

Trenažér konference

Teorie interaktívnych médií

2023

Posluchači predmĕtu (TIM_M_008, TIM_MK_008) Seminář k magisterské diplomové práci 2 představí to nejlepší ze svých výzkumných projektů.
Vstup volný!

Místo a čas konání:

Filozofická fakulta Masarykovy univerzity, Janáčkovo nám. 2a, učebna N51.
Nebo [online](#).

Vždy ve čtvrtek, 18:00–19:40 h,
23. 03.; 06. 04.; 13. 04.; 04. 05.; 18. 05.

Program:

23. března 2023

18:00–19:40 h

HRY

Futurologia herného designu: desktop vs. VR

Katarína Bojnanská

Už od počiatku svojej existencie ohurovala technológia virtuálnej reality možnosťami vytvárania alternatívnych svetov. Dramatická redukcia ceny kvalitných headsetov vynesla VR začiatkom minulého desaťročia vysoko do zelených čísiel. Práve tu sa na výslňi užívateľskej priazne mohla stať komerčne populárnou platformou pre mnoho druhov aplikácií – najviac však pre videohry. Cieľom tohto príspevku je na príklade niekoľkých *game design patterns* v konkrétnych first-person shooters videohrách a videoherných simulátoroch priblížiť poslucháčom rozdiely v tvorbe videoherných svetov naprieč platformami desktop a virtuálnej reality. Aký vplyv má VR napríklad na spôsob pohybu, strelby či manipuláciu s objektami a aké efekty majú tieto zmeny oproti tradičným zaužívaným postupom na podobu videoherných žánrov?

Videohry jako „nová bitevní pole“ pro občanskou participaci

Kristýna Sedláková

Virtuální světy videoher jsou víc než jen zábavou. Jsou nástrojem pro vzdělávání, osvětu a jsou inspirací ke změně a zapojení se do společenských otázek. Videohry se tak stávají novými platformami pro občanská zapojení v online prostředí a dochází zde k provázanému vztahu mezi digitálním hraním a sociální realitou s důležitými sociálními důsledky. Virtuální světy videoher mohou sloužit ke zvýšení povědomí nebo k politické či sociální propagaci, jako je rasismus, genderová nerovnost a prosazování politické ideologie. Zároveň digitální herní zkušenosti mohou hrát v občanské participaci klíčovou roli z hlediska nových forem shromáždění, mobilizace, ale i jako určitý komunikační nástroj. V rámci prezentace představím na videohře *Animal Crossing: New Horizons* jakými formami se projevuje aktivismus ve videoherních obsazích a jaké symboly, ikony a indexy z virtuálních herních světů se přenášejí do aktivismu v reálném světě a naopak.

Jak přečíst herní prostor?

Jakub Škrdla

Herní světy jsou jedním ze základních kamenů média digitálních her. Virtuální prostor, který hráče obklopuje bezpochyby nese význam, který někdy pozorujeme vědomě a jindy spíše podvědomě. Ludologický a naratologický pohled na digitální hry se však roky neshodoval na skutečné funkci herního prostoru. Tento problém zacementil až klíčový koncept „environmentálního vyprávění“, který popsal Henry Jenkins, čímž udělal důležitý krok vstříc porozumění prostoru digitálních her. Herní světy hrají důležitou roli pro fungování herních mechanik, poskytují arénu pro průběh herních akcí, a také mohou využívat celé škály metod pro sdělování narativních informací. Některé herní světy jsou bohatými fantasy kraji, které jsou od základu sestavené, aby vtáhly hráče do svého mýtického univerza. Jiné herní světy naopak věrně vycházejí z reálného světa a jeho terénu. Ovšem na rozdíl od skutečného terénu, i kopec v digitální hře může mít jasný význam. Pohled hráčů nelitostně sleduje herní prostředí s cílem mu porozumět a rozklíčovat jeho znakový jazyk. Ale co když prostor ve hrách není jen vizuálním spektaklem? Může herní prostor fungovat i bez grafického zobrazení? Co se vůbec stane s prostorem, který omezíme pouze na znaky, nebo slova? Tato prezentace se zaměří právě na tyto otázky skrze krajní případy, které však hrají integrální roli v porozumění hernímu prostoru. Bude vycházet z mého magisterského výzkumu na poli metod obsahové analýzy herních světů.

Vývojářské herní konference v České republice: Výzvy a příležitosti

Roman Vanke

Herní průmysl se v posledních letech stává stále významnějším ekonomickým odvětvím, které zahrnuje nejen výrobu her, ale také jejich distribuci a marketing. V České republice má herní průmysl svou dlouhou historii a dynamický růst. Vývojářské herní konference se staly klíčovými setkáními herní komunity, které přinášejí nové myšlenky a inovace do této oblasti. Cílem tohoto příspěvku je poskytnout přehled současného stavu vývojářských herních konferencí v České republice a diskutovat o výzvách a příležitostech, které přinášejí. Příspěvek se zaměří na tři hlavní témata: vývoj technologií a trendů v herním průmyslu, role herních konferencí v podpoře inovací a spolupráce v herním průmyslu, a poskytování vzdělávání a odborného školení pro vývojáře her.

