

TIM_2018

TRENAŽÉR KONFERENCE

Pravidla:

- Každý má 20 minut na svoji prezentaci. Z toho 10 minut na referát a 10 minut na diskusi.
- Přednášející si před začátkem hodiny nahrají prezentace na plochu PC.
- Každá prezentace bude doplněna PPT, Prezi nebo jinou oporou.
- Prezentující zařazení do stejné skupiny *povinně* kladou doplňující otázky.

////////////////////////////////////

28. března 2018

Transformace hudební produkce v nových médiích

Tomáš Hambálek

DAW jako prostředek transformace kompozičního procesu v hudbě

Digitální softwarová aplikace DAW – Digital audio workstation naprosto změnila možnosti zacházení s hudebním materiálem. Od roku 1992 nám toto virtuální softwarové prostředí dovoluje pracovat se zvukovým materiálem jednodušeji a především rychleji. Vizualizuje totiž zvuk a práci s ním. Pod vlivem DAW se mění proces komponování hudebních děl, ale také požadavky na znalosti a dovednosti skladatele. Zatímco dříve bylo zapotřebí pro skladatelskou kreativní práci určitých odborných hudebních schopností, s používáním a vývojem softwaru, VST instrumentů a VST pluginů, tato podmínka postupně mizí či se otupuje. V příspěvku se budu věnovat vlivu DAW na proces komponování hudby a na úlohu skladatele v něm. Popíši, jak se pod vlivem DAW demokratizuje hudební tvorba a jak se mění požadavky na kompetence skladatele.

Transformace hudební produkce v nových médiích

Michal Horňák

Spotify ako prostriedok propagácie

Prezentácia sa bude zaoberať službou Spotify a jej využitím pri propagácii hudobných interpretov. Zameriam sa na spôsoby, akými sa interpreti prezentujú prostredníctvom sociálnych sietí, a výhody, ktoré služba Spotify poskytuje interpretom oproti klasickému spôsobu predaja hudobných nosičov. Ďalej sa budeme baviť o tom, ako sa zmenilo prostredie pri obchodovaní s hudbou od predaja hudobných nosičov v kamenných obchodoch až ku internetovému predaju.

Transformace hudební produkce v nových médiích

Petra Kozlová

Fenomén stream a jeho využití v hudební branži

Prezentace je zaměřená na streamování živých koncertů populární hudby. Jelikož je nynější hudební průmysl do velké míry digitálním podnikáním, protože většina jeho příjmů pochází z rozsáhlé škály digitálních platforem a formátů, stává se streamování dominantním formátem hudební spotřeby. V příspěvku budeme rozebírat streamovací platformy, které jsou využívané v tomto odvětví. Na základě rozhovoru se členy brněnské kapely Alia Tempora, se nejen pokusíme odpovědět na otázku, zdali se jedná o budoucnost hudebního průmyslu, ale zaměříme se i na zázemí a techniku, kterou ke streamování využívají.

+

Pavla Melenová

Historická sportovní událost jako marketingový nástroj současnosti

Nagano 1998 je dnes možné označit za fenomén v historii české hokejové reprezentace, který i v současnosti stále rezonuje v povědomí široké veřejnosti. Nejen samotná jedinečnost této sportovní události, ale i sociální sítě mají významný vliv na upevnění její nezapomenutelnosti. Příspěvek si klade za cíl ukázat, jak historická sportovní událost může být účinným nástrojem marketingové strategie České televize při propagaci vysílání letošních Zimních olympijských her v Pchjongčchangu.

////////////////////////////////////

4. dubna 2018

Transformace galerií

Petra Galušková

Rozšířená realita jako nástroj ke zvýšení návštěvnosti a zatraktivnění kulturních akcí

Ve své prezentaci se zaměřím na rozšířenou realitu (augmented reality – AR) a její současné využití v oblasti kultury nejen z hlediska zábavy, ale také z hlediska vzdělání návštěvníků. Nejprve se budu krátce věnovat terminologii, vysvětlím pojem rozšířená realita, a také nastíním rozdíl mezi rozšířenou a virtuální realitou. Poté se zaměřím na některé současné aplikace, které umožňují nejen obohacení návštěvníkova zážitku formou doplnění textových či obrazových informací, ale jsou také dobrým vzdělávacím prostředkem, a také mohou vést ke zvýšení návštěvnosti kulturních akcí. Ve své prezentaci se budu věnovat využití rozšířené reality na koncertu, sportovním utkání a kině. Zajímat mne bude především hledisko uživatele.

