

Předmět: IMN100, resp. IMNK10

Nástroje interpretace novomediálního díla I

(aktualizovaný syllabus, podzim 2017)

Vyučující: doc. Mgr. Jana Horáková, Ph.D. < horakova@phil.muni.cz >

Asistent, vyučující: Mgr. Monika Szücssová < 384256@mail.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 uměleckou praxi, 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 umění nových médií v kontextu postmoderní a postmediální teorie a praxe postprodukce, remake, remix, reenactment, postinternetové umění.

Semestr – PODZIM 2017

Osnova:

20. 09. **Orientační týden na FF MU, výuka se nekoná**

27. 09. Úvodní hodina: Obsah předmětu, požadavky na ukončení. (JH, MS)

Softwarové umění

04. 10. Exkurze: Dům umění města Brna. Virtuální výstava Computer Graphic Re-visited.

Sraz: 14.00 před Domem umění města Brna, Malinovského nám. 2. Výstavou provede její autor: Jiří Mucha.

11. 10. Od počítačového umění k softwarovému umění (JH)

18. 10. Softwarové umění: zrod softwarového umění z net artu (MS)

25. 10. Softwarové umění: konceptuální východiska (konceptuální umění, umění a technika, net.art) (MS)

01. 11. Softwarové umění dnes: ukázky, interpretace, diskuse (MS)

Softwarová studia

08. 11. Software studies: definice, historie, genealogie (JH)

15. 11. **Týden humanitních věd na FF MU, výuka se nekoná (program TIM pro THV bude zveřejněn v průběhu semestru)**

22. 11. Software art: estetika /Aarseth, Wardrip-Fruin/ (MS)

29. 11. Software studies: metamorfózy (*software, SWS, Platform studies, Critical Code Studies, Cultural Analytics, Digital Humanities, Critical New Media Studies, Critical Digital Humanities...*) (JH)

06. 12. **Kolokvium. Shrnutí výkladu. Diskuse.**

13. 12. Zápočtový týden: test – předtermín (?), kolokvium k rešerším (?)

Anotace přednášek

27. 09. Úvodní hodina. Seznámení s obsahem kurzu, osnovou, povinnou a doporučenou literaturou, způsobem ukončení.

Literatura:

Sylabus kurzu.

Osnova kurzu.

04. 10. Exkurze. Návštěva virtuální výstavy COMPUTER GRAPHIC RE-VISITED v Domě umění města Brna spolu s autorem Jiřím Muchou.

O výstavě:

Virtuální rekonstrukce jedné z prvních výstav počítačem generované grafiky a první výstavy této tvorby v tzv. Východním bloku, kterou v roce 1968 uspořádal v Domě umění města Brna teoretik, kurátor a umělec Jiří Valoch (*1946). Jedná se o experiment z oblasti digital humanities, kdy v rámci kunsthistorického výzkumu jsou využívány high-tech nástroje. Jedinečnost projektu spočívá ve využití technologie plně imerzivní virtuální reality. Přičemž s virtuální 3D simulací pracujeme jinak, než je obvyklé. Nesimulujeme pouze pohyb ve virtuálním prostoru, ale také pohyb v čase. Umístění rekonstrukce výstavy přímo do prostoru, v němž se výstava COMPUTER GRAPHIC v roce 1968 konala, tedy do vstupní haly Domu umění města Brna, evokuje pohyb do minulosti, či vyvolávání ducha místa – virtuality místa. Virtuální výstava COMPUTER GRAPHIC RE-VISITED vzniká u příležitosti 50. výročí konání Valochovy výstavy, které si připomeneme v únoru 2018.

Koncepce výstavního projektu: Jana Horáková, Jiří Mucha

Realizační tým: Jana Horáková, Jiří Mucha, Monika Szücssová

Organizační informace:

Sraz: 4. 10., 14.00 před Domem umění města Brna.