Od ... k Invexu: České herní konference a veletrhy mezi lety 1990 a 1999

Zdeněk Rychtera

Příspěvek má ambici doplnit vědění posluchačů o historii digitálních her a jejich participační kultury v tuzemsku o zásadní období 90. let minulého století. Předmětem zájmu jsou formální i neformální události a zájmová setkání, která byla formativní pro vývoj českého herního průmyslu a celkového povědomí o digitálních hrách u nás. Bude představen výstup mapování zásadních tuzemských událostí, jako jsou konference a veletrhy zaměřené na digitální hry. Příspěvek ukáže jejich vývoj a důvody jejich vzniku, proměn a postupného úpadku ve vztahu k formování herního průmyslu a nástupu informačních technologií v ČR. Zajímavé může být i to, že výzkum je veden metodou sociální historie. V kontextu výzkumu herních událostí lze sociální historii využít ke zkoumání zkušeností účastníků, organizátorů a návštěvníků. To zahrnuje zkoumání kulturních, sociálních a ekonomických faktorů, které ovlivnily vývoj herních událostí a videoherního průmyslu, stejně jako dopad těchto akcí na širší komunitu hráčů.

INTERAKTIVITA

Filmový konec podle vašich představ aneb vzestup a pád interaktivního filmu

Karolína Strnadová

Možná jste už slyšeli o konceptu interaktivního filmu. Jedná se o filmový žánr, kde je divákovi umožněno ovlivňování a rozvoj narativu podle jeho představ. První vlaštkou tohoto fenoménu se stal český projekt *Kinoautomat* (1967) jehož autory jsou Radúz Činčera, Pavel Juráček, Jan Roháč a Vladimír Svitáček. Premiéra tohoto projektu proběhla na výstavě EXPO67 v Montrealu. V průběhu následujících let si interaktivní film prošel několika vlnami vzestupů a pádů. Ať už se jednalo o další českou tvorbu v podobě interaktivního seriálu *Rozpaky kuchaře Svatopluka* (1984) od Františka Filipa, nebo krátký film z roku 1992 *I'm Your Man* od Boba Bejana, který u kritiků na základě slabší dějové linky sklídl spíše negativní ohlasy. Nyní se tvůrci snaží tvořit díky pokročilejším technologiím kvalitnější interaktivní filmy, jejichž distribuce je určena například pro komerční streamingové platformy jako je Netflix. Za poslední roky tvůrci

zrealizovali několik interaktivních filmů jako je například *Bandersnatch* (2018), sequel k populárnímu seriálu *Black Mirror* nebo například dokumentárně laděná série o přežití *Tvůj souboj s divočinou* (2019). Přesto si tento specifický žánr sebou nese několik úskalí, která mu brání se stát konkurencí pro současná populární filmová díla. Proč se interaktivnímu filmu nedaří prorazit do žebříčků současné populární kinematografie a jak je možné potenciál interaktivního filmu využít? Na tyto otázky jsem se rozhodla zaměřit v rámci svého příspěvku.

6. dubna 2023

18:00–19:40 h

MÉDIA V MUZEU

Olomouc – „svědek spáleného času“

Petr Gerneš

Citace z literárně-performativního cyklu Pavla Zajíčka *Dar stínům* z roku 1979 vystihuje prozatímní výsledky mého magisterského výzkumu v Muzeu umění Olomouc. V místních sbírkách moderního umění se odráží změna pojetí instituce, upuštění od spíše regionálního a tradičního zaměření směrem k odvážnému plánu zmapovat proměny moderního střeoevropského umění ve 20. a 21. století. Pojem „střední Evropa“ v chápání Muzea umění Olomouc, a připravovaného projektu SEFO (Střeoevropské kulturní fórum) představuje z kulturně-geografického hlediska prostor zemí současné Visegrádské čtyřky, tedy Česko, Slovensko, Maďarsko a Polsko. V dílech, zastoupených ve sbírkách, mimo jiné například od autorů jako Milan Knížák, Tadeusz Kantor či Endre Tóth, se zvláštním způsobem snoubí na svou dobu velmi moderní umělecké strategie a inovativní technologické přístupy s až archetypálními obsahy, leckdy vztahenými k tehdejší společenské situaci ve střední Evropě. Na vybraná díla budu aplikovat teorii umění jako „strange tool“ amerického neurobiologa a filozofa Alvy Noëho. Noë tvrdí, že umění na rozdíl od ostatních technologií demaskuje sebe sama a odhaluje mj. i společenské principy, na kterých je založeno. Výsledky výzkumu formy i obsahu děl by mohly přinést nový pohled na historii, respektive možná dokonce i archeologii novomediálního umění ve střední Evropě, a zároveň upozornit na velmi podnětné, ale v českém kontextu leckdy nespravedlivě opomíjené iniciativy, vycházející z regionálních kulturních center.

