

TRENAŽÉR KONFERENCE

TIM 2019

04.04.

Blok 1

Remediace TV

Kristýna Šuráňová

TV's not dead

Chytrá televize jako mediální zombie konzumující internet

Výzkumy českých publik audiovizuálních obsahů dodnes označují televizi za dominantní médium. Jakým způsobem ovšem výzkumníci a teoretikové přistupují k její definici a co to vlastně je? Není ona vládnoucí televize vlastně jen internetem s televizní nálepkou na čele?

Ondřej Myšák

Twitch jako interaktivní TV

na několika příkladech roli interaktivity v pořadech na platformě

Twitch

TV

ady. Těžištěm příspěvku je analýza míry a formy interaktivity v žánrech služby

Twitch.

Shock Art

Natália Moncolová

Shock-Art. Liečba šokom

Pojem Shock-Art popisuje diela, ktoré sa pohrávajú s morálnymi a etickými otázkami. Pohoršujú, no zároveň prebúdzajú zvedavosť. V človeku vyvolávajú pochybnosti o tom, či sú súčasťou umenia, a teda, či sa dajú pokladať za umelecké diela. Kto sú dnešní predstavitelia shock-artu? Čerpajú súčasní umelci shock-artu z ideológie anti-artu?

11.04.

Blok 2

Revivals

Jakub Tesařík

Znovuzrození Queen

Příspěvek pojednává o legendární skupině Queen, která díky filmovému snímku Bohemian Rhapsody, dostala druhý dech a opět se stala diskutovaným tématem na poli populární hudby a nově i kinematografie. O tom, že tento snímek společně se stejnojmennou skladbou aktuálně boří rekordy sledovanosti psal již ne jeden zdroj. Ve svém příspěvku bych chtěl zveřejnit statistická data z filmových a hudebních žebříčků sledujících úspěšnosti filmu Bohemian Rhapsody, stejnojmenné písně a zbylé produkce této kapely po vydání filmového snímku.

Vito Nikolič

Char Davies – pionýrka umělecké tvorby ve virtuální realitě

Příspěvek pojednává o počátcích umění ve virtuální realitě prostřednictvím tvorby kanadské umělkyně Char Davies. Je reakcí na současný opětovný zájem o imerzní virtuální realitu, k němuž došlo hlavně díky rozvoji hernímu průmyslu a zvýšení výkonu výpočetní techniky. Hlavním cílem je představení tvorby Char Davies, pionýrky umění ve virtuální realitě se zaměřením na technologii, kterou měla k dispozici a představení jejich dvou hlavních děl *Osmose* a *Ephemére*.

Michal Švábenský

Realizace Zdeňka Sýkory v architektuře, jejich současný stav a možnosti jejich obnovy

Tématem příspěvku jsou výtvarné práce tohoto umělce související s veřejným prostorem a architekturou. Zaobírá se výčtem a umístěním těchto děl, jejich současným stavem, problematikou a možnostmi jejich obnovy. Poukazuje na odlišný přístup k těmto dílům a představuje díla památkově chráněná i ta bez právní a faktické ochrany. Cílem příspěvku je přiblížit posluchači realizace Zdeňka Sýkory z hlediska jejich současného stavu a nastínit další možnosti jejich obnovy a péče.

18.04.

Blok 3

Nová média v galerii

Michaela Trňáková:

První vlašťovky v Domě umění

Cílem tohoto příspěvku je seznámit posluchače se třemi výstavami v Domě umění města Brna, na kterých se poprvé po pádu komunismu objevuje novomediální umělecká forma. Jednou z nich je výstava členů T.T. klubu *Mezi křikem a meditací* z roku 1991. Dále se jedná o dvě členské výstavy brněnského Sdružení Q *Podvečery a večery sdružení Q Brno* z roku 1991 a *Průřez* z roku 1993. Na všech zmíněných výstavách se v rámci doprovodných programů setkáváme s elektroakustickými hudebními skladbami.

Kristýna Suchánková

Nová média v Moravské galerii

V příspěvku budou prezentovány výsledky výzkumu zaměřeného na podíl výstav umění nových médií ve výstavní dramaturgii Moravské galerie po roce 1989. Zaměřím se na výstavy, v nichž byl prezentován video art, interaktivní instalace a umění nových médií. Kromě kvantitativní analýzy představím první významný počin náležející do oblasti umění nových médií: výstavu High-Tech Art z roku 1994.

Blok 4

Co je novomediální dílo?

