

TIM 2015

TRENAŽÉR KONFERENCE

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. V práci vychádzam 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 je možné znázorniť ako sieť, pri ktorej navrhovaní vychádzam z teoretických koncepcií sociálnych sietí. Rok 2000 som si zvolila ako východiskový bod, kedy v Bratislave vzniklo viacero organizácií so záujmom o umenie a kultúru nových médií. Cieľom diplomovej práce 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. Ako veľký zdroj informácií mi slúži 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 umělců (Paik či Vostell) a zasadit jej do teoretického rámce nových médií.

Nina Zelená

Tomáš Ruller – Na hraně

Umelecká tvorba sa v priebehu 20. storočia začala čoraz viac prepájať s každodenným životom a umelecká sloboda sa začala stretávať s obmedzením zákona. Téma mojej prezentácie na túto skutočnosť priamo naväzuje, chcela by som sa venovať multimedialnej performance Mezi tím Tomáša Rullera a Marcely Zaoralovej, ktorou sa podľa štátnych orgánov dopustili hrubej neslušnosti vo verejnom priestore a na oboch aktéroch bola uvalená žaloba. Účastníkom konferencie by som chcela priblížiť podstatu tejto akcie a súdny proces, ktorý predstavoval obhajobu novej formy umenia – umenia akcie.

Katarzyna Mikeszová

Vývoj akčního umění v Polsku od 60. let do současnosti

V příspěvku se budu zabývat problematikou mé diplomové práce, která zachycuje okolnosti vzniku akčního umění v Polsku od šedesátých let, jeho vývoj a transformaci až po jeho dnešní podobu. Proměny polského akčního umění v příspěvku rozdělím na několik časových etap, které se vyznačovaly specifickými rysy a přístupy. Dále se zaměřím na nejvýznamnější centra polského akčního umění, která umělce sdružovala (Warszawa, Kraków, Łódź, Wrocław, Poznaň), na festivaly a důležité instituce, jak v dobách komunismu, tak dnes. Referát bude shrnutím výsledků mého mapování polského akčního umění se zaměřením na jeho bezprostřední vlivy na avantgardní tvorbu v mezinárodním kontextu.

Ondřej Honel

Hudba a prostor, hudba v prostoru a prostor v hudbě

Příspěvek, který představí mou diplomovou práci, se věnuje hudebnímu prostoru a tomu, jak se proměňoval, jak byl vnímán a jak s ním bylo (a je) pracováno. Zaměřím se především na problematiku kompozice zvukového prostoru.

Pozornosť bude venovaná historickému exkurzu, konkrétne archeológii ambientu a príbuzných umelckých (hudebných a zvukových) smerů, definíciam aurálného priestoru v konceptoch hudbných, výtvarných a novomediálnych. Následne se zaměřim na příklady uplatnění hudbného/zvukového priestoru v soudobých umelckých prístupech a jejich interpretaci.

Zuzana Kováčová

Fenomén 4DX kino

Fenomén 4DX predstavuje nový nádych a obrodienie filmovej tvorby, ktorá sa snaží opätovne pritiahnuť diváka k plátnam multikín. Cieľom môjho bádania je odpovedať na otázky, z akého média sa tento fenomén vyvinul, čo viedlo k jeho rozvoju a aký dopad malo jeho zaradenie na filmový trh.

V prvej časti priblížim vybrané filmové efekty v historickom kontexte, ktoré odzrkadľujú súčasné trendy vytvárania špeciálnych efektov 4DX kina. Práca bude skúmať technologické aspekty ako stereoskopické 3-D verzie, smell-o-vision a techniky pohyblivých sedadiel. V ďalšej časti sa zameria na zhodnotenie prínosu tohto fenoménu ako z umeleckého, tak aj z diváckeho hľadiska.

Natália Lajčiaková

Snowboardové video v kontexte štúdií nových médií

Snowboardovému videu ako audiovizuálnemu dielu, ktoré je súčasťou novomediálneho kontextu, nebola doposiaľ v akademických kruhoch venovaná dostatočná pozornosť. Snowboarding sa zvyčajne spája s diskurzom vedy o telesnej kultúre, alebo sa ním okrajovo zaoberá oblasť sociológie. Nejedná sa však iba o šport, snowboarding svojou povahou vytvára prostredie subkultúry, ktorá so sebou prináša špecifické výrazové prostriedky. Táto osobitosť utvára odlišné estetické hodnoty, ktoré sa prejavujú práve pri tvorbe audiovizálnych diel.