Priebeh tvorby online archívu pre umelecké diela pohyblivého obrazu

Katarína Tučeková

Konferenčný príspevok sa zaoberá procesom tvorby internetovej databázy na príklade aktuálneho projektu prebiehajúceho od roku 2020 do roku 2023 – *Audiovizuální dílo mimo kontext kinematografie: dokumentace, archivace a zpřístupnění*. Hlavný dôraz pritom kladie

na komplikácie, či kľúčové momenty, ktoré sa počas tejto realizácie vyskytli. K tomu autorke pomáhajú najmä odpovede z pološtruktúrovaného rozhovoru s hlavnou konateľkou projektu – Sylvou Polákovou. Cieľom tohto konferenčného príspevku je informovať a priblížiť publiku samotný proces tvorby online archívu. Ďalej si autorka kladie za cieľ načrtnúť a upozorniť na komplikácie, ktoré počas takejto realizácie môžu nastať, či ako sa im v prípade potreby v budúcnosti vyhnúť. V neposlednom rade tiež upriamiť pozornosť na online databázy vo všeobecnosti a inšpirovať k tvorbe ďalších internetových archívov.

Digitalizace uměleckých sbírek jako forma záchrany kulturního dědictví

Michaela Kabrdová

Kulturní dědictví je velice důležitou částí každého státu, proto nyní probíhá jeho masová digitalizace. Zpřístupnění kulturního dědictví je důležitým odkazem nejen pro budoucí generace, ale také pro propojení kulturního dědictví napříč všemi zeměmi. Tento trend je značně prosazován Evropskou unií, která propaguje výhody digitalizace. Jako je otevřenost těchto sbírek pro školy a badatele, propojení a vzájemné zpřístupnění veřejnosti napříč všemi zeměmi. Avšak jako každá proměna ve společnosti, změna technologií, přístupů a strategií, tak i digitalizace uměleckých fondů přináší různá úskalí, která mohou být velmi diskutovanými. Proto jsem se rozhodla tento fenomén prozkoumat přímo ve vybrané kulturní instituci, kterou je Moravská galerie v Brně. Ve svém konferenčním příspěvku nejprve představím obecně propagované výhody tohoto trendu následně zúžím na konkrétní výhody, které vyplynuly z výzkum. Cílem výzkumu bylo ověření, zda je politika EU a všeobecný trend digitalizace, který je velmi prosazován v souladu s lidmi, kteří na digitalizaci pracují a je jimi stejně přijímán. Či zda respondenti během digitalizace narazili na nějaká úskalí, spojená například s technickými nedostatky.

Z mučírny muzeem

Eva Trojanová

V centru Uherského Hradiště se nachází chátrající objekt bývalé věznice. Byť jeho historie začíná již v roce 1807, tak nechvalně nejznámější období nastalo za minulého politického režimu, kdy plnil účel politické věznice. V této době se v něm během výslechů používalo mučení a nacházelo se zde i popraviště. Jak šel čas, začala věznice chátrat, a tak se nyní v krásném historickém centru vyskytuje brownfield s pochmurnou historií. Avšak díky aktivitě spolku Memoria – Iniciativa za důstojné využití věznice v Uherském Hradišti, z.s. se začala situace měnit. Nedávno proběhlo schválení nového architektonického návrhu, díky kterému došlo k definitivnímu rozhodnutí o budoucím využití tohoto komplexu. Stane se z něj sídlo justice a muzeum připomínající hrůzy totalitních režimů, které má ambici usilovat o titul Národního památníku totalitních režimů. V rámci vznikajícího komplexu je využíván nespočet mediálních komunikátorů. V příspěvku bude představen návrh imersivní expozice Za zdí, která

blíže představí život vězňů a vězeňkyň za zdmi věznice. V výstupem konferenčním příspěvku představení tuto expozici z hlediska využití nových médií jako nástroje v boji proti zapomenutí pohnuté historie a jako pilíře komunikačních nástrojů vznikající instituce.

DIGITAL DIVIDE

Pěší turistika bez mobilních aplikací aneb měšťák na tripu

Ondřej Partl

Turistika je jedním z prostředků odpoutání se od všednodenních starostí. V dobách všudypřítomných technologií zároveň může tato aktivita zastávat formu úniku, během kterého se od nich člověk oprostí. Výzkumy ale ukazují, že se děje spíše opak. Většinové množství turistů si takové technologie bere s sebou a aktivně je na cestě využívá (Lindell, 2014; Amerson a spol., 2019). Navíc turista musí být proaktivní, aby se mu vůbec povedlo vyhnout komunikačním technologiím na své cestě (Rogers a Leung, 2020). Na druhou stranu jsou tímto způsobem dostupné dodatečné nástroje, které napomáhají tomu, aby se turistiky mohli začít věnovat i lidé, kteří dříve byli odrazováni jistou mírou nepohodlnosti této aktivity. Zůstává však otázkou, jak vlastně může na takového moderního člověka, zvyklého na běžné používání těchto technologií při turistiky, působit cesta, která se vrací k základním kořenům a k době, kdy žádné takové technické vymoženosti a počítače v kapsách neexistovaly? Co všechno plánování a provedení takové cesty obnáší? Na co je dobré myslet při přípravě a jaké prostředky lze využít? Odpovědi na tyto otázky hledal i můj experiment. O jeho výsledcích a průběhu je tato prezentace.

