teda preskúmať a zmapovať štruktúru siete nezávislej kultúrnej scény venujúcej sa novomediálnemu umeniu v Bratislave vo vymedzenom časovom období a vytvoriť tým možno aj priestor pre podobný výskum v celoslovenskom rozmere. Veľkým zdrojom informácií nám je online databáza monoskop.org ako aj webové stránky jednotlivých organizácií (Atrakt art, Multiplace, A4 – priestor pre súčasnú kultúru, Anténa, Tranzit a pod.).

Zbyněk Tomášek

Tomáš Ruller – Ruční práce

Cílem prezentace bude popsat a analyzovat konkrétní projekt z tvorby 90. let českého akčního umělce Tomáše Rullera. Roku 1996 představil autor v rámci výstavy Orbis Fictus instalaci nazvanou Ruční práce, která se zaměřuje na médium televize a manipulace s obrazem. Tomáš Ruller je jednou z významných postav české rané videoartové scény. Z toho důvodu se ve svém příspěvku pokusím tento projekt komparovat s televizními díly světových video umělců (Paik či Vostell) a zasadit je do teoretického rámce nových médií.

Ondřej Honel

Hudba a prostor, hudba v prostoru a prostor v hudbě

Příspěvek se věnuje hudebnímu prostoru, jak se proměňoval, jak byl vnímán a jak s ním bylo (a je) pracováno. Zaměřím se především na problematiku kompozice zvukového prostoru z hlediska možných přesahů k participaci návštěvníků. Pozornost bude věnována historickému exkurzu, konkrétně archeologii ambientu a příbuzných uměleckých (hudebních a zvukových) směrů, definicím aurálního prostoru v konceptech hudebních, výtvarných a novomediálních. Následně se zaměřím na příklady uplatnění hudebního/zvukového prostoru v soudobých uměleckých přístupech a jejich interpretaci.

Zuzana Kováčová

Fenomén 4DX

Zameriam sa na demonštráciu, pomocou obrazových materiálov, technickej stránky 4DX kina, predstavím efekty, ktoré v kinosálach momentálne sprevádzajú samotný film. Pokúsím sa na konkrétnych príkladoch vyčleniť dva možné druhy filmov premietaných v 4DX formáte a to: hraný a animovaný film. Nájsť rozdiely pomocou komparácie a vysvetliť to skrz imerzivitu v oboch prípadoch.

Predstavím technické aspekty zvláštných efektů, které se uplatňují v 4DX kině. Srovnám způsoby, jakými je dosahováno imerze v případě hraných a animovaných 4DX filmů.

Dominik Oslej

Izomorfné tónové rozvrhnutie u hudobných rozhraní – názov diplomky

Hudobný izoformizmus sa najčastejšie spomína v spojitosti s konceptom hudobného nástroja a jeho systému rozpoloženia tónov na základe ich harmonických vzťahov. Ide o sústavu, kedy sa pri hre na takom nástroji využívajú tie isté gestové prevedenia pre tie isté hrané sekvencie alebo intervaly, bez ohľadu na tóninu. Izomorfné rozpoloženie tónov si môžeme predstaviť ako mozaiku s pevne stanovenou štruktúrou tónov (existuje niekoľko variánt), ktorá sa symetricky objavuje po celej ploche (na ktorej hráč zadáva tóny) a hráč je tak schopný aplikovať jednotné gesto pre daný zvukový výsledok, napríklad hrať ten istý akord s tou istou polohou prstov len na iných základných tónoch. Takéto izomorfné rozpoloženie tónov odhaľuje nové možnosti harmonických vzťahov, a hráča tak môže viesť k neobvyklým hudobným prevedeniam.. + ukážka na konkrétnych nástrojích (....)

Natalia Lajciakova

Snowboardové video v kontexte štúdií nových médií

Magisterská diplomová práca spracúva tématiku snowboardového videa ako súčasť diskurzu nových médií. Cieľom práce je vytvoriť na základe syntézy a analýzy poznatkov z viacerých rozličných diskurzov vhodný teoretický aparát, na ktorého základe bude možné definovať snowboardové video.