Cieľom príspevku je predstaviť hlavné prístupy, ktoré využívam k teoretickému uchopeniu fenoménu snowboardového videa. Jedná sa o obsahovú analýzu a analýzu jazyka snowboardových videí. Vychádzajúc pri tom z konkrétnych textov novomediálneho diskurzu, sociológie či platforiem prevádzkovaných ľuďmi zo snowboardovej komunity pre jej členov.

Tereza Žáčková

Tomáš Ruller — tvorba 70. let: Body Art, Happening — návraty k prírodě/ Foto-dokumentace

Prostřednictvím svého příspěvku seznámím posluchače s tématem mé magisterské diplomové práce. Jak samotný název napovídá, jejím cílem 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 tvorbu z období 70. let, kterými je moje práce ohraničena. U akcí, u nichž se dochovala příslušná fotodokumentace, nabídnu posluchačům názorné ukázky umělcových počínů.

Veronika Marková

Našiel postmoderný tulák svoje vzdelávacie pastviny v MOOCs?

Marshall McLuhan, Nam June Paik a Pierre Lévy sa vo svojich textoch zaoberali 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 doplnené o Baumanove postrehy vytvárajú obraz postmoderného tuláka, ktorého edukácia prebieha prostredníctvom online vzdelávacích projektov. Konferenčný príspevok predstaví tohto tuláka spoločne s jeho požiadavkami a očakávaniami, ktoré sú ukotvené vo vlastnostiach nových médií od Martina Listera a v základných pedagogických definíciách. 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

(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 (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 nesúrodnej zmesi aktivít ukrývajúcej sa pod pojmom hry vo verejnom priestore. Play festivaly sú v práci vnímané nielen ako prostriedok rozšírenia a popularizácie hier vo verejnom priestore medzi širokou verejnosť, ale zároveň ako možnosť budovania (medzinárodnej) komunity ľudí, ktorí sa okolo týchto hier pohybujú (herných vývojárov, akademikov, producentov a ďalších), ktorí svojou činnosťou toto pole definujú a redefinujú.

Miloš Fecko

Fenomén hravosti v DIY low-tech interaktívnom umení s dôrazom na elementárnu výučbu v stredoeurópskom kontexte

Vo svojej diplomovej práci sa zameriavam na jednu zo základných charakteristík Device art, ktorou je hravosť. Mojou úlohou bude vyhľadať a následne skúmať tento ľudický element v dielach stredoeurópskych umelcov, ktorý vo svojej tvorbe využívajú metódu DIY vo sfére low-tech. Cieľom práce bude analyzovať možnosti reálneho využitia vybraných diel v edukačnej praxi na elementárnom stupni. V prednáške sa zameriam na pojem hravosť, ktorú vnímam v rámci kontextu interaktívneho umenia ako primárny element v interakcii medzi subjektom „Playing Man“ (J. Huizinga) a objektom „Playware“ (H. H. Lund, C. Jessen) ako nástrojom rozvoja tvorivých schopností človeka.

Barbora Lagová

Kyberfeminismus jako fúze kyberprostoru a feminizmu

V príspevku 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, původní vs. neautentické, dodatečně vytvořené, což je pro kyberfeminismus základ všech ostatních rozdělení, která řídí společnost. Teoretické ukotvení príspevku poskytnou texty Cornelia Sollfrank, Rosi Braidotti, Sadie Plant, Donna 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

NA SEMINÁRI NEBUDEM PRÍTOMNÁ 26.3. a 2.4.

Parametrický design: procesy a realizácie

Pre architektúru bolo implementovanie digitálnych technológií do procesu navrhovania veľmi prirodzené. Skutočný paradigmatický obrat súvisiaci s príchodom médií však nespočíval v zdigitalizovaní a následnom editovaní daného designu, ale vo výpočte a navrhnutí algoritmov, ktoré generujú emergentnú architektúru. 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.

