Zápis z online zasedání komise k Fellowship in Artistic Research (FIAR)

15. 3. 2024 v 11:30

PŘÍTOMNI (bez titulů): Helena Bendová, Michal Kindernay

OMLUVENI (bez titulů): Andrea Slováková

PROGRAM: Posouzení žádostí o příspěvek Fellowship in Artistic Research (FIAR) pro rok 2024

Soutěž měla v této jarní výzvě rekordní počet přihlášek a vynikala i kvalitou projektů, ale vzhledem k omezeným finančním možnostem bylo možné podpořit pouze 3 projekty. Další výzva bude na podzim 2024 a komise doporučuje žadatelům, aby předem konzultovali své přihlášky s novým proděkanem pro vědu a výzkum, neboť se často stává, že chybí např. praktická část výzkumu nebo jiný důležitý aspekt, který žádost zbytečně diskvalifikuje.

Max Čuhel: Vliv antropogenní transformace reliéfu na vnitřní podstatu krajiny
Projekt zaměřený na výzkum změny reliéfu přírodní památky. Žadatel chce zkoumat mimo jiné proces změny, historické dokumenty, proměny krajiny. Výsledek analýzy má v horizontu dalších let sloužit jako podklad pro vznik několika uměleckých děl, nicméně jako výstupy v této soutěži žadatel uvádí 3 minutové video a soubor 8 rituálů. Komise se domnívá, že stopáž výstupu k tak rozsáhlému výzkumu by mohla být delší. Žádost má podnětné téma, výzkumná část je nicméně slabě popsaná, není jasná metodologie a konkrétní postup výzkumu.
NEPODPOŘENO

Lizaveta Chakanava: Haunting flashback: exploring possibilities for creating a surrealistic film space of trauma
Na vzorku 3 filmů Carlose Saury chce žadatelka zkoumat traumatické flashbacky. Poznatky z formální analýzy Saurových filmů bude následně aplikovat na vlastní fikční cvičení - krátký film používající surrealistické traumatické flashbacky ve vztahu k tragédii v Černobylu. Žádost je chytře a dobře napsaná a vyargumentovaná z hlediska použití Saurových filmů i z hlediska využití aktuální teoretické literatury sloužící jako metodologický podklad. Téma je zajímavé a aktuální.
PODPOŘENO

Chen Yu Ying: Politic of the conversation in cinema - the interplay between melodrama and realism
Žadatelka v předchozích letech úspěšně dokončila projekt v této soutěži, nicméně její aktuální žádost na téma kombinace realismu a melodramatu v rámci slow cinema nepůsobí dostatečně srozumitelně. Koncepty realismu, melodramatu, slow cinema, dialogů ve filmu jsou v žádosti pojímány velice široce a obecně, na druhou stranu není jasné, na jakém vzorku děl a jakým způsobem budou tyto velice široké a v čase proměnlivé kategorie zkoumány. Komise nepochopila, co přesně a jakým způsobem bude žadatelka zkoumat i v umělecké části projektu, přestože vnímá potenciálně téma melodramatických prvků ve slow cinema jako zajímavé a dosud neprozkoumané.
NEPODPOŘENO

Alona Kolesnikova: Digitální Doppelganger. Studium vlivu avataru na chování jednotlivce

Projekt zaměřený na výzkum integrace reálné identity s vlastním virtuálním protějškem se opírá o dobrý, široký teoretický základ a je dobře a srozumitelně napsaný. I když se komise domnívá, že téma, které se od 90. let již mnohokrát zkoumalo jak v teoretické literatuře, tak v mnoha uměleckých dílech, je již trochu otřepané a nepříliš překvapivé, ocenila velký přehled a orientaci žadatelky i dobře zpracovanou žádost. Téma avatarů a jejich vlivu na jedince je i přes mnohost dosavadních zpracování a promýšlení stále velmi aktuální.
PODPOŘENO

Kateřina Malečková: Využití filmových cyklů pro tvorbu formativních zážitků u mladého publika
Žádost je zaměřená na výzkum toho, jak filmové cykly ovlivňují publikum ve věku 15-17 let. Ve výzkumu chce žadatelka využít focus groups s diváky festivalů, rozhovory s tvůrci cyklů a tvorbu vlastního filmového cyklu zaměřeného na téma informačních poruch a změny klimatu. Téma výzkumu, tedy jak celková dramaturgie filmového cyklu ovlivňuje zážitek, názory a identitu mladých lidí, je zatím nedostatečně zpracované a důležité, nicméně komise měla pochybnost ohledně poněkud zastaralé metodologie a toho, jak žadatelka zvládne sama realizovat takto rozsáhle pojatý mezioborový výzkum. Komise žádost nepodpořila vzhledem k velké konkurenci a omezeným finančním prostředkům.
NEPODPOŘENO