Participační kultura online matek – mýtus „změklého“ mozku

Beáta Konopáčová

Určitě už jste někdy slyšeli, že žena na rodičovské dovolené má „vykojený“ či „změklý“ mozek. Rozbořme tento mýtus! Matky stojí ve středu mého zájmu proto, že vzhledem k povaze jejich sociálních rolí, životního stylu a s tím spojených povinností lze dopředu předpokládat jistou specifickou uživatelských mediálních praxí. S proměnou ženské identity v mateřství je rovněž úzce spojena i přestavba vnímání kultury a vznik nových kulturních potřeb. Ve svém příspěvku se však na matky dívám jako na aktivně zapojené příjemce mediálního sdělení kulturní online tvorby neboli prosumery. Pojem participační kultura je spojován s transformací webu na Web 2.0, který umožňuje tvorbu mediálních obsahů i osobám, které v dřívějším lineárním modelu komunikace byly brány tak, že nemají možnost poskytnout zpětnou vazbu podavateli. Příspěvek se opírá o publikaci mediálního teoretika Henryho Jenkinse *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Vzhledem ke společenské potřebě člověka komunikovat s ostatními lidmi je naprosto pochopitelné, že ženy na rodičovské dovolené se s nastalou změnou snaží vyrovnat v online prostředí. Žena i po narození dítěte může mít bohatý a uspokojující kulturní život, a to díky novým médiím.

13. dubna 2023

18:00–19:40 h

NOVÁ AUTENTICITA

Ženská nahota vo výtvarnom umení: cnosť alebo nerosť?

Adela Diana Zajícová

Mnohí ľudia majú pocit, že nahá podoba človeka je niečo, čo by malo byť skryté. Je možné povedať, že nahota v minulosti bola zobrazená v rôznych druhoch umenia siahajúca až do obdobia paleolitu, kedy sú prvé zmienky o soškách a rytinách v podobe tzv. Venuše, tie symbolizujú matku, plodnosť a zachovanie rodu. V priebehu dejín ľudstva sa pohľad na nahé ženské telo menil a často bol ovplyvnený náboženstvom. Nahota bola v umení idealizovaná a témy, v ktorých sa objavovala boli limitované a často tabuizované. Ženy sa tak objavili na rôznych plátnach, freskách, ale aj v podobe sochy či iných vizuálnych umeleckých foriem, ktoré sa niesli v duchu intimitu, krehkosti či zraniteľnosti. V súčasnom umení sa však vnímanie nahoty zmenilo a mnohí konfrontovaní ľudia nahým telom zatvárajú oči pred umeleckým dielom. Umelci performance často pracujú s vlastným nahým telom, čím môžu ukázať ľudské bytosť spôsobom, ktorý upriami pozornosť na postavu a nie na nepodstatné veci. Schopnosť umelca zamerať pozornosť na dôležité aspekty toho, čo sa deje, a odstrániť rozptýlenie z toho predmetu zamerania, je bežným dôvodom pre výber nahého ľudského tela. Cieľom príspevku je zachytiť a popísať niektoré kľúčové okamihy zobrazovania nahého ženského tela vo výtvarnom umení a predstaviť ženský akt ako diskurzívne podmienený žáner.

Z prostředí in vivo do prostředí in vitro

Aneta Chatzigeorgiu

V rámci konferenčného príspevku predstavím praktický projekt s názvom Rose ring, ktorý spadá do umeleckej kategórie body fluid art, a jež v sobě nese spoločné prvky bio art a sci art. Predstavitelé tohoto smeru pracujú s rozličnými typy tělních tekutin, nacházejí inspiraci ve vědních oborech biologie, modelují podmínky pro manipulaci s organickým materiálem metodou in vitro a uplatňují složité technologické postupy, mezi které patří techniky mikrobiologie, genetického inženýrství nebo molekulární genetiky. Ve svém příspěvku popíšu implementaci pěti vybraných tělních tekutin do personalizovaného prstenu, který je ozdobený rozkvetlou růží s červenými krevními žilkami, a do lůžka a krabičky na prsten. Samotný kroužek prstenu zde symbolizuje optický systém, prostřednictvím kterého můžeme nahlédnout do vybrané sekvence nepřetržitého oběhu specifických biologických materiálů uvnitř systému exokrinních žláz, vylučovací a oběhové soustavy. Prsten zde zároveň nese význam intimního fyzického pouta, vědomého spojení s vlastním tělem a vzájemného splnutí mezi interním (lidské tělo) a externím okolním prostředím. Růže zde zase symbolizuje zrození nové formy života, která neumírá. Organický materiál je do nositelné plastiky zafixován takovým

způsobem, aby si zachoval své původní vlastnosti a udržel svoji životnost, která je uvnitř organismu značně omezená. Cílem prezentace je poukázat na jedinečnost tohoto výzkumného laboratorního experimentu. Doposud se umělci body fluid art zevrubněji zabývali pouze jednou vybranou tělní tekutinou. Moje práce se v zásadě odlišuje tím, že propojuje pět tělních tekutin do jednoho komplexního uměleckého díla.

Co je uměleckým předmětem umělců sociální intervence?