Transformace galerií

Jana Rišková

Queer galérie: alebo ako zbierať iné umenie

Vo svojom príspevku sa zaoberám problematikou terminológie, s ktorou sa stretávame pri snahe zaradiť queer umenie do zbierok galérií a múzeí; teda mienkotvorných inštitúcií, ktoré napomáhajú k formovaniu spoločenských noriem a sú prevažne reprezentantom heteronormatívneho naratívu. Práve preto sa objavujú snahy o narušenie heteronormativity a o zaradenie queer perspektívy do galerijného kontextu. Jedným z pokusov o tento prevrat je zavedenie novej terminológie a kategórií do existujúcich zbierok a online databáz galérií a múzeí. Vznikli tak snahy o vytvorenie nových označení a celých kategórií, ktoré majú klásť dôraz na gender a sexualitu. Vo svojom príspevku poukazujem na to, že zavedenie nových kategórií je diskutabilné a veľa krát aj subjektívne. Na príkladoch zahraničnej praxe stručne predstavím už zavedenú metodológiu vytvárania queer zbierok. Zámerom môjho príspevku je na základe uvedených príkladov načrtnúť nové a vhodnejšie prístupy k organizovaniu galerijných zbierok a online databáz na Slovensku, ktoré by zohľadňovali gender a sexualitu.

Transformace galerií

Veronika Sellnerová

Postateliérová praxe jako východisko kritického promyšlení alternativní budoucnosti v současném umění

V příspěvku bude představena postateliérová praxe jako interdisciplinární pole pro promyšlení spekulativních scénářů budoucnosti. Budeme se věnovat podobám současného umění, které tematizují východiska levicového akcelerationismu, pracují se spekulativními vizemi, strategiemi a kriticky se skrze tyto obsahové aspekty vymezují vůči dopadům globální hegemonie kapitalismu. Problematiku přiblížíme na konkrétních příkladech projektů kooperace umělců, expertů z různých oblastí, aktivistů et al., jež mají ambice působit mimo diskurz současného umění - participovat svou činností nejen na konstrukci možného alternativního budoucího, a zároveň tak aktivně, systematicky promyšlet, reflektovat a kriticky vystupovat vůči současnému.

Transformace galerií

Jakub Zemánek

Virtuální galerie umění

V příspěvku bude nadneseno téma nově vznikajícího fenoménu galerií tradičního umění umístěných ve virtuální realitě. Díky technickému pokroku vznikají první výstavní instituce bez fyzické podoby. Výstavní prostor přístupný kdykoli, odkudkoli, prostor neomezený rozměry a nezatížený reálným světem vypadá jako ideální, dokonale tvárné místo. Jaká má však nový způsob prezentace umění negativa? Je technologie na dostatečné úrovni a může výstavní praxe efektivně a dlouhodobě pracovat s konceptem, který se nezakládá na fyzické přítomnosti?

technologiami celkově a lidskými uživateli, také jej lze chápat jako zlověstně manipulativní příležitost podvědomě ovlivňovat jednotlivce. Design v tomto případě nepracuje jen s poznatky z odvětví estetiky a technologie, ale sbírá data a informace z neurovědy, psychologie, sociologie atd. Výzkum tématu povede na základě dostupné literatury, která se politické estetiky a manipulaci věnuje, např. texty Nicka Srnicka, Douglase Rushkoffa nebo Marii Bakardievy.

Manipulace médií

Jiří Poláček

Spektakulární lež. Fake news jako fenomén integrovaného spektaklu?

O šíření poplašných a nepravdivých zpráv se dnes mluví především ve spojitosti s novými médii a společností spektaklu obecně, která, jak popsal ve svém díle Guy Debord, ze své podstaty představuje iluze a vytváří lživé představy o světě okolo nás. Tento konferenční příspěvek si klade za cíl zjistit, zda produkce a distribuce takovýchto „fake news“ je čistě fenoménem moderní společnosti spektaklu, či tento jev probíhal i v rámci tradičních médií předchozích etap lidské společnosti. K tomuto účelu bude analyzován diskurs až do vzniku internetu a provedeny případové studie. Konkluzí zde bude odpověď na otázku, zda je šíření falešných zpráv prostřednictvím elektronických médií produktem společnosti využívající tato nová média či spíše jakýmsi stigmatem lidské společnosti jako takové.