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 zmapovať politické tendencie v umení nových médií slovinských autorov po rozpadu bývalej Juhoslávie na území nově vzniklé Republiky Slovinsko a zanalyzovať ich rôznorodé prístupy. Úvod práce je zameraný na predstavenie špecifického historického kontextu Slovinska po roku 1989, keď padol komunistický režim a do východnej Európy vstúpil kapitalizmus. Hlavný fókus v úvodných kapitolách je teda zmena ideológie bývalej socialistickej krajiny a prijatie nových hodnôt a myšlienok expandujúcej západnej kultúry kapitalizmu. Za cieľ si kladieme 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 umelcov, ktorí 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 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. Ve svém příspěvku odpovím na otázky: Jaká specifika má ruský přístup k filozofii médií? A existuje vůbec? Dozvíme se, kdo z ruských vědců se zabývá filozofií médií a v čem spočívá hlavní přínos jednotlivých vědců k rozvoji tohoto diskursu, ale také, jakou roli hrají zahraniční výzkumníci a jejich publikace při etablování ruského přístupu k filozofii médií.

Radek Návrat

Umělá inteligence jako předmět studia interaktivních médií

Umělá inteligence (AI) se z vědecko-fantastické fikce transformovala v seriózní disciplínu, které se věnuje řada výzkumných týmů po celém světě. Tento zprvu utopický sen dnes reálně představuje novou etapu ve vývoji ICT a jako takový se projevuje i v konkrétní umělecké praxi. Vzhledem k těmto důvodům je tedy, myslím, zcela namístě, aby AI byla důsledněji reflektována v rámci studií interaktivních médií. Jak by však tato reflexe měla vypadat? A jakým směrem by se měla ubírat? Ve svém příspěvku, kde představím studia interaktivních médií v roli jisté spojnice mezi inženýrskou a vědeckou praxí AI, právě na tyto i další otázky odpovím. S odkazem na diskurz studií interaktivních médií (Hacking, Haraway, Huhtamo, Kling, Latour, Turkle, Wardrip-Fruin) navrhuji jakousi „cestovní mapu“ výzkumu AI a následně zhodnotím potenciální přínos zmíněného přemostění inženýrské a vědecké praxe v rámci diskursu interaktivních médií.

Monika Szücssová

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 Jasii 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 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 odlišiť 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 producerom).

Michal Hubík

Gamifikace – jen „buzzword“ či revoluční pojem?

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

Michal Doupovec

Machinima: Filmové umění počítačových her

Ve svém příspěvku se budu věnovat fenoménu vytváření filmů za pomoci počítačových her, tzv. machinimám. Mým cílem je souhrnně popsat tento fenomén z více možných úhlů pohledu. Soustředím se především na vysvětlení pojmu, jak vznikl, co mu předcházelo, jak se historicky vyvíjel, jaký je rozdíl mezi natáčením pouhého dění ve hře a využitím tohoto média k vyprávění příběhů. Dále se jej pokusím popsat z pohledu teorií nových médií, jako je remediace, konvergence a prosumer technologies, díky nimž se naskytne nová perspektiva teoretického pohledu na toto médium, ve smyslu jeho původu a spolupráce s jinými novými nebo i zavedenými mediálními formami. Na základě praktického použití této techniky popíši způsoby natáčení machinim a představím různé přístupy k jejich tvorbě. Cílem je popsat, jaké možnosti jednotlivé přístupy svým uživatelům poskytují, jak se liší a jaká jsou jejich případná úskalí. Zmíním také umělecké přesahy, analogie k jiným audiovizuálními médii, nebo sociální přesahy vedoucí ke kritice například politických situací v produkci machinim.

Cecílie Antůšková

Bioart v tvorbě Louise Beca

V referátu bych ráda představila hlavní téma své diplomové práce – bioartovou tvorbu současného teoretika, konceptualisty a umělce Louise Beca. V úvodu nastíním, co je bioart a jaké oblasti umění jsou takto označovány, aby bylo jasné patrné, jaký směr bioartu tvorba Louise Beca představuje.

Bec se věnuje uměleckému výzkumu, v jehož rámci se zabývá vztahy mezi vědeckými, uměleckými a technologickými přístupy. 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 *Vampyrotheuthis Infernalis*, o které se taktéž v referátu zmíním.

Robin Roček

Vývoj rozhraní interaktivních technologií z hlediska logiky ovládnání

Příspěvek představuje a zamýšlí se nad vývojem logiky, intuitivnosti a pohodlnosti ovládnání interaktivních zařízení, které nás provázejí životem v posledních necelých čtyřech dekadách. Toto téma je jednou, avšak velmi nezanedbatelnou, částí mé diplomové práce: Estetické, kulturní a technologické aspekty vývoje rozhraní interaktivních technologií. V jednoduchém přehledu představím jednotlivé etapy zavedených rozdílných přístupů k ovládnání a práci s digitálními zařízeními a přenositelnost uplatněných principů mezi nimi.