Hana Kozáková

V návaznosti na téma mé diplomové práce Instalace umění sociální intervence v galerijním a veřejném prostoru, jsem se zamyslela nad otázkou, co vlastně je umělecký objekt v tomto odvětví umění? Umění, které usiluje o narušení každodennosti a je založeno na aktivním zapojení lidí žijících v určité rutině. Umění, které se skládá z mnoha aspektů, jako například moment překvapení, určitého množství participantů nebo specifického prostředí. Uměleckým objektem, který vidáme jako vystavený předmět v galerii, zpravidla bývá smysly vnímatelný objekt, nebo také artefakt, který umělec vytváří na základě nějaké předlohy nebo záměru. Jsou uměleckým objektem umění sociální intervence snad fotografie, zápisky, nebo publikace, které následně umělce reprezentují, nebo je to něco jiného? Odpověď není jednoznačná jako při klasické malbě nebo sochařství. Domnívám se, že často ani nejsou hmatatelné. Umění sociální intervence se svým roztržštěným původem, pojmenováním a situační povahou totiž vymyká běžným druhovým označením umění. Jak tedy můžeme takovéto komplexní dílo vůbec vystavovat? Co je objekt, který můžeme vystavit? A jak ho může návštěvník takové expozice vůbec prožít? Na co přesně se máme zaměřit při vytvoření instalace tvorby umělců, jejíž dílo vzniká „netradičně“? Odpovědi na tyto otázky se budu snažit najít v analýze uměleckých děl Kateřiny Šedé týkající se průběhu a výstupů jejich akcí.

Aktualizace a interpretace objektů na post-socialistických sídlištích

Nicole Fialová

Post-socialistická sídliště jsou důsledkem řešení krize velkoměsta, vyplývající z industrializace devatenáctého století. I přes velkolepé plány tehdejších inženýrů, kteří postupovali v souladu se zahraničními staviteli (mimo jiné i po vzoru USA nebo UA), se však u nás realizovalo v popředí s budovatelskými zájmy tehdejší politické reprezentace. Nouzová kolonizace, jinými slovy forma bytové péče v podobě panelových sídlišť se řešila sice celoplošně, avšak i přesto můžeme pozorovat různé odchylky v tom, jak se během let přistupovalo ke konkrétním výzvám počáteční realizace. Jedinečným konceptuálním plánem ve výstavbě sídlišť je Brněnské sídliště Lesná, které poslouží jako případová studie výzkumu pro účely magisterské práce, zabývající se tímto fenoménem. Lesná jakožto unikátní architektonický celek, je příslušnými odborníky (architektky, umělci, teoretiky umění) považována za kulturní dědictví, které by se mělo chránit v jeho původní podobě. Neucelené mocenské jednání, odlišné

požadavky však způsobily rozkolísanost v rozhodujících aspektech o samotných fasádách domů a jejich rekonstrukcích, ale i občanské vybavenosti. Sídliště Lesná i přesto na první pohled působí progresivně a důmyslně. Záměrem zkoumání pro tuto práci jsou proměny uměleckých realizací, způsoby jakými se projektuje investování a začleňování jednotlivých objektů i komplexních celků do tamního prostřanství, přičemž bude kriticky nahlíženo také na jejich adekvátnost v současném diskurzu s ohledem na estetiku i funkci. Další linií jejíž existence hraje významnou roli v utváření celistvě uchopeném zázemí pro obyvatele jsou objekty, které primárně slouží k interakci a to jsou např. hřiště, prolézačky, mobiliáře, DIY objekty k usnadnění práce, další platformy sloužící ke vzdělávání či socializaci. Vybrané objekty z kategorie apriori uměleckých objektů a objektů občanské vybavenosti budou podrobeny experimentu ve formách, které si budou z hlediska topologie a typologie vyžadovat, části plánovaného experimentu budou odprezentovány na příslušné konferenci. V konečném důsledku měřítkem relevance hlavních tezí této diplomové práce bude především ohlas a zapojení veřejnosti v praktické části experimentu.

These gays, they're trying to murder me

Filip Kratochvíl

Stereotypizace queer lidí v kinematografii označuje praxi zobrazování těchto postav způsobem, který odpovídá předem vytvořeným představám nebo stereotypům o jejich sexuální orientaci nebo genderové identitě. Tyto stereotypy mohou mimo jiné zahrnovat zobrazování queer lidí jako vznětlivých, promiskuitních a příliš emocionálních. Tento typ zobrazování je škodlivý, protože udržuje negativní stereotypy a posiluje diskriminaci LGBTQ+ komunity. Historicky byly queer postavy ve filmech zobrazovány negativně, například jako deviantní, kriminální nebo duševně nemocné. I když v posledních letech došlo k určitému pokroku a LGBTQ+ postavy jsou zobrazovány pozitivněji, stereotypy stále v některé přetrvávají. Queer postavy jsou často redukovány na jednorozměrné karikatury omezené na svou orientaci, které slouží jako prostředek komické úlevy nebo jako terč vtípů. Cílem konferenčního příspěvku je tedy poukázat na stereotypizaci queer postav v kinematografii, která i v dnešní době v určitých případech stále přetrvává. Součástí příspěvku budou konkrétní ukázky stereotypů, ke kterým se tvůrci v kinematografii uchylují.