Na jednej strane sa práca venuje analýze jazyka snowboardových videí, ich samotnému ukotveniu v rámci spomínaného diskurzu nových médií. Vychádzajúc pri tom z konkrétnych textov z prostredia herných či filmových štúdií, textov zaoberajúcich sa znakmi nových médií (Manovich), videoklipom (Oborník), atď. Na druhej strane, zohľadňuje potrebu analyzovať snowboardové video zo stránky obsahovej. Jedná sa o prejav špecifickej subkultúry, ktorej odborný opis vychádza z oblasti sociológie (Borden, Sekot) a bude doplnený postrehmi samotných jazdcov – členov subkultúry. K ucelenému obrazu prispieva rovnako interpretácia videí, ich historický vývoj a samozrejeme opis práce pri ich realizácii.

Predstavím výzkumné metódy / prístupy, ktoré využívám k teoretickému uchopení fenoménu snow-videa.

Tereza Žáčková

Tomáš Ruller – tvorba 70. let: Body Art, Happening – Návraty k přírodě/ Foto-dokumentace

Prostřednictvím svého příspěvku seznámím posluchače s tématem mé magisterské diplomové práce.. Jak samotný název napovídá, cílem této práce je analýza tvorby etablovaného českého akčního umělce – Tomáše Rullera.. V rámci příspěvku představím

vybrané umělcovy akce z oblasti Body Artu, Happeningu a akce spjaté s přírodou. Zaměřím se pouze na akce z období 70. let, kterými je moje práce ohraničena. U akcí, u nichž se dochovala příslušná fotodokumentace, nabídnu posluchačům názorné ukázky umělcových počinů.

Veronika Marková

Našiel postmoderný tulák svoje vzdelávacie pastviny v MOOCs?

Marshall McLuhan, Nam June Paik a Pierre Lévy sa vo svých textoch zaoberajú aj podobou vzdelávania v budúcnosti. Pochopiteľne, všetci ho spojili s novými médiami a vymenovali niekoľko kľúčových vlastností a konkrétnych špecifik, ktoré by malo mať učenie a jeho subjekty. Ich myšlienky vytvárajú obraz postmoderného tuláka, ktorého edukácia prebieha prostredníctvom online vzdelávacích projektov. Konferenčný príspevok predstaví tohto tuláka a jeho požiadavky a očakávaní spojená s učením, ktoré sú vystavané na vlastnostiach nových médií od Martina Listera a základných pedagogických definíciach. Tieto kritériá budú kľúčové pre analýzu Masívnych otvorených online kurzov, ktoré sú mnohými považované za naplnenie predpovedí uvedených troch autorov. Sú naozaj MOOCs naplnením prvotných očakávaní? Sú realizáciou naplno využívajúcou ponúkané možnosti nových médií a vytvárajúcou vhodnú krajinu pre tuláka? Príspevok bude svojím obsahom hľadať odpovede nielen na tieto otázky.

Barbara Herucová (362429)

(nebudem sa môcť zúčastniť seminára 9.4.2015)

Hry vo verejnom priestore a ich inštitucionalizácia v podobe „play festivalov“

Hry (digitálne aj nedigitálne) vstupujú do verejného priestoru – fyzického i diskurzívneho – a postupne si budujú svoje postavenie v kultúre súčasnej spoločnosti. Odvetvie videohier (počítačových / digitálnych hier) je v dnešnej dobe etablovanou súčasťou každodenná a je bežne považované za jeden z kreatívnych priemyslov. Rovnako si svoje miesto v spoločnosti buduje a upevňuje i koncept hravosti (playfulness), či gamifikácia (= využívanie herných prvkov v reálnom kontexte, či už v business sektore, reklame, či vzdelávaní). Kde sa však v tomto spektre nachádzajú hry vo verejnom priestore? Aké je ich postavenie v prostredí súčasnej kultúrnej praxe (zahŕňajúcej spomínané videohry, hravosť, či gamifikáciu), kreatívnych priemyslov a každodenného života? A čo to vlastne sú hry vo verejnom priestore? To sú otázky, ktorých zodpovedanie je cieľom mojej magisterskej diplomovej práce.

Na naplnenie tohto cieľa v práci využívam koncept play festivalov ako zastrešujúci nástroj ukazujúci možnú inštitucionalizáciu nesúrodej zmesi aktivít ukrývajúcich sa pod pojmom hry vo verejnom priestore.