////////////////////////////////////

25. dubna 2018

Remediace a evoluce uměleckých/kulturních forem

Filip Daňhel

Omnia ludus est / Všechno je hra

Tento referát se věnuje hře jako funkčnímu systému a jeho přítomnosti či absenci v každodenním životě člověka se zaměřením na běžné sociální interakce. Hra je médiem zprostředkovávajícím jednosměrný či oboustranný přenos informací mezi hráčem a hrou nebo mezi jednotlivými hráči. Jak však možné, že se tohoto přenosu informací člověk účastní, aniž by si to uvědomoval? V tomto referátu jsou analyzovány prvky a fragmenty hry jako produktu game designu a komparovány se základními aspekty lidského života a sociálními interakcemi, kterých se člověk běžně účastní.

Remediace a evoluce uměleckých/kulturních forem

Michaela Kolláriková

FUTURE VISUALS: software v roli Vja

S technologickým pokrokem a ekonomickou dostupností moderních zariadení sa možnosti Vjov rozširujú. Vedia pracovať s dopredu pripravenými videosekvenciami, ktoré sú ešte aj dnes vo Vjingu využívané najviac. Nový software aj hardware však posúvajú hranice Vjingu

do nových rozmerov. Grafické techniky herného priemyslu sú vhodné aj pre potreby rendrovania komplexných video efektov a súčasne 3D obsahu. Túto funkciu je možné uplatniť aj pri Vjingu. V súčasnosti môžeme uvažovať o tvorbe VJ diel a ich prezentácii založenej kompletne na softwari. Môže ním dôjsť k úplnému nahradeniu autora, keďže v rýchlosti reakcii na zvukové podnety vie prekonať človeka. Vo svojom príspevku budem hodnotiť premenu role VJa vplyvom technologického pokroku.

Remediace a evoluce uměleckých forem

Eva Chalupníková

Historický vývoj stříhové skladby filmu. Rychleji!

Příspěvek se týká historického vývoje stříhové skladby (např. Jerzy Plazewski / 1967, Josef Valušiak /2012). Účastníky konference stručně seznámím s pojmem stříhová skladba a následně se zaměřím na problematiku zrychlení vnímání času a prostoru (dromologie; surface play) z hlediska jejího uplatnění ve filmové produkci.

Remediace a evoluce uměleckých forem

Júlia Chodúrová Bútorová

Kto číta vaše e-maily & poznáte svojho poštára?

Témou príspevku je dielčia časť mojej magisterskej diplomovej práce zaoberajúcej sa remediáciou mail artu v prostredí nových médií. Nevyhnutným predpokladom realizácie korešpondenčného umenia je jeho doručenie adresátovi. Od 60. rokov 20. storočia až do začiatku rozvoja využívania elektronických komunikačných technológií boli mail artové diela šírené pomocou poštových služieb. Tie boli v tom čase nepredstaviteľné bez práce doručovateľov poštových zásielok, teda poštárov. Pokiaľ predpokladáme, že jedným z prostredí remediácie mail artu sú net artové diela realizované v prostredí elektronickej pošty, musíme uvažovať aj o remediácii osoby/funkcie poštára. Úlohou príspevku je predstavenie jeho novej remediovej podoby, funkcie a stopy.

////////////////////////////////////

2. května 2018

Smart cities / Smart citizens

Tomáš Bartošík

Kryptoměny a anonymita v prostředí deep webu

Ve svém příspěvku se budu věnovat kryptoměnám a s nimi spojené technologii blockchain, které existují sice už 10 let, ale do obecného povědomí se dostaly především díky masové medializaci na podzim roku 2017. Digitální měny se jako běžné platidlo používají již řadu let na skryté, anonymní části kybernetického prostoru, kterou nazýváme deep web. Využití zde mají právě díky anonymitě, kterou poskytují, protože nejsou vázány s osobními údaji. Otázkou však je, poskytuje deep web a používání kryptoměn skutečnou anonymitu?

Nezanecháváte jako uživatel internetu stopy i na deep webu? V čem vlastně spočívá rozdíl od veřejné části internetu? Odpověď získáme analýzou fungování této skryté části kyberprostoru a principu ukládání dat na blockchainové síti.

Smart cities / Smart citizens

Bilová Natálie

Ideologie televizní zábavy jako počátek procesu personalizace

Gilles Lipovetsky mluví o současném stavu společnosti jako o hypermoderní době definované kulturami plnými paradoxů a protikladů. Jedná se o důsledek procesu personalizace, jež je založen na co nejmenším omezování a na co největším množství možností soukromé volby. „Dosud žádná jiná společnost neposkytovala tak širokou individuální nezávislost a svobodu jako dnes. Zároveň se nikdy osud společnosti do takové míry neodvíjel od chování jednotlivců, kteří ji utváří.“ Příspěvek se bude zabývat tím, jakou roli v tomto procesu sehrála masová média, konkrétně televize, která ustavila nový způsob sdělování a přijímání informací, a to převážně zábavnou a vzrušující formou. Upřednostňováním vizuálního zájmu diváka a potlačováním myšlenkového obsahu podpořila televize inkoherenci a trivialitu a nabídla jedincům možnost vytvářet si personalizované verze světa.

