

# 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 vlaštovky 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 *Průřezy* 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 počín 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 trávi

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?*

Příspěvek se věnuje komparativní studii kryptoměn z hlediska jejich anonymity a bezpečnosti v kyberprostoru. Zaměřuje se na popis okolností vývoje a funkcí konkrétních kryptoměn ve srovnání s první a nejrozšířenější kryptoměnou Bitcoin.

09.05.

[náhradní termín](#)

Diplom. sem. 1

příspěvky