Barbora Lagová

Kyberfeminismus jako fúze kyberprostoru a feminismu

V příspěvku se budu zabývat kyberfeminismem. Zaměřím se na genderové rozdíly, které stojí v centru zájmu všech feminismů, avšak základní otázka dualismu muž vs. žena se v případě kyberfeminismu posouvá k dualismu člověk vs. stroj, přirozené vs. umělé, původním a neautentickým, dodatečně vytvořeným, což je pro kyberfeminismus základ všech ostatních rozdělení, která řídí společnost. Teoretické ukotvení příspěvku poskytnou texty Cornelie

Sollfrank, Rosi Braidotti, Sadie Plant, Donny Haraway a dalších. Hlavním cílem je prozkoumat nové způsoby, jak lze přemýšlet o identitě, a to díky možnostem, které se ženám v kyberprostoru otevírají.

Soňa Borodáčová

Parametrický design: procesy a realizácie

Pre architektúru bolo implementovanie digitálnych technológií do procesu navrhovania veľmi prirodzené. Prečo má však význam hovoriť v rámci interaktívnych médií o architektúre a o tom, ako významne ju ovplyvnili digitálne procesy?

Skutočný paradigmatický obrat súvisiaci s príchodom médií nespočíval iba v zdigitalizovaní a následnom editovaní daného designu, ale vo výpočte a navrhnutí algoritmov, ktoré generujú emergentnú architekturu. Tieto zmeny so sebou priniesli množstvo novinek a experimentov vo formálnom i priestorovom jazyku architektúry a vnášajú do teórie a praxe úplne nové možnosti, pohľady a postupy, novú filozofiu. Architekti, ktorí pracujú s digitálne riadenou architektúrou (tzv. parametrickou architektúrou), vytvárajú flexibilné, interaktívne, adaptabilné formy. Software je hnacou silou vo všetkých etapách plánovania štruktúry a vzniku takejto stavby.¹

Vo svojom príspevku chcem predstaviť princípy parametrického navrhovania architektúry na konkrétnych príkladoch a projektoch. Chcem hlavne poukázať na to, že sa nejedná len o utopické, u nás nerealizovateľné projekty, ale že sa tento spôsob navrhovania ujíma aj tu. Studio FLO(W), ktoré vedie architekt a pedagóg ČVUT Miloš Florián, je jedným z takýchto príkladov.

Kateřina Ferklová,

Rodinný film – uvádění a recepce rodinného filmu ve veřejném prostoru

Rodinné filmy natočené primárně pro soukromé promítání, se v posledních letech přemístily, neboli „relokovaly“ do nového prostředí, a to zejména do veřejného kina, televizního vysílání a na internet, kde se setkávají s odlišným typem diváka. Cílem diplomové práce je zkoumání současné pozice „veřejného“ rodinného filmu v českém kontextu, a jaký vliv má na pojetí diváka jako autora-umělce. Budu se snažit ukázat, jak se z takových snímků za pomoci dalších médií (hudby, komentáře atd.) stává spíše jakýsi hybridní multimediální počín, který mění svůj původní účel tím, že láká k jeho sledování na veřejnosti velmi široké publikum. Svůj výzkum podkládám především odbornými články, dobovými publikacemi, webovými stránkami konkrétních případů současných podob rodinného filmu a také rozhovory s Jiřím Horníčkem a Janem Šiklem.

Mária Tkáčiková

Slovinské politické novomediálne umenie po roku 1991

Diplomová práca sa zameriava na umenie nových médií vo Slovinsku od roku 1991 zaoberajúce sa kritickou reflexiou zmien tamojších sociálnych a politických pomerov. Cieľom práce je priblížiť politické tendencie v umení nových médií slovinských autorov po odlúčení Slovinska od bývalej Juhoslávie a analyzovať ich rôznorodé prístupy. Úvod práce je zameraný na predstavenie špecifického historického kontextu Slovinska po roku 1989, keď padol