Milan Olšák

Kódování ve fotografické tvorbě Andrease Müller-Pohleho

Ve svém příspěvku seznámím posluchače s dílem Andrease Müller-Pohleho. V České republice autor představil své projekty již na dvou samostatných výstavách. Nejdříve v roce 2012 v Brně pod názvem *Codes and Waters* a podruhé v roce 2014 v Praze na výstavě zvané *Coincidence*.

Jeho uměleckou tvorbu můžeme rozdělit do několika etap, které charakterizují větší umělecké projekty nebo rozpracovávání určitého tématu: Rozsáhlé projekty *The Danube River Project* (2005 – 2006) a *Hong Kong Waters* (2009 – 2010). Raná díla jako například *Constellations* (1976 – 1979), *Transformance* (1979 – 1982). Projekt s postprodukční tendencí s názvem *Dacapo* (1988-1991). Multimediální díla ilustrující různosti analogového a digitálního kódování, například ve smyslu estetického zhodnocení foto odpadu, jako v sérii s názvem *Cyklogramy* (1991-1994), nebo přeměny jedenácti tisíců fotografií ve fyzický předmět v díle *Entropické válce* (1996). Napříč uměleckou činností Müller-Pohleho, ať již analogovou nebo současnou, prochází téma kódování a dekodování, prostřednictvím kterého budu uvedená díla nahlížet i ve svém referátu.

Miroslav Vrba

Software jako strategie hudební kompozice

Magisterská diplomová práce, kterou prezentuji, se věnuje aktuálnímu hybateli změny prostředí nových médií – softwaru. Nahlíží na software jako na možnou strategii při výběru prostředku pro tvorbu hudby. Práce se zabývá jak omezeními, tak rozšířeními, se kterými se při tvorbě hudby pomocí softwaru můžeme setkat. V první části se práce věnuje historii a rozvoji programů umožňujících práci se zvukem a konkrétním příkladům programů, které jsou poté vzájemně srovnány a rozděleny dle jejich využití. V druhé části naleznete výčet restrikcí a rozšíření, které s výběrem určitého softwaru souvisí. Cílem práce je

formulovat výhody a nevýhody dané strategie a definovat možnosti softwaru jako prostředku pro tvorbu hudby metodou analýzy různých uživatelských programů a studiem dané literatury.

Dominik Oslej

Alternatívne dotykové rozhrania pre hudobnú produkciu digitálnej éry

V magisterskej diplomovej práci mapujem alternatívne digitálne inštrumenty určené pre hudobnú produkciu a prácu so zvukom. Niektoré z týchto alternatívnych digitálnych nástrojov uplatňujú vo svojej výstavbe tzv. izomorfné tónové rozvrhnutie, ktoré sa dá definovať ako systém rozpoloženia tónov na základe ich harmonických vzťahov. V príspevku tak vysvetlím funkčnosť takéhoto systému v jeho teoretickom základe a poukážem na príklady digitálnych hudobných inštrumentov, ktoré reprezentujú využiteľnosť takejto tónovej sústavy.

Hrnčiar Peter

Native advertising – keď sa reklama začne skrývať

Témou práce je novo sa objavujúci fenomén, ktorým je natívna reklama (native advertising). Tento pojem označuje taký druh reklamy, ktorý napodobňuje vizuálne a textuálne vlastnosti médiá, v ktorom sa vyskytuje (či už v tlačенých médiách alebo na internete). Keďže koncept natívnej reklamy znejasňuje hranice medzi vlastným obsahom a reklamou, teoreticky prácu ukotvujem v teórii simulakier Jeana Baudrillarda. Prehľad historického vývoja reklamy ako takej nám pomôže pochopiť rozdiely medzi tradičnou a natívnou reklamou. Aj keď natívna reklama už zo svojej definície zasahuje do viacerých polí bádania (marketing, žurnalistika, tradičné a nové médiá, psychológia), sústredím sa na jej výskyt v nových médiách a pokúšam sa pomenovať kľúčové otázky, ktoré vyvstávajú z jej existencie, spadajúcej najmä do oblasti mediálnych účinkov a súvisiacich sporných háčikov žurnalistickej etiky.