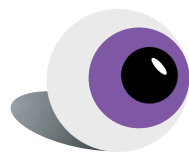




doc. Mgr. JANA PREKOVÁ (www.janaprekova.net) *1956 v Praze | Scénografie, kostýmní tvorba, fotografie, interiér, video, instalace, akce | **STUDIA DAMU**, Praha | Od roku 1983 se profesionálně věnuje scénografii, kostýmní a výtvarné tvorbě. | Instaluje a manipuluje tělo prostoru, site specific, environmentální proces, situaci trajektorií, geometrii vztahů. Ta vzniká v kvalitách a vzájemném střetu dramatického a reálného času a akce. Pracuje s dramatickou a designovou formou, přesahující do výtvarných konceptuálních souvislostí. Tělo je objekt v subjektu a naopak, kostým je osobní prostor s dostředivými a odstředivými hodnotami. Video, fotoinstalace, světelné instalace, používá jako součásti dramatických akcí, existujících záměrně jako samostatné výtvarné dílo. Příběh těla – souhrnu jednotlivých forem a vztahů je základním východiskem pro tvorbu. Spolupracuje se špičkovými režiséry a soubory současné divadelní a filmové scény, s experimentálními a kamennými divadly. Je držitelkou Zlaté medaile PQ 1999 a Zlaté Trigy. Cena A. Radoka 2005 za inscenaci Z cizoty. Má realizované práce v architektuře, módě. Pracuje na hranicích žánrů.





Ateliér multimédia

Vedoucí ateliéru Mgr. Richard Fajnor, asistent MgA. Tomáš Hrůza, <http://multimedia.ffa.vutbr.cz>



^ Vilém Novák, Mr. Gucci, 2008, interaktivní instalace, objekt konverující s obecnstvem pomocí klávesnice nebo jednoduchého akustického rozhraní. [Univerzální návštěvník vernisáže s umělou inteligencí, plně nahradí průměrného diváka umění. Umí rozprávět o tom, co je skutečné umění, kdo ho dělá a kdo ne. Umí pomlouvat ostatní umělce...] | > Tereza Sochorová, Spisovatelka, 2008, video-instalace doplněná fotografiemi, 09:15' | >^ Lukáš Hájek+Michal Šmeral (Ateliér sochařství 1), Rodina, 2006, společný projekt interaktivní zvukové instalace, akusticky modelovaný prostor reagující na návštěvníky, kteří svým pohybem spouštějí různé zvukové záznamy jednoho rodinného příběhu, konstrukce, soustava reflektorů, senzorický systém, 12 reproduktorů, audio zesilovače, počítačem ovládaný zvukový záznam



Výtvarné umění prochází zásadní proměnou a hledá svoji novou funkci, místo a opodstatnění v technicky orientované společnosti. V kulturním prostoru současné doby začíná hrát důležitou roli i umělecká tvorba vytvářená pomocí elektronických médií. Umění tak stále více využívá nejrůznější výsledky vědeckého humanitního a technického výzkumu. Tvůrci se inspiřují metodami vědecké práce a experimenty se soudobou digitální technologií se uplatňují při realizacích řady uměleckých děl. Navíc nová technologická řešení se postupně začínají prosazovat i v tradičnějších uměleckých disciplínách, jako je malířství, nebo sochařství, či grafika a dalších. Obory multimediální tvorby pro záznam, zpracování, přenos, uchování a zprostředkovávání obrazového a zvukového materiálu používají především vlastní tělo, grafiku, malbu, fotografii, video, počítače a další elektronická média v analogové, v současnosti stále více i v digitální podobě. Tvůrci pracují především s nejnovějšími telekomunikačními technologiemi, počítači, případně robotickými a integrovanými systémy a své názory nejčastěji prezentují v komplexní formě reálných nebo virtuálních interaktivních prostorových instalací, environmentů nebo audiovizuálních kompozicí či nástrojů, které mohou být integrovány ve veřejném prostoru a do nichž může často divák přímo vstoupit, zasahovat a měnit je. | R. F.



^ Lukáš Hájek: Junes Time, Be aware of Medusa, Scream at Fire, Adoration of The Lame, 2006, video-
instalace, 4x8bit video, 01:30' | < Vilém Novák,
Kukátko 1, 2005, instalace, pseudo augmentovaná
realita, virtuální 3D svět vytvořen z fotografií podle
prostoru, kde kukátko visí obohacen o 3D animaci
(jakýsi „cyber genius loci“ doplňující reálný prostor,
divák se konfrontuje s paralelní realitou v kukátku,
vytvořenou v počítačovém prostředí, která se prolíná
s prostorem instalace, v němž je kukátko zavěšené)

