

OBSAH

Úvod	7
Umění a multimédia	13
Multimediální dílo – teorie a praxe <i>Markéta Dvořáková – Ivo Medek</i>	13
Hudba v kontextu multimédií <i>Martin Flašar</i>	25
Umění prezentace: Prezentace/situace – akce. MEMO-RANDOM <i>Tomáš Ruller</i>	42
Média (a) umění	47
Nonartificiální hudba a počátky českého rozhlasového vysílání <i>Petr Macek</i>	47
Elektronika a konkrétní hudba: Marginálie o některých momentech vývoje elektronické a konkrétní hudby v Brně konce 60. a začátku 70. let <i>Miloš Štědroň</i>	56
Několik poznámek k <i>ekmelické hudbě</i> <i>Lubomír Spurný</i>	60
Umění a (kybernetická) štěstěna	71
Štěstí přeje připraveným <i>Viktor Pantůček</i>	71
O řízeném hledání šťastné náhody umění na příkladu počítačové grafiky <i>Jozef Kelemen</i>	79

Virtuální světy a virtuální těla	95
Smyšlené prostory, skutečné technologie: K historii projektů virtuálních světů <i>Jaroslav Švelch</i>	95
Jsou počítačové hry umění? Stručné shrnutí argumentů vyřčených na téma videohry a umění <i>Vojtěch Kolář</i>	111
Kyborg aneb cesta tam a zase zpátky <i>Jakub Macek</i>	128
Umění nových digitálních médií	139
Art Processes: Programming Art Processes: The Emergence of the Computer in the Arts. Exhibitions & East-West-Networking <i>Barbara Büscher</i>	139
Konec dějin nových médií: Softwarová studia <i>Jana Horáková</i>	156
O autorech	180
Summaries	183