

FORMULÁŘ



Žádost o stipendijní podporu spolkové, kulturní a umělecké činnosti studentů Filozofické fakulty MU

1. Stručný název projektu	
AMID SPACE(s)	
2. Hlavní cíle projektu (2 až 3 věty)	
<p>AMID SPACE(s) je studentský experimentální projekt, kterého cílem je zmapovat vztahy mezi uměním, technologiemi a formováním naší každodenní reality. Táto umělecká výstava kladie dôraz na preskúmanie možných spôsobov zdieľania uměleckých diel ako dát vo virtuálnom priestore, avšak s úzkym prepojmím ku fyzickému svetu a každodenní reality, ktorá je rozdielna pre každého z nás.</p>	
3. Zodpovědný žadatel (tj. student zodpovědný za předkládaný projekt a jeho naplnění)	
3.a Jméno žadatele	Karolína Sedláková
3.b UČO	488271
3.c Studijní obor	Teorie interaktivních médií
4. Spolek	
5. Další žadatelé (tj. seznam studentů, kteří se budou na projektu podílet)	
Erika Capová, Viktória Citráková.	

6. Popis aktivity, na ktorou majú byť požadované prostriedky použity	
6.a Termín konaní	Máj 2021
6.b Celková výše požadované částky	25 000,-
6.c Jméno, UČO a pracoviště garanta z řad akademických pracovníků fakulty	doc. Mgr. Jana Horáková, Ph.D., 14870, ÚHV FF
6.d Charakteristika projektu¹	
<p>Projekt vznikol primárne ako teoretický návrh výstavy ku výstupu z predmetu IM161 Nová média v galérii, avšak po detailnejšom rozpracovaní projektu sme sa rozhodli online výstavu aj zrealizovať. Vybrané diela budú prezentované online na vytvorenom webe (html), vo forme, kde si bude môcť návštevník vybrať medzi dvoma spôsobmi navigácie a prezerania tohto obsahu:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. QR kódy – návštevník si naskenuje prostredníctvom mobilného telefónu alebo iného smart zariadenia QR kód, ktorý ho presmeruje na konkrétne vybrané dielo. QR kódy taktiež poskytnú zaujímavé estetické riešenie online výstavy, ktoré sa istým spôsobom snaží odkazovať na tému výstavy – prepojenie virtuálneho prostredia so svetom reálnym. 2. Prehliadačová hra vytvorená prostredníctvom editoru Bitsy – návštevník sa ocitá vo virtuálnom prostredí ako “avata” a dokáže sa pohybovať po vytvorenej 2D miestnosti a zobrazovať si diela podľa vlastného uváženia alebo na základe krátkeho popisu/správy od umelca, ktorá sa objaví v dialógovom okne a následne presmeruje návštevníka na URL, ktorá odkazuje na konkrétne dielo. <p>Umelecké práce budú vybrané nami, prostredníctvom open callu, ktorý je realizovaný formou Google formulára. Týmto spôsobom chceme poskytnúť študentom, umelcom atď. rovnakú príležitosť pri uverejňovaní svojich prác a plánujeme zasiahnuť čo najrôznejšiu diverzitu ľudí, umelcov.</p> <p>Online výstave, ktorá bude po spustení prístupná kedykoľvek bude predchádzať online vernisáž/prezentácia, kde ako kurátorky predstavíme tému výstavy, našu inšpiráciu a motiváciu pre vznik takéhoto projektu a taktiež by sme dali rady priestor aj samotným autorom na predstavenie svojej tvorby.</p> <p>Keďže pôjde o online výstavu diel digitálnych umelcov, chceli by sme zrealizovať aj workshop v prostredí platformy Hydra synth, ktorá slúži na kódovanie živých vizuálov (live coding) a poskytuje tak užívateľovi možnosti na mnoho kreatívnych realizácií. Takýto workshop by bol poskytnutý študentom zdarma, ako motivácia pre ďalšiu tvorbu a prácu s novými médiami aj v teoretickej rovine. S osobou, ktorá by workshop viedla sme v kontakte a riešime ako by takýto proces mohol vyzeráť.</p>	

¹ Žadateľé si môžu upravovať veľkosť políček tabuľky podľa vlastnej potreby.

6.e **Základní cíle a přínos projektu**

Cieľom projektu je poskytnúť priestor pre galerijné vystavovanie aj v období, kedy je nevyhnutné, aby boli fyzické priestory zatvorené a motivovať tak umelcov k tvorbe. Výstava bude fungovať interaktívnym spôsobom, vyžadujúcim participáciu diváka, ak si chce výstavu pozrieť. Zavedieme ho, podľa jeho vlastnej voľby, buď do priestoru virtuálnej galérie v hernom prostredí Bitsy, kde sa môže voľne pohybovať a otvárať si diela, alebo druhým spôsobom, ktorý bude vyžadovať skenovanie QR kódov s pomocou vlastného smart zariadenia. Veríme však, že projekt poskytne určitú perspektivu na to, aby sa mohlo k novomediálnemu umeniu pristupovať a to nielen v době pandémie.