Kriticky utopické vize poučených snílků: metamodenrismus v české environmentální literatuře a role technologie

Jaroslav Michl

Napříč různými autory a autorkami věnujícím se teorii kultury panuje shoda, že postmodernismus, jakožto kulturní epocha již skončil. Nyní se tedy nacházíme v období přechodu, kdy se vynořují nové kulturní vzorce, ovšem před našimi zraky stále vidíme přízraky těch starých. Nizozemští teoretici Timotheus Vermeulen a Robin van den Akker hovoří o

takzvaném metamodernismu, který spočívá v oscilaci mezi modernistickými a postmodernistickými vzorci kultury. Je tak obojím, ale zároveň není ničím. Následující příspěvek představí koncept metamodernismu a jeho projevy v současné české literatuře, v návaznosti na práci tuzemských teoretiků Karla Pioreckého a Michaela Hausera. Vedle dosavadních českých interpretací však rozšíří pozornost na oblast prózy a konkrétně pak na roli technologie v rámci environmentálního uvažování vybraných literátů a literátek. Tento příspěvek si rovněž klade za cíl stát se podkladem pro detailnější analýzu environmentálně orientované metamodernistické literatury z perspektivy archeologie médií.

4. května 2023

18:00–19:40 h

EXTENZE MYSLI

Psaní jako nástroj individuální paměti

Markéta Kotasová

Proces psaní napomáhá formovat nejen společnost, ale i samotnou kulturu. V průběhu dějin lidstva na sebe bralo nejrůznější podoby a formy, které různým způsobem přispěly do vývoje civilizace. V současnosti se nacházíme v momentě, kdy remediované způsoby psaní existují a fungují pohromadě a je na každém z nás, kterou možnost si vybereme. Jelikož jsou ale digitální technologie součástí každodenního života každého jedince, nabízí se myšlenka, že psaní na klávesnici či stylusem nahrazuje pero a papír. Velké množství studií se zabývalo touto problematikou, avšak výsledky ukázaly, že ruční psaní je velmi důležitým nástrojem pro efektivní paměťové procesy (E. Aragón-Mendizábal a kol. 2016, T. J. Smoker a kol. 2009, K. Morehead a kol. 2019 a další). Jelikož je ruční písmo originálním a jedinečným znakem každého jedince, napomáhá tak naší paměti si jednotlivé znaky pamatovat efektivněji a snadněji nežli tištěné písmo, které obsahuje totožné a stále se opakující symboly. I když se výzkumy Aragón-Mendizábala a kol. a Smokera a kol. zaměřovaly na odlišné problémy v rámci procesu psaní, v jedné informaci se shodují. Ruční psaní je sice efektivnějším způsobem zápisu poznámek v souvislosti s paměťovými procesy, avšak používání digitálních či elektronických médií k zápisu se stává stále častější formou, což začíná upozadovat ruční psaní jako takové. Tato prezentace se zaměří na vztah psaní na paměťové procesy jedince.

Je hudba taktiež doping?

Nicole Babíková

Téma dopingu, alebo rôznych podporných a stimulačných látok navyšujúcich ľudský potenciál a výkon je ešte stále veľmi diskutovanou. V súčasnosti už z mnohých výskumov vieme, že podobné účinky môže sprostredkovať aj počúvanie hudby. Tento konferenčný príspevok bude reakciou na článok Ferrisa Jabra Let's Get Physical: The Psychology of Effective Workout Music zverejneného na webovom portáli Scientific American. V tomto článku sa autor zaoberá

zákazom počúvania hudby pre bežcov na Marine Corps Marathon. V rámci tohto príspevku sa diváci hneď na začiatku podrobia malému experimentu, prostredníctvom ktorého sa preniesieme k hlavnej téme, o ktorej pojednáva. Prostredníctvom argumentov dlhoročného výskumu Costas Karageorghisa priblíži a vysvetlí divákovi ich nadobudnutú skúsenosť a zároveň ju podporí niekoľkými citátmi ľudí zo športovej subkultúry. Cieľom tohto príspevku je teda oboznámiť divákov s hudbou ako dopingom a priblížiť im tak prečo v rámci zabezpečenia fair play môže dochádzať k podobným zákazom aj mimo profesionálne športové podujatia.

AI copy: Jak dopadne souboj člověka se strojem?

Eva Vašíčková

Směřuje obsah generovaný umělou inteligencí k regulaci a postihům nebo si nese stigma plagiátorské a nemorální technologie bezdůvodně? Čeká nás soumrak kreativních profesí anebo proběhne jejich renesance? Využívání nástrojů umělé inteligence je rostoucí trend, který si získává oblibu po celém světě. Česká republika není v tomto trendu výjimka. Ve svém konferenčním příspěvku vás seznámím s využíváním umělé inteligence v rámci copywritingu. Cílem práce je zjistit, jaký mají nástroje umělé inteligence vliv na copywriting a jak lze případné zjištěné nedostatky implementovat do praxe a vytvořit doporučení, jak s tímto typem technologie dále efektivně pracovat v rámci copy. Budu se dále zabývat tím, jak lze nástroje umělé inteligence využít ke zlepšení copywriterských dovedností a výsledků a jak je nástup nástrojů umělé inteligence vnímán samotnými copywritery v České republice. Dále porovnávám výstupy z konkrétního komerčního softwaru umělé inteligence, sloužícího ke generování obsahu v českém jazyce.