¹ MACHÁČEK, Julius. S Milošem Floriánem o digitálně řízené architektuře. *Architekt: Nezávislý měsíčník architektů*. Praha: Redakce Architekt, 2013, č. 3, s. 82-86. Dostupné z: http://www.studioflorian.com/publikace-files/digitalne_rizena_architektura_architekt_3_2013.pdf

komunistický režim a liberálna demokracia a do východnej Európy vstúpil kapitalizmus. Hlavný fókus v úvodných kapitolách je zmena ideológie bývalej socialistickej krajiny a prijatie nových hodnôt a myšlienok expandujúcej západnej kultúry kapitalizmu. Za cieľ si kladiem nájsť a popísať súvislosti vzťahov medzi umením a politikou a zviditeľniť dopad politických činov na umenie. Po teoretickom úvode sa pozornosť presunie na predstavenie a analýzu konkrétnych mien a inštitúcií, ktoré položili základné kamene novomediálneho umenia vo Slovinsku a spája ich kritický postoj voči politickej a spoločenskej situácii. Práca mapuje priekopnícku fázu tohto druhu umenia a ponúka tak stručný prehľad mien, ktoré inklinujú k novomediálnemu umeniu na tomto území. Zameriavame sa aj na samo-vyhlásené umelecké kolektívy, ktoré stáli pri vývine umenia nových médií vo Slovinsku. Časť práce popisuje rozdiely medzi umeleckými skupinami z východnej a západnej Európy, na ktoré poukázal slovinský mediálny teoretik, umelecký kritik a filozof Boris Groys vo svojej práci *Back from the Future*. Vybraní novomediálni umelci budú podrobení analytickým komentárom ich umeleckého prístupu a tematického zamerania ich diel.

Ekaterina Gorshkova

Koncepcie filozofie médií v Rusku

Přelom 20. a 21. století se vyznačoval aktivním projednáváním problematiky filozofie médií. Zatímco v Německu se o filozofii médií začalo mluvit již v 90. letech (J. Habermas, R. Fietz, a další), a v současnosti je tento fenomén již konceptuálně vymezen, institucionalizován a systematizován, v Rusku se pojem objevil teprve v roce 2007 během konference „Média jako předmět filozofie“. Právě teď jsme tedy svědky zrození nové disciplíny v ruské vědě. Během naší práce odpovíme na otázky: Jaká specifika má ruský přístup k filozofii médií? A existuje vůbec? Dozvíme se, kdo z ruských vědců se zabývá mediální filozofií a v čem spočívá hlavní přínos jednotlivých vědců k rozvoji této oblasti. Ale také, jakou roli hrají zahraniční výzkumy při etablování ruského přístupu k mediální filozofii.

Radek Návrat

Umělá inteligence a umění. Možnosti uplatnění poznatků disciplíny umělá inteligence v teorii a praxi novomediálního umění

Umělá inteligence již dávno není vědecko-fantastickou fikcí, ale reálným problémem, kterému se věnují vědecké týmy po celém světě. Rozvoj AI je neoddelitelný od rozvoje ICT, proto je logické, že celá řada novomediálních uměleckých děl je touto disciplínou inspirována. Ve své diplomové práci se chci zaměřit na soubor uměleckých děl představených v rámci VIDA Awards tematizujících nebo využívajících AI. Tato díla budu klasifikovat z hlediska uplatnění nebo tematizace základních tezí a tropů disciplíny AI. Na základě této sondy do vztahu AI a současného mediálního umění chci zhodnotit současný stav partnerství AI s uměním a identifikovat trendy, se kterými by se mělo počítat do budoucna.

Monika Szucsová

Softwarové umenie ako forma základného výskumu programovateľných médií

Softwarové štúdiá nadväzujú na dve oblasti výskumu a praxe: na výskum komputingu z historickej perspektívy (archeológia médií, teória vedy) a na diskurz obklopujúci free software a open source software. Ďalším dôležitým zdrojom vedenia softwarových štúdií je umelecká tvorba v prostredí programovateľných médií, ktorá je považovaná nielen za

vhodný predmet výskumu širokého spektra praxí obklopujúcich počítače, ale môžeme ju považovať tiež za metodologický nástroj, v zmysle kreatívneho výskumu potenciálu a limitov programovateľných médií. Cieľom diplomovej práce je overenie hypotézy formulovanej poprednými teoretikmi softwarových štúdií, Florianom Cramerom a Matthewom Fullerom, že softwarové štúdiá ako akademická disciplína využívajú softwarové umenie nielen ako jednu z oblastí výskumu špekulatívneho užívania softwaru, ale tiež ako istú formu základného výskumu programovateľných médií, ktorá bezprostredne ovplyvňuje akademický diskurz.

