

# TIM 2015

## TRENAŽÉR KONFERENCE

*V rámci Trenažéru konference studenti oboru Teorie interaktívnych médií zapsaní v predmëtu  
Seminář k magisterské diplomové práci II již tradičně představují teze svých diplomových prací*

**Konference probíhá každý týden od 19. března do 7. května 2015**

**Místo a čas konání: Janáčkovo nám. 2a, učebna N43, 15:50-17:25**

### PROGRAM

19. 03. TIM 2015\_ Trenažér konference, 1. blok referátů

#### **TÉMA\_GEOGRAFIE NOVÝCH MÉDIÍ**

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.).

Katarzyna Mikeszová

##### **Vývoj akčného 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 (Varšava, Krakov, Lodž, Vratislav, 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.

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 tamajších sociálnych a politických pomerov. Cieľom práce je zmapovať politické tendencie v umení nových médií slovinských autorov po rozpade bývalej Juhoslávie na území 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.

26. 03. TIM 2015\_Trenažér konference, 2. blok referátů

### **TÉMA\_CHLÉB A HRY**

Michal Hubík

#### **Gamifikace – jen „buzzword“ nebo 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 odborných 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.

Barbara Herucová

#### **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 širokú 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 jedu 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

pojmem hravost, ktorú vnímam v rámci kontextu interaktívneho umenia ako primárny element v interakciách medzi subjektom „Playing Man“ (J. Huizinga) a objektom „Playware“ (H. H. Lund, C. Jessen) ako nástrojom rozvoja tvorivých schopností človeka.

02. 04. TIM 2015\_ Trenažér konferencie, 3. blok referátů

### **TÉMA\_ZVLÁŠTNÍ EFEKTY**

Zuzana Kováčová

#### **Fenomén 4DX kino**

Fenomén 4DX predstavuje nový nádych a obrodenie filmovej tvorby, ktorá sa snaží opätovne pritiahnúť 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.

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.

09. 04. TIM 2015\_ Trenažér konferencie, 4. blok referátů

### **TÉMA\_NOVÁ MÉDIA V GALERII A V KINĚ**

Hana Bělohradská

#### **Jasia Reichardt – Cybernetic Serendipity**

Příspěvek bude věnován kurátorské práci britské kritičky umění a kurátorky Jasii Reichardtové, 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.

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 rozpracování 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 nebo estetické 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 dekódování, prostřednictvím kterého budu uvedená díla nahlížet i ve svém referátu.

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 producerom).

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.

16. 04. TIM 2015\_Trenažér konference, 5. blok referátů

### **TÉMA\_TOMÁŠ RULLER\_MÉDIA AKCE**

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, jejím cílem je analýza tvorby etablovaného českého akčního umělce – Tomáše

Rullera. V rámci príspevku predstavím vybrané umelcovy akce z oblasti body artu, happeningu a akce spjaté s prírodou ze 70. let. U akci, u nichž se dochovala príslušná fotodokumentace, nabídnu posluchačům názorné ukázky umelcových počinů.

Nina Zelená

### **Tomáš Ruller – Na hrane**

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

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. Ve svém příspěvku se proto pokusím tento projekt komparovat s televizními díly světových umělců (Paik či Vostell) a zasadit jej do teoretického rámce nových médií.

23. 04. TIM 2015\_“Trenažér konference“: 6. blok referátů

### **TÉMA\_(VIRTUÁLNÍ) TĚLO JAKO BITEVNÍ POLE DISKURZU POSHUMANISMU**

Barbora Lagová

### **Kyberfeminismus jako fúze kyberprostoru a feminizmu**

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 kyberfeminizmu 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 příspěvku poskytnou texty Corneliie 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.

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.

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.

30. 04. TIM 2015\_Trenažér konferencie“: 6. blok referátů

### **TÉMA SOFTWARE TAKES COMMAND**

Soňa Borodáčová

#### **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.

Robin Roček

#### **Vývoj rozhraní interaktívnych technológií z hľadiska logiky ovládání**

Príspevok predstavuje a zamýšľa sa nad vývojom logiky, intuitivnosti a pohodlnosti ovládání interaktívnych zariadení, ktoré nás provádzajú životom v posledných necelých štyroch dekádach. Toto téma je jednou, avšak veľmi nezanedbateľnou, časťou méj diplomovej práce: Estetické, kultúrne a technologické aspekty vývoje rozhraní interaktívnych technológií. V jednoduchom prehľadu predstavím jednotlivé etapy zavedených rozdielnych prístupů k ovládání a práci s digitálnymi zariadeniami a prenositeľnosť uplatnených princípů medzi nimi.

Monika Szűcsová

#### **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 obklopujúci 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

Radek Návrát

#### **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) navrhnu jakousi „cestovní mapu“ výzkumu AI a následně zhodnotím potenciální přínos zmíněného přemostění inženýrské a vědecké praxe v rámci diskurzu interaktivních médií“.

07. 05. TIM 2015\_Trenažér konferencie“: 6. blok referátů

### **TÉMA\_ZVUK NOVÝCH MÉDIÍ**

Ondřej Honel

#### **Hudba a prostor, hudba v prostoru a prostor v hudbě**

Příspěvek, ve kterém představím svoji 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. 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.

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.

## **TÉMA\_ŠEDÁ ZÓNA**

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 média, v ktorom sa vyskytuje (či už v tlačenej 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.