Technologie text-to-image: AI jako estetický zážitek, ale také hrozba

Kamila Bočková

Umělá inteligence a modely strojového učení jsou v současné době široce diskutovaná témata s interdisciplinárním přesahem. Zejména z hlediska vizuální kultury, generativní modely text-to-image pro vizualizaci textového zadání, otevírají řadu eticko-společenských otázek v souvislosti se zobrazováním lidí, lidských tváří či těla. Na jedné straně jsme jako uživatelé motivováni touhou vytvářet a sdílet „krásné“ obrazy, které se setkají a budou v souladu s preferencemi a chápáním krásna většiny; na té druhé na nevědomé úrovni často implicitně prohlubujeme společenské stereotypy a předpojatosti týkající se genderového zastoupení nebo barvy pleti, jež mohou vést k diskriminaci a nerovnostem. Rovněž tyto modely představují potenciální hrozbu narušení integrity informací v digitálním prostoru při generování a zveřejňování podobizen politiků, celebrit nebo událostí, tedy vytváření dezinformací a fake-news. V tomto příspěvku se zaměřím na časovou rovinu generování obrazů AI. Ukážu konkrétní příklady, jak se vygenerované obrazy integrují do společensko-kulturních témat v širším kontextu, jako je například problematika zmíněných toxických

stereotypů a předpojatostí, kauzy falešných profilů na sociálních sítích, a dalších projevů, jež mají přímý dopad na společnost a vizuální kulturu.

Rozšířená realita jako fenomén v multimediálním umění

Vendula Chromíková Žaludová

V dnešním světě vyvíjejících se technologií je rozšířená realita jednou fenoménů, který se neustále vyvíjí. Rozšířenou realitu považujeme cokoli, kde reálný svět rozšíříme pomocí dalších virtuálních vrstev a vytvoříme rozšířené prostředí. Mezi průkopnické aplikace můžeme zařadit „Pokémon GO“ a „Google maps“. V prezentaci vám přiblížím rozdíl mezi virtuální a rozšířenou realitou, vývoj webu WEB 1, WEB 2, WEB 3 a vize webu do budoucna. Dále vybrané umělce a vývojáře rozšířené reality. Jak funguje rozšířená realita dnes a její využití?

18. května 2023

18:00–19:40 h

GO DIGITAL

Změní NFT umělecký svět?

Dorota Jakubičková

V poslední době se stal velmi populárním a diskutovaným tématem v oblasti digitálního umění, herního průmyslu i aukčních síní, fenomén NFT. Tyto unikátní tokeny, uložené na technologii blockchain, mohou představovat jakékoliv digitální aktivum, od obrázků a animací až po zvukové záznamy nebo gify. Velkou popularitu si získaly ve světě umění jako sběratelské investice. V roce 2017, internet doslova pohltily projekty jako CryptoPunks nebo CryptoKitties. CryptoKitties reprezentovaly sběratelské kartičky digitálních obrázků k virtuální hře, které se nevyznačovaly zásadní uměleckou hodnotou. Tyto digitální tokeny se pro mnoho lidí staly provokativním tématem, možná i právě proto, že mohou být kupovány, prodávány a draženy za několik milionů dolarů. Po pár letech balancování na hranici mezi okouzlením novostí a skepticismem, se začínají objevovat skutečné využití pro umělecký trh. Moje prezentace se soustředí právě na tuto oblast. Vývoj kolem uměleckých děl NFT, technologie blockchainu a kryptoměn slibuje významný dopad na dynamiku, který charakterizoval trh s uměním v předchozích desetiletích. Přestože je tento fenomén stále relativně novým a jeho budoucnost je nejasná, mohou se objevovat další způsoby a oblasti pro jeho využití.

Net.art: “Actually, it’s readymade.”

Mária Rosulková

Internetové umění je uměleckou disciplínou založenou na vývojářských kódech, skriptech, webových prohlížečích a vyhledávačích. Označuje se také termínem net art nebo net.art. Umělecká díla net artu bývají založena mimo jiné na chybách, ke kterým při používání internetu a různých programů nebo počítačových her dochází. Tyto technické závady označujeme pojmem glitch. Chyby však mohou být občas i k užitku, podobně jako v tomto případě. Cílem příspěvku je objasnit, jak to ve skutečnosti bylo s okolnostmi vzniku termínu net.art a kdo doopravdy stojí za vznikem pojmenování, které je používané v podstatě od počátku vzniku této umělecké disciplíny.

Digitálna móda v kontexte vystavovania umenia nových médií: Sell creativity, not more clothes.