Hana Bělohradská

Jasia Reichardt – Cybernetic Serendipity

Príspevek bude venovaný kurátorskej práci britskej kritičky umění a kurátorky Jasie Reichardtovej, zejména pak představení jejího významného výstavního projektu Cybernetic Serendipity z roku 1968.

Cybernetic Serendipity byla první ucelenou výstavou kybernetického umění, která se pokusila ukázat všechny aspekty počítačově podporované tvůrčí činnosti. V této průkopnické expozici byla prezentována všechna dostupná, v té době aktuální kybernetická díla vytvořená umělci společně s odborníky představujícími špičky v oblasti výpočetní techniky v 60. letech. Součástí výstavy byly ukázky počítačem vytvořené hudby, počítačové grafiky, poezie, kinetických soch, robotů a dalších druhů umělecké tvorby, jejichž podstatnou složku tvořil prvek (řízené) náhody. Cybernetic Serendipity je dosud považována za jednu z nejvýznamnějších výstav historie umění nových médií.

Michal Kučerák

Hranice galérie

To čo definuje nielen galériu sú jej hranice. Je možné rozlíšiť hranice jej vlastného fyzického priestoru, samotné architektonické limity, ktoré určujú priestor, v ktorom sa realizujú výstavy, a kurátorské limity, ktoré určujú program (hranice toho čo bude vystavené a čo nie). Okrem konkrétneho fyzického priestoru, v ktorom galéria realizuje svoj program, operuje galéria vo virtuálnom priestore. Primárne ho využíva na marketingové účely – prezentáciu vlastnej činnosti (napr. www stránky) alebo vytváranie priestoru na moderovaný dialóg s divákmi (napr. sociálne siete). Zároveň týmto spôsobom generuje a ukladá archív svojej minulej činnosti. Na konkrétnych príkladoch umeleckých diel ukážem ako môžu nielen samotní umelci a nadšenci, ale zároveň široká verejnosť, intervenovať do virtuálneho galerijného priestoru mimo akékoľvek jej dramaturgické vedenie. Takéto „hackovanie“ virtuálneho priestoru, ktoré primárne môže viesť napr. ku kritickému prístupu k samotnej inštitúcii (inštitucionálna kritika) musíme odlíšiť od „hackovania“, ktoré môže využívať prostriedky galérie napr. k snahe o nelegálne získanie finančných prostriedkov alebo šírenie poplašnej správy (rozlíšenie na „white hat“ a „black hat“ hackerov). Cieľom príspevku je tak poukázať na dôležitosť, akú by mali galerijné inštitúcie prikladať možnostiam virtuálneho prostredia, a zároveň poukázať na meniace sa typy diváckeho prístupu (od konzumentov k produserom).

Michal Hubík

Gamifikace – jen „buzzword“ či revoluční pojem?

Ve svém příspěvku se pokusím o objektivní zhodnocení stavu, ve kterém se aktuálně metoda gamifikace nachází. Zdali je, či není akademickou obcí považována za hodnou relevantního výzkumu. Uvedu pohledy na metodu z řad odpůrců i příznivců. Postupně také rozeberu historii pojmu, původ, vývoj a pokusím se vysvětlit dle mého uvážení aktuálně nejpřesnější definice gamifikace znázorněné na praktických příkladech.

Cecílie Antůšková

Bioart v tvorbě Louise Beca

V referátu bych ráda představila hlavní téma své diplomové práce – bioartovou tvorbu současného teoretika, conceptualisty a umělce Louise Beca. V úvodu nastíním, co je bioart a jaké oblasti umění jsou takto označovány, aby bylo jasně patrné, jakého směru je v rámci bioartu Louis Bec představitelem.

Bec se se věnuje uměleckému výzkumu, ve kterém se zabývá vztahy mezi přístupy vědeckými, uměleckými a technologickými. Jeho vědecko-umělecká aktivita má podobu spisů, komunikací s přáteli, vědci a umělci, konferencí, různých skic, obrázků, konceptů, syntéz, kreseb či instalací. Nejznámějším Becovým počinem je spolupráce s Vilémem Flusserem, filozofem českého původu, která vyústila ve společně vytvořenou knihu *Vampyroteuthis Infernalis*, o které se taktéž v referátu zmíním.