

Seznam klíčových konceptů/autorek a autorů/termínů/teorií/a další látky, jejíž znalost se předpokládá u závěrečné písemky

000. Rozšiřující poznámky k 1. okruhu

2. _Postmoderna

Anglická verze termínů na téma zakoušení reality dle Babbieho včetně agreement a experiential reality a její česká/slovenská interpretace (= překlad svými slovy nebo jinými)

Centrismy, které zpochybňuje postmoderna, tak, jak je uvádí Pavelka:

evropocentrismus, senzocentrismus, falocentrismus

1. **Kybernetické paradigma a vizuální kultura**

Paradigma

Kybernetika

Kyborg

První teoretici využívající termín vizuální kultura

Obsah zájmu vizuálních studií ve srovnání s dějinami umění

Kultura vs. civilizace dle Jana Sokola: 2 významy termínu kultura a 3 významy termínu společnost

Antropologické pojetí kultury

Redukcionistické pojetí kultury

Představitelé počátečního rozvoje kulturálních studií a časové vymezení vzniku

Alespoň jeden jev (fenomén, věc, cokoliv), který kulturální studia zkoumají/který reflektují

Z oblasti sémiotiky/sémiologie:

langue, parole a jak souvisí s termíny paradigma a syntagma dle Saussura

Peircovo vymezení souvislosti mezi znakem a předmětem a alespoň jeden příklad ke každému termínu

McLuhanovo dělení médií

2. **Nová média; digitální média; interaktivní média; archeologie médií**

Co je 4'33" a jak o ní hovoří Etan J. Ilfeld ve vztahu k informaci? Odpověď (ano, teď vám radím: „subverzivní dekonstrukce informační teorie“)

Principy nových médií dle Martina Listera

Disperze: co to je a jak to souvisí s novými médii

Masovost nových médií z hlediska spotřeby

Změny díky rozptýlenosti mediálních textů z hlediska produkce

Prosumer, příklad prosumer technologie

Umění nových médií: alespoň 6 autorek/ů s vymezením a dílem (např. Markéta Baňková – html art – NY City Map)

Festivally umění nových médií: alespoň 4 festivaly se zařazením do geografické oblasti

Rozdíl mezi analogovým a digitálním

8 stupňů zachycení obrazu dle Petera Weibla

Alespoň 2 stručné definice interaktivity

HCI

ubiquitous computing

topoi (dle Huhtamo)

3. Intermedialita; hypermedialita; transmedialita; multisenzorickost

Hypertext a narativita, variantologie

Intermédiá – kdo od koho převzal termín a kdy

Intermédiá a intermedialita - v jakém textu byly termíny použity a jaký byl jejich obsah + jaký umělecký druh se tím například označoval

Fluxus – co to je, co se mu nelíbilo na uměleckém světě a alespoň 3 představitelé

Širší chápání intermediality – jaký typ fúze + užší chápání intermediality

P. Lévy a multimodalita

Multisenzorickost

Polyattentiveness

Dva typy dynamiky digitálních děl

Multisenzorické čtení dle Maribeth Back

Hypermédium – definice a kdo použil pojem

Transmedialita – vymezení pojmu dle Schneidera a Jedličkové, alespoň 1 příklad transmediální látky

Srovnání intermediality a jiných typů vztahů mezi médii dle Szczepanika

) v E-zin TIM: důraz na varianty, výzkum hlubinného času, nová kartografie mediálního výzkumu

Intertextualita – autorka a období vzniku termínu, její definice

Intertextovost – základní definice Sloukové

Riffaterre – hyper- vs. intertextualita

Asociace

Zdroje konceptu hypertextu

Hypertext – definice

Hypertext ve filozofii diskurzivity – základní definice Sloukové

MEMEX

Ensslinové reflexe (de)montáže hypertextu



Foto: (https://www.bangor.ac.uk/creative_industries/astrid.php.en)