Deana Romana Kozubová

Digitálna móda je stále vznikajúca oblasť pracujúca s digitálnou technológiou, pohybujúcou sa na poli umenia nových médií, zároveň tak i užitého umenia a samozrejme konfekcie. Využívaná je pre vytváranie virtuálnych odevov, doplnkov či ďalších nositeľných dizajnov, pričom momentálne najvýraznejším reprezentantom je Institute of Digital Fashion. Zakladateľky tejto inštitúcie majú ako umelecké, tak i módné profesijné pozadie a je teda len prirodzené, že sa ho od roku 2020 pokúšajú spojiť v jednu digitálnu revolúciu. Dôkazom nám môže poslúžiť aktuálna výstava "Screenwear – Exploring Digital Fashion" prebiehajúca v Design Museum Den Bosch, na ktorej sú vystavené digitálne odevy z dielne IoDF. Cieľom konferenčného príspevku je teda priblížiť Institute of Digital Fashion a ich momentálny vplyv na hnutie ohľadom digitálnej módy v kontexte umenia nových médií a jeho vystavovania.

Komunikace filmových festivalů v online prostředí

Alexandra Mušáková

Sociální sítě pomáhají organizacím a značkám oslovovat a následně komunikovat se svými stávajícími zákazníky, budují s nimi hlubší vztah, posilují jejich image, zvýšit popularitu a také mohou oslovit nové potenciální zákazníky. Další přínosy sociálních sítí pro podniky jsou vybudování online komunity, poskytování nabídek nebo získání zpětné vazby. Pro úspěšnou komunikaci na online sociálních sítích je však důležité zvolit správnou strategii a vhodný obsah. Konferenční příspěvek se zabývá analýzou online komunikace tří filmových festivalů – Mezinárodní filmový festival B16, který patří k nejstarším filmovým festivalům v České republice, dalším je Mezinárodní festival dokumentárních filmů Ji.hlava, který se věnuje autorskému dokumentárnímu filmu a posledním je Zlín Film Festival určený pro děti a mládež. Konferenční příspěvek představí aktuální stav online komunikace vybraných filmových festivalů na sociálních sítích Instagram a Facebook. Cílem je identifikovat silná a slabá místa v online komunikaci. Následně bude provedena komparace online komunikace festivalů.

Audio first or second – jak zní rozhlas multimediálním prostorem?

Kristýna Motyčáková

Rozhlas v tuzemsku přetrvává již sto let. A to turbulentní digitální éře navzdory. O dlouhou trvanlivost se musel v dějinách zasazovat. Pozornost mladých rebelů po nástupu televize si vybojoval tím, že svedl rock'n'rollem doprovázet jejich zběsilou jízdu autem. V době onlinu už však nemůže na své místo na palubních deskách automobilů spoléhat. I proto se stal rozhlas na digitálních zařízeních závislý. Terestriální vysílání sice (zatím) nezaniklo, online však není jeho pouhým doplňkem, protože jej v případě mladšího posluchačstva nahrazuje. Jak tato závislost ovlivňuje obsahy tradičního média? Bylo zjištěno, že 80 % úspěšné existence rozhlasu v digitálním prostředí tvoří interakční strategie. A zároveň platí, že zapojení vizuálního média (obrazu či videa) zvyšují popularitu obsahu. Jak se s tím ryze zvukové masmédiu vypořádalo? Pro naplnění cíle oslovovat stále nové posluchače už jednoduše nestačí poskytovat pouze digitalizované vysílání, archivy či tvorbu on demand. Jedním z nových způsobů jsou multimediální projekty. Definuje je vysoká míra interaktivity, silná vizuální složka a online prostředí. Jakou roli v nich však sehrává zvuk? Je audio stále ještě dominantní? Cílem práce je přispět k debatě o tom, jakým způsobem se tradiční masmédiu skrze multimedia proměňuje. Příspěvek se snaží rozkrýt, zda médium rozhlasu i v online prostředí dokáže odkazovat samo na sebe, nebo je jeho působnost zastřena.

Online platformy pro umělce

Nikola Pospíšilová

Zřejmě každému začínajícímu umělci proběhly hlavou úvahy nad tím, kde se jako umělec dobře a efektivně prezentovat. Zejména studenti umění začínají vůbec poprvé prezentovat svou tvorbu veřejnosti a nejčastěji tomu dnes bývá v online prostředí. Ve své diplomové práci s názvem Sebe prezentace začínajících umělců v online prostředí se věnuji rozhovorům se studenty a absolventy uměleckých škol a zjišťuji jejich informovanost a motivaci využívat dostupné možnosti k prezentaci své tvorby v online prostředí. V rozhovorech se ptám studentů na vybrané online platformy, které mají právě k prezentaci tvorby sloužit. V této prezentaci se konkrétně zaměřuji na popis vybraných online platforem zahraničních i českých. Při jejich zkoumání a popisu si kladu otázky v návaznosti na službu, kterou nabízejí a jak s ní mohou pomoci, ale i uškodit začínajícím umělcům. Znají začínající umělci tyto platformy? A jsou pro ně v době populární sítě Instagram vůbec zajímavé? Kde je hranice mezi amatérským a profesionálním umělcem a existuje toto rozdělení i v online světě nabízených platforem?