Ako sme už spomínali, cieľom je taktiež motivovať umelcov ku kontinuálnej realizácii diel, z tohto dôvodu si myslíme, že workshop ponúkajúci nadobudnutie novej zručnosti v platforme na tvorbu vizuálneho umenia, bude viac než vítaný.

Po konceptuálnej stránke si kladieme za cieľ preskúmať možnosti zdieľania umeleckých diel ako dát, a takýmto prístupom poukázať na interferenciu medzi rôznymi prostrediami a rozsah interaktivity medzi nimi.

Projektom chceme poskytnúť študentom a (nielen) začínajúcim umelcom príležitosť zviditeľniť svoju tvorbu, pod záštitou študijného odboru Teorie interaktívnych médií.

Taktiež si myslíme, že realizácia takejto výstavy môže slúžiť ako inšpirácia pre podobnú umeleckú činnosť nielen študentom TIM, ale aj všeobecne v prostredí FF. Veríme, že takýmto spôsobom dokážeme zasiahnuť širšiu verejnosť a tým odprezentovať študijný odbor TIM ako perspektívne štúdium, prípadne prilákať nových potenciálnych študentov.

6.f **Harmonogram projektu**

Časové rozloženie realizácie projektu sa odvíja predovšetkým od open call-u, ktorého „deadline“ je stanovený na 28.2. 2021. Po vyhodnotení open call-u a výbere umeleckých prác nasleduje časť, kedy budeme práce spracovávať, aby boli správne zobrazované a taktiež, aby fungovali všetky webové odkazy v spomínanej Bitsy „videohre“. Túto časť odhadujeme na minimálne 1 mesiac, maximálne 2 – tým pádom by malo byť všetko pripravené v priebehu apríla. Presný dátum sa stanoví počas tohoto obdobia, predovšetkým z dôvodu, že nás čakajú aj iné povinnosti, nakoľko sme obe v poslednom ročníku bakalárskeho štúdia.

6.g **Propagace Filozofické fakulty v rámci projektu**

Filozofická fakulta bude v rámci projektu propagovaná vo forme integrácie loga a odkazu na web ústavu hudobných vied, music.phil.muni.cz, pod ktorý náš odbor patrí.

6.i **Zapojení studentů FF v rámci projektu**

Do kurátorských, propagačných a grafických činností spojených s výstavou budú zapojení traja študenti FF.

6.j **Odhadovaný počet zapojených lidí celkem**

Sedláková (488271), Capová (488415), Citráková (498464) + kompetentná osoba na vedenie workshopu platformy Hydra.

6.1 Doplňující informace (informace, které mohou ovlivnit rozhodnutí komise ve prospěch udělení stipendia)
Ak by sa nám podarilo online výstavu úspešne zrealizovať s pozitívnymi ohlasmi, chceli by sme výstavu presunúť aj do fyzického priestoru a oslovíť tak, pod záštitou FF MUNI a odboru TIM, širšiu verejnosť. Takáto verzia AMID Space(s) vol. 2 by si zanechala myšlienku určitého medzipriestoru medzi svetom fyzickým a svetom online.


7. Finance	
7.a Celkový rozpočet projektu	25 000,-
7.b Finance z jiných zdrojů (pokud ano, tak z jakých a v jaké výši)	
7.c Výčet financovaných položek financovaných stipendiem²	
Položka	Suma
Hydra workshop (2x2hodiny)	2000,-
Personálne zabezpečenie spojené s nákladmi na realizáciu (grafika, web)	8000,-
Náklady na organizáciu v prípade realizácie druhej verzie výstavy vo fyzickom priestore	15 000,-

8. Prostor pro další informace o předkládaném projektu dle vlastního uvážení

Žadatel souhlasí se zveřejněním základních údajů žádosti na webových stránkách fakulty (tzn. jméno studenta/studentů, název spolku, název projektu a jeho popis).

Příloha: (ve formě naskenovaného dokumentu vložte do IS nebo připojte k tomuto formuláři)

1. Doklad o doporučení navrhovaného projektu některým z akademických pracovníků fakulty.

Datum: 22.2. 2021	Podpis žadatele:	
-------------------	------------------	---

² Žadatelé si mohou upravovat velikost políček a počet řádků tabulky podle vlastní potřeby.

V Brně dne 22. 2. 2021

Vážená hodnoticí komise,

Studentský výstavní projekt AMID SPACE(s) vřele doporučuji k podpoře.

Vzhledem k tomu, že kolegyně mám možnost sledovat při přípravě projektu, jsem přesvědčená o jejich zodpovědném a kreativním přístupu k řešení projektu. Téma výstavy, propojení umění a nových médií, je vysoce aktuální. Zvláště však oceňuji kurátorský přístup k online výstavě a doprovodnému programu. V dnešní době, kdy řada kamenných výstavních institucí musela přistoupit na online komunikaci, avšak potýká se s vlastní nedůvěrou nebo neznalostí potenciálu informačních technologií, má tento ambiciózní projekt šanci zaujmout a inspirovat nejen akademickou obec, ale i odbornou veřejnost a všechny milovníky současného umění.

Držím kolegyním palce, aby svým projektem zaujaly porotu stejně jako mne.

Se srdečným pozdravem

Jana Horáková
doc. Jana Horáková

garantka studijního programu Teorie interaktivních médií