

TÉMATA MAGISTERSKÝCH DIPLOMOVÝCH PRACÍ

TEORIE INTERAKTIVNÍCH MÉDIÍ

AKAD. ROK 2018/2019

DOC. JANA HORÁKOVÁ

- Česko-slovenská nová média (mapování diskuse o nových médiích v česko-slovenském prostředí) – Denisa Kera, Dušan Barok, Pavel Sedlák, Pavel Smetana, Petr Svárovský, Michael Bielický, Miloš Vojtěchovský...
- Nová média a Brno (výstavy umění nových médií v Brně po roce 1989, nová média a umělecké školství v Brně)
- Softwarové umění – estetika a poetika programovaného uměleckého díla: inspirace: <http://runme.org/>
- Josef Nechvatal a „ne-lidská“ estetika jeho děl
- Současné umělecké projekty využívající virtuální realitu
- Historie a teorie umění nových médií
- Robotické umění a robotické performance

DOC. JOZEF CSERES

- Změněné chápání autorství v umění 20. století
- Institucionalizace hudby v koncepci Jacquasa Attaliho
- Institucionální teorie umění

DR. MARTIN FLAŠAR

- Hudba a zvuk v kontextu multimediálního umění
- Sónické umění v prostoru
- Historie (české) elektroakustické hudby
- Digitální a generativní hudba
- Zvukový design v digitální produkci

DR. TOMÁŠ STAUDEK

- **Umění geometrické konstrukce**
přehledová studie přístupů ke geometrickému prostoru a jeho výtvarnému ztvárnění
- **Geometrická socha: od konstruktivismu po virtuální realitu**
analýza technik algoritmického generování výtvarných 3D forem
- **Fraktální tendence v architektuře**
geometrie soběpodobnosti a sebeorganizace v architektonickém prostoru
- **Soběpodobný hyperprostor: estetika vícerozměrných fraktálů**
aspekty tvorby a kritické analýzy fraktálů typu flames, mandelbulb, kvaterniony...
- **Rytmus a anti-rytmus: softwarová studia ornamentu**
geometrie a estetika mozaik od Eschera ke kvazikrystalům
- **Geometrie dekorativních uzlů**
estetika a algoritmy výtvarného zaplétání uzlů
- **Výtvarné automaty: estetika formálních gramatik**
kritická analýza tvůrčích možností generativních jazyků
- **Estetický chaos a podivné atraktory**
výtvarný potenciál přírodních i generovaných dynamických systémů

- **Rozměr / poměr + rytmus × algoritmus**
numerické aspekty a proporční kánony výtvarné tvorby a kritiky

MGR. PETR HAAS

Téma: Digitalizace, postprodukce a polotovary

Anotace

- Jakákoliv data se mohou stát čímkoliv, struktura pixelová mřížky se v procesu sonifikace může stát zvukem, stejně jako sled binárního digity popisující akustickou událost lze vizualizovat a pak použít jako vzorovou strukturu pro tvorbu např. abstraktního obrazu. Co ve své podstatě dělá umělec, kdyžsonifikuje nebo vizualizuje již někde nějak existující data? Je taková tvorba typem ready made? Je to produkce nebo post-produkce a typ „kultury (pou)užití“ tzv. „všeho“, co takto použít - tj. digitalizovat - lze? Je v tom přítomný prvek konzumace (user friendly art making) anebo je možné takové aktivity vysvětlovat např. jako mutaci starověkého konceptu mimésis? Je to pak akt „nápodoby“?

Čím ve své podstatě „je“ digitální věc, když ji jako datovou strukturu lze aktualizovat do libovolné formy bez ohledu na to, zdali tzv. původně byla fotografií, zvukem nebo třeba excelovskou tabulkou s jízdním řádem? Dělá digitalizace ze všeho specifické typy polotovarů?

MGR. SILVESTER BUČEK

- Hry ako nástroj vzdelávania: Komparácia niekoľkých titulov zameraných na vzdelávanie či výchovu. Cieľom práce je na základe merateľných kritérií zhodnotiť funkčnosť edukačných hier pre vybraný predmet alebo výchovnú oblasť.
Malo by ísť primárne, ale nie výhradne o digitálne hry.

- Analýza vybraného javu súvisiaceho s hráčmi: Metodologicky pevne ukotvená práca kvalitatívneho či kvantitatívneho charakteru. V prípade kval. je potrebné spraviť minimálne 7 rozhovorov s reprezentantom daného javu, v prípade kvant. dotazník pre minimálne 100 respondentov. Témami môžu byť napríklad e-šport, modding, cony a fandomy, hranie mmo, letsplaye a iné performingy, atď.

MGR. MARTINA IVIČIČ

- Aspekt procesuality v dielach biologického umenia
- Transformácia galerijnej praxe v kontexte biologického umenia
- Angažovanosť sci-artu v kontexte popularizácie vedy
- Stratégie wet artificial life využívajúce vedecké postupy

MGR. PAVLÍNA MÍČOVÁ

- Definování jednotlivých proudů, komunit a skupin v rámci formování počátků vývoje videoartu a televizního umění
- Definování jednotlivých proudů, komunit, skupin a manifestů v rámci videoartu v období let 1970 - 1990 v Čechách
- Estetika, formální postupy, experimenty s obrazem a zvukem

+ témata spojená s Public Relations

PROF. TOMÁŠ RULLER

Témata aktualizoval v IS MU, témata.