

Úvod do studia interaktivních médií II

Sylabus

Podmínky pro úspěšné ukončení kurzu

1. Vypracování výpisků ze zadaných textů – **deadline – 28.4.2024**

Odevzdávají se do odevzdávací předmětu ve formátu doc./docx./odt./rtf, jako jeden soubor. Je třeba odevzdat je v termínu (opožděné odevzdání bude uznáno pouze v případě nemoci). Opsané úkoly nebudou hodnoceny.

Sedm textů:

Marshall McLuhan. Jak rozumět médiím: extenze člověka. Praha: Odeon, 1991., s. 15-42, úseky Úvod, Médium je poselstvím, Horká a chladná média (viz učební materiály v IS).

Jana Horáková – Konec dějin nových médií: softwarová studia (viz učební materiály v IS).

Vilém Flusser - Aparát-operátor systém (viz <https://1url.cz/NKclR>) – od úseku 02.03 Software jako výraz matematického myšlení po úsek Od „programmed imagination“ k „programmed visions“ (včetně).

Peter Weibel: Synthetic Times – celá část A. Past and Present Media Art, s. 1-6 (viz učební materiály v IS).

Petra Skřiváčková - Variantologie: polyhistorický přístup k myšlení o umění nových médií (viz učební materiály v IS).

Friedrich Kittler a jeho teze Není žádný software (viz <https://1url.cz/NKclR>) – jen úsek 02.01 - Není žádný software vs. Je jen software.

Mediální teoretik Jussi Parikka: Automatizace a umělá inteligence nesmí udržovat mocenské vztahy. Musíme hledat nové budoucnosti (viz <https://1url.cz/hKclD>)

Z každého textu je třeba udělat výpisky v rozsahu 900–1800 znaků.

Jak na výpisky?

Na základě myšlenek v textu formulujte smysluplné věty (možno používat i odrážky) o klíčových tématech v rozmezí **900–1800 znaků včetně mezer**. **V textu formulujte konkrétní myšlenky autorů, nepoužívejte příliš obecné formulace. Pokud budou mít výpisky příliš obecný charakter, nebudou přijaty. Na konci každého**

textu uveďte minimálně jednu a maximálně tři otázky na potenciální diskusi s autorem/kou textu. Počítá se do rozsahu znaků.

2. test (uzavřené a otevřené otázky)

Maximum za test je 65 bodů, minimum pro úspěšný průchod testem je 40 bodů. Kombinace otevřených a uzavřených otázek z probírané látky a povinné literatury. V průběhu semestru vám vložím do studijních materiálů seznam klíčových konceptů/autorek a autorů/termínů/teorií, jejichž znalost se předpokládá u závěrečné písemky.

3. Docházka – povolena jedna absence

4. Dobrovolně - prezentace na hodině

V délce cca 5 minut na téma blízkému našemu oboru.

Ideálně z oblasti novomediálního umění (výstava, událost) či z mediální reality, filozofie médií, výklad o textu, který se dotýká témat probíraných v tomto předmětu (mimo povinné materiály).

Hodnocení

Celkem je třeba získat minimálně 70 z možných 100 bodů:

1. Vypracování výpisků z povinné četby - 30 bodů (povinný úkol)

(body se nestupňují od kvality vaší práce – buď je vyhovující v tomto případě získáte 30 bodů, nebo vám ji vrátím k přepracování, a pokud se vám ji povede opravit, dostanete 30 bodů)

2. Úspěšný průchod testem (uzavřené a otevřené otázky)

Maximum za test je 65 bodů, minimum pro úspěšný průchod testem je 40 bodů.

3. Prezentace na hodině – jedna prezentace za 5 bodů, maximálně 1 prezentace jeden student (dobrovolný úkol)

Bodová stupnice pro hodnocení

body	hodnocení
100	A
99	A
98	A
97	A
96	A
95	A
94	A
93	A
92	A
91	A
90	A

89	B
88	B
87	B
86	B
85	B
84	C
83	C
82	C
81	C
80	C
79	D
78	D
77	D
76	D
75	D
74	E
73	E
72	E
71	E
70	E
0-69	F

Probíraná témata

1. Úvod – Co je to médium?
M. McLuhan: média jako extenze člověka (23.2)
2. V. Flusser: aparát-operátor systém
P. Weibel: teleologie médií (22.3)
3. F. Kittler: filozofie médií
Software studies (19.4)
4. Mediální archeologie
J. Parikka: geologie médií (17.5)

Povinná literatura

Její znalost se očekává u testu.

Marshall McLuhan. Jak rozumět médiím: extenze člověka. Praha: Odeon, 1991., s. 15-42, úseky Úvod, Médium je poselstvím, Horká a chladná média (viz učební materiály v IS).

Jana Horáková – Konec dějin nových médií: softwarová studia (viz učební materiály v IS).

Vilém Flusser – Aparát-operátor systém (viz <https://1url.cz/NKclR>) – od úseku 02.03 Software jako výraz matematického myšlení po úsek Od „programmed imagination“ k „programmed visions“ (včetně).

Peter Weibel: Synthetic Times – celá část A. Past and Present Media Art, s. 1-6 (viz učební materiály v IS).

Petra Skřiváčková - Variantologie: polyhistorický přístup k myšlení o umění nových médií (viz učební materiály v IS).

Friedrich Kittler a jeho teze Není žádný software (viz <https://1url.cz/NKclR>) – jen úsek 02.01 - Není žádný software vs. Je jen software.

Mediální teoretik Jussi Parikka: Automatizace a umělá inteligence nesmí udržovat mocenské vztahy. Musíme hledat nové budoucnosti (viz <https://1url.cz/hKclD>)

Vilém Flusser – část knihy Do universa technických obrazů, s. 9.-16.

Erkki Huhtamo - From Kaleidoscomaniac Cybernerd: Notes Toward an Archaeology of the Media (viz učební materiály v IS).

Platform studies - A New "Platform" for Games Research?: An Interview with Ian Bogost and Nick Montfort (viz učební materiály v IS).

Doporučená literatura

Úvod do softwarových studií - genealogie softwarových studií:

<https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps14/software/web/pages/02-genealogie.html#soul>

Marshall McLuhan – Člověk, *média a elektronická kultura: Výbor z díla*

Marshall McLuhan – *Jak rozumět médiím: extenze člověka*

Marshall McLuhan – The Medium Is The Message [1977] (Media Savant)
<https://www.youtube.com/watch?v=UoCrX0scCkM>

What is the Meaning of The Medium is the Message?
http://individual.utoronto.ca/markfederman/article_mediumisthemessage.htm

Friedrich Kittler – There is No Software: učební materiály v IS

Vilém Flusser.: Komunikológia

Vilém Flusser: Do univerza technických obrazů: učební materiály v IS

Interview with Prof. Dr. Siegfried Zielinski for The Lounge.
<https://www.youtube.com/watch?v=yxU-xtuc5g>

Užitečné odkazy

Revue pro média: <http://rpm.fss.muni.cz> /
www.monoskop.org
<http://www.ubuweb.com/>