Lexia v pojetí Landowa + odkud pochází termín

Alespoň 2 digitální/hypertextová díla a jeho autorky/autoři

4. Binární kód a softwarová studia

Co je 4'33" a jak o ní hovoří Etan J. Ilfeld ve vztahu k informaci? Odpověď (ano, teď vám podruhé radím: „subverzivní dekonstrukce informační teorie“)

Změna paradigmatu ve studiu „nových“ médií

Postmediální doba

Komodifikace, standardizace a zmasovění jako negativa, která vnímá Frankfurtská škola (v tomto kontextu pro nás důležití Horkheimer a Adorno) na masovém průmyslu populární kultury („kulturním průmyslu“)

Konceptuální umění a informační technologie jako výraz přechodu industriální společnosti k tzv. informační společnosti

Sol LeWitt a jeho (vámi stručně reinterpretovaná) definice konceptuálního umění

Vůdčí osobnosti sws a jejich vědecké zájmy (stručně), tj. Wardrip-Fruin, Fuller, Manovich

Koncept rozhraní a vztah člověk-stroj

Kontext užití slova simulakrum u Haylesové ve vztahu k užívání Internetu, autor termínu simulakrum a hyperrealita a alespoň jedno jeho dílo

Kyborg a replikace/produkce

Alespoň 2 sci-fi filmy z období 1980-85

Kyborg jako nástroj pro narýsování světa bez genderu

Autorčina vlastní charakterizace eseje „A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century“: jakým metodologiím/myšlenkovým směrům je dle ní věrný?

terče Harawayové kritiky v kontextu textu tematizujícího kyborga

tři stírající se rozdíly (zlomy hranic v kontextu „opozic“) v „současnosti“ (1985) dle Harawayové + co díky nim mizí

3 příběhy reflexe rétoriky tematizující postčlověka, které vypráví Haylesová

Metanarace (doporučuji vlastní rešerši termínu) + příklad

Esencialistický přístup (doporučuji vlastní rešerši termínu) + příklad

Informační vzor a materialita v kontextu postčlověčenství

Zdroj obecné diskuse o postčlověku dle Haylesové

Backhand

Forhand

Předpoklad existence informace podle Haylesové

Technodeterminismus a vztah Haylesové k němu v kontextu diskuse o postčlověku

4 základní body konceptu postčlověčenství

3 periody odtělesnění dle Haylesové

konkurenční teorie informace k Shannonově teorii

Shannon – co a pouze co je posíláno v rámci jeho teorie informace

Jakobsonův model komunikace

Imerze a zkušenost bytí v prostoru- technologie umělé nebo rozšířené reality

Definice virtuality Haylesové s využitím materiality a informace + příklad

Časové zařazení rozdělení materiálu a informace dle Haylesové

Schrödinger, Doyle, Dawkins, Moravec – jak tematizují informaci (gen) ve vztahu k tělu (reprodukcii) = jak jejich metafory a texty reflektuje Haylesová v tématech materialita, informace, gen atd.

Reflexe Haylesové na téma vztahu informace a materiality z hlediska hierarchie, který kritizuje

Zdroj pro utvoření dichotomie informace/hmota dle Haylesové (k jaké starší dichotomii odkazuje)

Jak dopadl souboj informačních teorií v době po 2. sv. válce

Vlastní příklad konkretizace informace prostřednictvím média

Vztah množství informace ve sdělení k její strukturovanosti (náповěda: čím víc, tím něco, termín entropie, náhodnost, strukturovanost)

Změny v linii vlastnictví s příchodem virtuality v rámci integrace do kapitalismu dle Haylesové

2 typy virtuální reality – 1. „site specific“ VR a 2. VR jako způsob představování si neviditelného prostoru komunikační sítě

Pojem virtuální dle Deleuzeho (Difference and Repetition, 1994)

Technický základ virtuality dle Lévyho

Příklad jednoho virtuálního díla + autor/ka

Měřítko virtuálních světů dle Lévyho (Kyberkultura, 2000, s. 68)

verze 2019-05-03