

Předmět: IMN100, resp. IMNK10

Nástroje interpretace novomediálního díla I

(aktualizovaný sylabus, podzim 2013)

Vyučující: doc. Mgr. Jana Horáková, Ph.D.

horakova@phil.muni.cz

Anotace:

Ve dvousemestrálním kurzu **Nástroje interpretace novomediálního díla** se studenti seznámí s metodologickými nástroji, pojmy a způsoby myšlení, které formují teoretický rámec umělecké tvorby v síťovém prostředí digitálních médií.

V prvním semestru se seznámíme především s pojmy, které se váží k aktuální debatě a praxi digitálních médií, sdruženým pod názvem **softwarová studia** (dále SWS). Pod tímto označením budeme rozumět soubor textů, aktivit a umělecké praxe, které spojuje přístup k digitálním médiím založený na přesunutí důrazu z plochy obrazovky počítače na procesy odehrávající v pozadí. Jinými slovy, softwarová studia nahlíží na nová média primárně jako na programovaná (a programující) média, jejichž kulturní kontext nelze redukovat na příbuzenské vztahy s jinými moderními médii (tisk, fotografie, film).

Ve druhém semestru se zaměříme na metaforu mysli a paměti v diskurzu nových médií. Umění nových médií zasadíme do kontextu postmoderní a postmediální praxe typu postprodukce, remake, remix, reenactment.

Osnova:

- Úvodní hodina: seznámení s tématem přednášky, literaturou a požadavky na úspěšné ukončení kurzu.
- Softwarová studia: Úvod do problematiky.
- Software a genealogie softwaru z hlediska softwarových studií.
- Digitální umělecké dílo z hlediska softwarových studií.
- Metodologie nových médií.
- Softwarové umění.

Požadavky na ukončení kurzu:

Kurz bude ukončen **písemným znalostním testem**, který prověří schopnosti posluchačů **definovat základní pojmy a přístupy**, které charakterizují softwarová studia. Budou schopni SWS zasadit do širších historických souvislostí, definovat co jsou **SWS** a **softwarové umění** a jaké metodologické přístupy se k nim váží.

Seznam literatury:

Heslo: Software studies: http://en.wikipedia.org/wiki/Software_studies

Heslo: Software studies: http://monoskop.org/Software_studies

ARNS, Inke. *Read_me, run_me, execute_me. Code as Executable Text: Software Art and its Focus on Program Code as Performative Text.* in: Rudolf Frieling / Dieter Daniels (Hg.), *Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte*, Springer Wien/New York 2005, ISBN: 3211238719, S. 177-193 (dt.), S. 197-207 (engl.).

Dostupné on-line: http://www.mediaartnet.org/themes/generative-tools/read_me/scroll/

BOGOST, Ian – MONTFORT, Nick. *Platform Studies.*

On-line:

<http://platformstudies.com/>

CRAMER, Florian: *Words Made Flesh. Code, Culture, Imagination.*

<http://www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf>

CRAMER, Florian – GABRIEL, Ulrike. *Software Art.* 2001.

http://www.netzliteratur.net/cramer/software_art_-_transmediale.html

CRAMER, Florian. *Concepts, Notations, Software, Art.* 2002.

http://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html

FULLER, Mathew (ed.): *Software Studies \ a Lexicon.* MIT Press: Cambridge – London, 2008.

On-line:

http://books.google.cz/books?id=LFJ3ashVBuIC&printsec=frontcover&dq=matthew+fuller+software+studies&source=bl&ots=G11k8H-xjX&sig=JjMOMCOih9eRqCvw2JFG3z4Ny18&hl=cs&sa=X&ei=kddhUNGvMYiytAbcxIHQBQ&redir_esc=y#v=onepage&q=matthew%20fuller%20software%20studies&f=false

GORIUNOVA, Olga. *Software Art.* 2007.

<http://www.digitalartistshandbook.org/?q=book/export/html/26>

HORÁKOVÁ, Jana: *K recepci informatiky v kontextu společenských věd: Obrat k softwaru.* In Hana Klímová - Dana Kuželová - Jiří Šíma - Jiří Wiedermann - Stanislav Žák. *Hovory s informatiky.* 1. vyd. Praha: Ústav informatiky AV ČR, v.v.i., 2011, s. 117 – 135.

On-line:

[http://monoskop.org/images/b/b8/Hor%C3%A1kov%C3%A1,_Jana_\(2011\)_-_Konec_d%C4%Bijnov%C3%BDch_m%C3%A9di%C3%AD.Softwarov%C3%A1_studia_\(Czech\).pdf](http://monoskop.org/images/b/b8/Hor%C3%A1kov%C3%A1,_Jana_(2011)_-_Konec_d%C4%Bijnov%C3%BDch_m%C3%A9di%C3%AD.Softwarov%C3%A1_studia_(Czech).pdf)

KITTLER, Friedrich. *There is No Software.* 1995.

<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=74>

MANOVICH, Lev. *There is Only Software.* 2008.

http://www.manovich.net/DOCS/Manovich.there_is_only_software.pdf

PHILIPSON, Graeme: *A Short History of Software.* 2004.

<http://www.thecorememory.com/SHOS.pdf>

MANOVICH, Lev: *Cultural Analytics.* 2007.

On-line:

http://www.manovich.net/cultural_analytics.pdf

<http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html>

MARINO, Mark C. *Critical Code Studies*. 2006

On-Line:

<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/codology>

WARDRIP-FRUIJN, Noah. *Expressive Processing. Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge – London: MIT Press, 2009.

Doporučená literatura:

HORÁKOVÁ, Jana: *New Media Art Power: The Hackability Memorandum*. Kritika & kontext, časopis kritického myslenia/Journal of Critical Thinking, Bratislava: Občianske združenie K&K Association, XVI., 44, 2012, s. 86-93.

HORÁKOVÁ, Jana: *Konec dějin nových digitálních médií: Softwarová studia*. In Umění a nová média. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2011. od s. 156-179, 24 s. Umění a nová média. ISBN 978-80-210-5639-8. doi:10.5817/CZ.MUNI.M210-5639-2011.

Kurs probíhá v rámci projektu č. CZ.1.07/2.2.00/28.0044 Inovace uměnovědných studijních oborů na Filozofické fakultě MU, který je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky. Viz. www.phil.muni.cz/music/opvk.