Vstupné: 20 Kč

Výstavu představí: Jiří Mucha

Literatura:

VALOCH, Jiří: Computer Graphic. Katalog výstavy. 1968. Dostupný zde:

https://monoskop.org/images/1/17/Valoch%2C_Ji%C5%99%C3%AD_%281968%2C_ed.%29_-_Computer_Graphic%2C_catalogue_%28Czech%29.pdf

GREENBERG, Reesa. Remembering Exhibitions. From Point to Line to Web. TATE PAPERS. Landmark Exhibitions Issue, 12/2009. Dostupné z:

<http://www.tate.org.uk/file/reesa-greenberg-landmark-exhibitions-remembering-exhibitions-point-line-web>

11. 10. Od počítačového umění k softwarovému umění (JH). V přednášce bude představen vývoj od počítačového umění (computer art) 60./70. let k softwarovému umění (software art) přelomu 20. a 21. století. Poukážeme na rozdíly a podobnosti technologické, estetické i poetické. Na konci přednášky bude zřejmé, proč se softwarové umění vymezuje vůči počítačovému umění.

Literatura:

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/

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

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

HORÁKOVÁ, Jana. *Softwarové umění: programování excesu*. Musicologica Brunensia, Brno: Masarykova univerzita, 2012, roč. 47, č. 2, s. 23-47. ISSN 1212-0391.

NAKE, Frieder. *The Dissapearing Masterpiece*. Digital Image & Algorithmic Revolution. xCoAx.org, Bergamo, Italy, 2016.

Dostupné zde: < <http://2016.xcoax.org/pdf/xcoax2016-Nake.pdf> >

18. 10. Softwarové umění: zrod softwarového umění z net artu (MS). V rámci prednášky sa zameriame na definíciu softwarového umenia z hľadiska jeho historického vývoja, estetických preferencií, významných umelcov a umeleckých skupín. Dôležitým zdrojom vedenia tu bude odvoditeľnosť zrodu SW art od prvotných počínov, súvisiacich s inštitucionalizáciou softwarového umenia prostredníctvom festivalov, workshopov, databáz softwarového umenia a podobne.

Literatúra:

CRAMER, Florian – GABRIEL, Ulrike. *Software Art*. in Andreas Broeckmann, Susanne Jaschko (eds.), *DIY Media - Kunst und digitale Medien: Software - Partizipation -*

Distribution. [online]. 2001. Transmediale.01, Berlin, 2001, s. 29-33. [cit. 3. 1. 2015].

Dostupné z: <http://www.netzliteratur.net/cramer/software_art_-_transmediale.html>.

CRAMER, Florian. *Concepts, Notations, Software, Art*. [online]. 2002. [cit. 3. 1. 2015].

Dostupné z: <http://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html>.

GORIUNOVA, Olga. *Art Platforms and Cultural Production on the Internet*. New York:

Routledge, 2012, 112 s. ISBN 978-0-415-89310-7

25. 10. Softwarové umění: konceptuální východiska (konceptuální umění, umění a technika, net.art) (MS)

Prednáška zaoberajúca sa genealógiou softwarového umenia, pojednáva o jeho východiskách z net.artu ako aj z konceptuálneho umenia, hnutia Fluxus alebo mail artu. Softwarové umenie tu bude definované voči ne.artu, z ktorého sa v 90. rokoch 20. storočia vydělilo. Z perspektívy konceptuálneho umenia priblížime analógiu so softwarovým umením, a to z historickej perspektívy ako aj optikou súčasnej tvorby.

Literatúra:

BOOKCHIN, Natalie – SHULGIN, Alexei. *Introduction to net.art (1994-1999)*. [online].

1999. [cit. 23. 11. 2015]. Dostupné z: <<http://www.easylife.org/netart/>>.

BROECKMANN, Andreas. *Net.Art, Machines, and Parasites*. [online]. 1997. [cit. 22. 11.

2015]. Dostupné z: <<http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00038.html>>.

BURNHAM, Jack. *Software - Information Technology: Its New Meaning for Art*. Exhibition Catalogue. New York: The Jewish Museum, 1970. Catalog Card No.: 70-130192.

CRAMER, Florian. *Entering the Machine and Leaving It Again: Poetics of Software in Contemporary Art*. Essay/Lecture, Milano, 2006.

CRAMER, Florian. *Words Made Flash. Code, Culture, Imagination*. Media Design Research, Rotterdam: Piet Zwart Institute, 2005, 140. s.

YOUNG, La Monte – LOW, Jackson Mac. *An Anthology of Chance Operations*. New York: Published by La Monte Young and Jackson Mac Low, 1963, 120 s.