Smart cities / Smart citizens

Lucia Molnárová

Živé technológie a ich úloha v mestskom kontexte

Živú technológiu môžeme chápať ako technológiu vykazujúcu základné vlastnosti žijúcich systémov, ktorej funkcie môžu byť užitočné pri riešení dynamických mestských problémov, týkajúcich sa napríklad mobility, logistiky, bezpečnosti, udržateľnosti, spoločnosti a kultúry. Prezentácia vychádza predovšetkým z myšlienok a prípadovej štúdie Carlosa Gershensona, ktorý považuje za dôležité hovoriť o vzťahoch medzi živými systémami, umelým životom, živou technológiou a mestskými systémami. Konferenčný príspevok bude ilustrovať prínosy živých technológií ako aj diskutovať o užitočnosti uvažovania o meste ako o živom systéme.

Smart cities / Smart citizens

Petra Dudová

Názory na využití internetu ve vzdělávacím systému ČR z hlediska technologického determinismu

Ve svém příspěvku se zaměřím na výhody a nevýhody využívání internetu ve vzdělávacím systému České republiky s využitím metody technologického determinismu. Jedná se o krátký výňatek z mé diplomové práce, zabývající se vývojem názorů na roli internetu ve vzdělávacím systému České republiky od 90. let 20. století, postavený na archivním bádání. V prezentaci se zaměřím především na představení technologického determinismu jako metodologického nástroje mého výzkumu.

////////////////////////////////////

9. května 2018

Nové/formy nových médií

Veronika Rabatinová

Cielený glitch v novomediálním umení

Témou můjho příspěvku je glitch art, teda umenie využívajúce digitálnu alebo analógovú chybu či odchýlku. V úvode charakterizujem samotný pojem glitch art a rozdiel medzi pure glitch a glitch alike. Svoju pozornosť budem zameriavať predovšetkým na druhú skupinu, teda na glitch alike umenie, ktorého účelom je cielené narušenie konvenčného toku informácii, teda na rozdiel od čistého alebo pure glitchu, vytvára chybu cielene. Na záver sa pokúsím sformulovať estetický význam glitch alike umenia a pokúsím sa odpovedať na otázku či možno tieto umelecké diela považovať za glitch art či skôr za koláž či dekoláž.

Nové/formy nových médií

Nina Vidovencová

Počítačom generovaná grafika v statickom obraze

Vo svojom příspěvku sa zameriavam na počítačom generovanú grafiku v statickom obraze od 70. rokov 20. storočia po 1. dekádu 21. storočia v oblasti slovenského vizuálneho umenia. Predstavím najmä tvorbu šiestich etablovaných slovenských umelcov, ktorých diela sú v tejto sfére kľúčové – Jozef Jankovič, Daniel Fischer, Ivan Csudai, Vladimír Havrilla, Marko Blažo a Marek Kvetán. Cieľom příspěvku je predstaviť prehľad vývoja v danej problematike a priblížiť využitie a vývoj počítačovej grafiky v rámci statického obrazu v slovenskom vizuálnom umení.

Nové/formy nových médií

Valentýna Weissmannová (Dědová)

3D tisk – budoucnost je již dnes

3D tisk je specifickou oblastí nových technologií, která revolučním způsobem proměňuje postupy v průmyslu, vědě i umění a posouvá hranice medicíny. Technologické limity prozatím neumožňují využívat všechny možnosti 3D tisku, které do budoucna nabízí. Prezentace stručně popisuje technické zajištění 3D tisku, představuje různé oblasti jeho využití a konkrétní projekty, jakými jsou například 3D tisk maleb nebo 3D digitalizace uměleckých děl.

Nové/formy nových médií

Irena Mikuláštková

Definování kritérií jak zkoumat a hodnotit videoinstalace

V příspěvku shrnu nástroje a interpretační rámce pro výzkum videoinstalací. Dále představím návrh hodnotících kritérií aplikovatelných při zkoumání role technologií ve videoinstalacích a při analýze videoartu. Budu tedy hledat odpověď na otázku, jakou roli tyto technologie hrají

při prezentaci a instalaci díla. V závěru příspěvku předvedu aplikaci těchto kritérií ke zkoumání videoartu na konkrétním díle feministické umělkyně Pipilotti Rist a její instalaci Ever is Over All.

////////////////////////////////////