Karolína Šupejová

Tvůrčí proces sonifikace z pohledu postmodernismu

Co ve své podstatě dělá umělec, když sonifikuje nebo vizualizuje již existující data? Lze tato díla zařadit do produkce nebo postprodukce? V příspěvku bude tvůrčí proces sonifikace konfrontován s vybranými závěry postmoderní filozofie, tedy s teorií o postmoderní době Zygmunta Baumana.

Alice Minaříková

Post-internetové umění z hlediska multimodality

V příspěvku bude představen návrh strukturální analýzy post-internetového díla s využitím konceptu multimodality. Problematika bude představena na již kanonických, post-internetových dílech. Navrhovaná metoda má umožnit kritickou analýzu post-internetového

umění, které bude popsáno jako soubor prvků pracujících současně napříč několika komunikačními kanály on-line i off-line.

25.04.

Blok 5

Fake reality, Fake models, Fake sounds, Fake kawaii

Lena Záhorská

Faked Reality

Tématem příspěvku bude Reality show Big Brother z pohledu insidera. Zaměří se na popis TV žánru s přihlédnutím k české produkci. Prezentuje průběh show z hlediska účinkujícího a zaměřuje se na vliv produkčního týmu a reakcí diváků na celkový průběh pořadu, potažmo na míru manipulace s osobnostmi jednotlivých aktérů.

Tereza Koukalová

Digitální modelky jako iluzorní bytosti

Fenomén digitálních modelek se objevuje v módním průmyslu od roku 2013. V konferenčním příspěvku se zaměřím na případové studie, které ilustrují Baudrillardovy myšlenky vztahující se k všeobecné tendenci k hyperrealitě.

Jan Špičák

Fakesounds aneb proč nás značky klamou?

Uměle vytvořené zvuky se objevují v designu produktů, marketingové komunikaci značek i v činnostech souvisejících s každodenní rutinou a klamou lidské ucho každý den. Sluch je jediný lidský smysl, který nedokážeme vědomě potlačit. Proč a jak musí výrobci aut uměle dotvářet zvuk motoru, proč je u digitálního fotoaparátu uměle přidáván zvuk závěrky, proč nám křupavé chipsy více chutnají a kdy bude pokořen zvukový Turingův test? Příspěvek je výňatkem z diplomové práce, věnující se konceptu soundscape v brandingů značek a důležitosti zvuků při designu produktů, ať za účelem zvýšení prodeje, bezpečí nebo pouze pro posílení značky.

Renáta Blašková

Estetika kawaii a jej kritika v japonskom modernom umení

Estetika kawaii vznikla v 70. rokoch medzi japonskými študentmi, neskôr si ju prisvojili komerčné spoločnosti a postupne sa stala konzumnou komoditou. Prerod zo študentského vyjadrenia do konzumu kritizujú viacerí japonský umelci. Najvýraznejšie však Takashi Murakami, ktorý ako pop art umelec využíva kawaii estetiku a komodity na kritiku samotného konceptu.

02.05.

Blok 6

Dark/Light web

Erik Zouhar

Web 2.0 jako interaktivní prostředí založené na kolektivní inteligenci

Web 2.0. je interaktivní prostředí, které uživatelům umožňuje společnou tvorbu a sdílení obsahu. Díky využívání kolektivní inteligence a přibývání počtu uživatelů se tvoří nové aplikace a zároveň se mohou neustále vylepšovat. V příspěvku se zaměřím na využívání moudrosti davu, kolektivní inteligence a crowdsourcingu při dosahování podnikatelských záměrů v prostředí Webu 2.0. Budou předvedeny příklady nejznámějších projektů, které díky spojení crowdsourcingu, kolektivní inteligence a Webu 2.0 vznikly.

Katarína Jarošová

„Appfón“ náš každodenný

V súčasnej dobe vlastní smartfón približne každý tretí človek. Počet používateľov chytrých mobilných zariadení z roka na rok narastá. Rovnako stúpa aj čas, ktorý používatelia trávia ich využívaním, či už je to čas tráviť

asu však používatelia smartfónov venujú využívaniu aplikácií. V čom sa odlišuje mobilná aplikácia od webovej stránky tej istej služby? Aké dôvody môže mať používateľ na to, aby sa rozhodol uprednostniť použitie aplikácie pred webovou stránkou rovnakej služby?

Vojtěch Drbala

Bezpečný Bitcoin?

Príspevek sa venuje komparatívnej studii kryptomien z hľadiska jejich anonymity a bezpečnosti v kyberprostore. Zamereňuje sa na popis okolností vývoje a funkcií konkrétnych kryptomien v srovnaní s prvou a najrozšírenejšou kryptomienou Bitcoin.

09.05.

náhradní termín

Diplom. sem. 1

príspevky