Petr Neubauer, Tomáš Oramus: Sonifikace fyziologické odezvy hráče Resident Evil: Village
Projekt navazuje na výzkum, který řeší žadatelé v rámci Projektové soutěže. Jako výstup má vzniknout v rámci této soutěže zvuková kompozice, prezentující, jakým způsobem různí hráči fyziologicky a emočně reagují na hraní hororové počítačové hry. Žádost velmi detailně a přesvědčivě popisuje technické řešení projektu, ale není z ní zcela zřejmé, co je výzkumným cílem celého projektu – na jaké otázky má odpovídat ono sonifikované dílo, co se má posluchač z oné zvukové kompozice dozvědět? Z uměleckého hlediska působí převod dat do zvuku způsobem popsaným v žádosti spíše konzervativně, autoři nekladou příliš důraz na experimentování s možnostmi, které jim sonifikace a proces tvorby zvukové kompozice nabízí, míří spíše k informativnímu tvaru. Dle názoru komise je žádost poutavá svým netradičním zaměřením a dobrým technickým zpracováním, ale chtělo by to lépe popsat a vysvětlit cíle snahy převést výsledky výzkumu na sonifikaci.
NEPODPOŘENO

Jakub Pavlík: Cursed Images
Výstupem projektu na neotřelé téma „Cursed images“, zkoumajícího jeden starší fenomén ze sociálních sítí zaměřený na platformy prezentující podivně ambivalentní fotografie, bude esejistický text. V žádosti bohužel chybí odborná literatura, metodologie, jasnější výzkumné otázky a celá umělecká část. Není jasná konkrétnější představa uměleckého výstupu, jak se k ní autor dopracuje, jak bude své téma zkoumat nejen skrze text, ale i skrze nějaké umělecké prostředky. Z počátku nadějná a hezky napsaná žádost působí v druhé části nedotaženě.
NEPODPOŘENO

David Pavlis: Live Cinema - příklon filmu k aktivnímu divákovi
Projekt na zajímavé, aktuální téma „Live cinema“, tedy fenomén, kdy na různých divadelních scénách jsou používány v rámci představení filmové scény. Není nicméně bohužel jasné, co bude umělecká tvůrčí část, jak konkrétně prakticky skrze vlastní tvorbu by autor projektu své téma zkoumal a jak by to propojil s textovou částí výzkumu. Nejsou definovány výzkumné otázky a jaký bude výzkumný vzorek, tedy jaká divadelní představení či divadelní scény chce žadatel v rámci projektu zkoumat.
NEPODPOŘENO

Sara Pinheiro: SLAM
Výzkum zaměřený na ideje kolektivní paměti ve filmu, který má probíhat prostřednictvím vzniku zvukové kompozice, kdy bude mj. používán zvuk 5.1, který zdůrazňuje fikčnost scén. Poněkud nejasný

koncept, chybí metodologie, podrobnější a jasnější záměr. Není jasné, co přesně bude žadatelka zkoumat a jak. Chybí mj. vyjasnění toho, co by měla demonstrovat výsledná zvuková kompozice sestavená z cca 40 filmů, jakým způsobem a proč se má vztahovat k ideji kolektivní paměti, z jakých filmů mají použité zvuky pocházet a z jakých důvodů atd. Projekt je obtížně srozumitelný.
NEPODPOŘENO

Eric Rosenzveig: Uncanny Valleys - Critical Issues & Creative Potentials of Current Audio AI Tools
Dobré aktuální téma AI generovaného obsahu a vtipný nápad postavit uměleckou část jako sérií parodických písniček. Zaměření na zvukové AI nástroje je v rámci výzkumu prozatím nedostatečně zpracované, důraz se klade většinou více na obrazové nástroje, takže se jedná o potřebný projekt. Součástí projektu má být jednodenní kolokvium. V žádosti částečně chybí odborné zdroje či spolupráce s experty na AI (s ohledem na potenciálně velký rozsah projektu). Komise ale celkově ocenila zapojení studentů i téma důležité pro FAMU a další školní diskuze a projekty.
PODPOŘENO

Marcel Stecker: Současné umění v Turecku reflektující téma ekologie
Projekt je tematicky velmi široký, chce zkoumat veškeré turecké ekologické umění posledních deseti let. Projekt není bohužel koncipován srozumitelným způsobem jako umělecký výzkum, kde by jak teoretická, tak umělecká část komplementárně zkoumaly jedno společné téma. V žádosti autor popisuje svou aktuální tvorbu série dokumentárních fotografií, ale není jasné, jak má být propojena (zda vůbec nějak) s teoretickým výzkumem založeným na rozhovorech o tureckém eko umění posledních deseti let.
NEPODPOŘENO

Michel Tseng: VR Editing within Non-Narratives
Projekt zaměřený na průzkum střihu ve virtuální realitě na příkladu minimalistického stylu režiséra Tsai Ming-lianga v jednom jeho VR projektu. Žadatelka uvádí poměrně zastaralé teoretické zdroje (Schrader, Grau, Manovich), přestože se jedná o velmi současnou problematiku a bylo by možné se opřít o aktuálnější literaturu. Zcela chybí popis umělecké části a není jasné, co konkrétně z výzkumu vznikne za umělecký výstup – jelikož se jedná o soutěž zaměřenou na umělecký výzkum, je nutno využít k průzkumu daného tématu také ryze umělecké prostředky, což zde bohužel chybí. I když je téma velmi zajímavé a aktuální, žádost nepřipadá komisi dostatečně dotažená a nezapadá zcela do této výzvy s ohledem na chybění umělecké části projektu.

NEPODPOŘENO

Zapsala: Petra Horká

Zkontrolovala: Helena Bendová