01. 11. Softwarové umění dnes: ukázky, interpretace, diskuse (MS)

Představíme si často citované a odkazované diela SW art, opakující se v teoretických reflexiích umelcov a teoretiků, které nazýváme akýmsi kánonom softwarového umění. Budú to predovšetkým umelecké diela s aspektom performatívnym, či zdôrazňujúce programovací jazyk ako estetickú kategóriu a diela glitchovej estetiky. Tieto diela podrobíme spoločne interpretácii a diskusii počas cvičenia.

Literatúra:

BURNHAM, Jack. *Systems Esthetics*. [online]. 1968. Reprinted from Artforum (September, 1968). [cit. 11. 11. 2015]. Dostupné z: <http://www.arts.ucsb.edu/faculty/jevbratt/classes_previous/fall_03/arts_22/Burnham_Systems_Esthetics.html>.

CRAMER, Florian. *Digital Code and Literary Text*. [online]. 2001. [cit. 3. 12. 2015]. Dostupné z: <http://www.netzliteratur.net/cramer/digital_code_and_literary_text.html>.

CRAMER, Florian. *When writing executes itself*. Poetry and Program Code. [online]. 2003. [cit. 3. 11. 2015]. Dostupné z: <http://cramer.pleintekst.nl/all/wenn_schrift_sich_selbst_ausf%FChrt/writing_executing_itself.rtf>.

COX, Geoff – McLEAN, Alex – WARD, Adrian. *The Aesthetics of Generative Code*. [online]. Paper delivered at the Generative Art 00 conference, Milan, 2000. [cit. 23. 10. 2015]. Dostupné z: <<http://generative.net/papers/aesthetics/>>.

FULLER, Matthew (ed.). *Software Studies/ A Lexicon*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008, 334 s. ISBN 978-0-262-06274-9

GORIUNOVA, Olga – SHULGIN, Alexei. *Glitch*. In FULLER, Matthew (ed.). *Software Studies/ A Lexicon*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008, 334 s. ISBN 978-0-262-06274-9. s. 111–114

08. 11. Software studies: definice, historie, genealogie (JH). Výklad bude zaměřen na představení softwarových studií (SWS) jako pojmenování nové etapy výzkumu nových médií. Přednáška bude zaměřena na proces institucionalizace SWS prostřednictvím programových prohlášení, pořádání konferencí, vydávání odborných publikací. Představena bude definice softwarových studií a jejich genealogie.

Literatura:

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

Dostupné on-line:

<http://books.google.cz/books?id=LFJ3ashVBuIC&printsec=frontcover&dq=matthew+fuller+s>

[oftware+studies&source=bl&ots=G11k8H-xjX&sig=JjMOMCOih9eRqCvw2JFG3z4Ny18&hl=cs&sa=X&ei=kddhUNGvMYiytAbcxIHQBO&redir_esc=y#v=onepage&q=matthew%20fuller%20software%20studies&f=false](http://software+studies&source=bl&ots=G11k8H-xjX&sig=JjMOMCOih9eRqCvw2JFG3z4Ny18&hl=cs&sa=X&ei=kddhUNGvMYiytAbcxIHQBO&redir_esc=y#v=onepage&q=matthew%20fuller%20software%20studies&f=false)

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%9Bjin_nov%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%9Bjin_nov%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://manovich.net/index.php/projects/there-is-only-software>

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

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

15. 11. Týden humanitních věd na FF MU, výuka se nekoná (program TIM pro THV bude zveřejněn v průběhu semestru). – Reading week.

22. 11. Software art: estetika /Aarseth, Wardrip-Fruin/ (MS)

Ťažiskom prednášky je pojednanie o softwarovej estetike v prostredí digitálnych médií a súvisiacich procesov, vyplývajúce z kľúčových diel teoretikov umenia Espena Aarsetha (pojem *kybertext*) a Noaha Wardrip-Fruina (pojem *expressive processing*). Umelecké (kultúrne) diela založené na používaní počítačových procesov a softwarových kódov umelcami budeme nahliadať vo vzťahu k ich teoretickej paralele a budeme hľadať typické spôsoby ich používania ako kľúča ku kreatívnemu ovládaniu digitálnych médií a teda možnosti jedinečného autorského vyjadrovania umelcov.

Literatúra:

AARSETH, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997, 203 s. ISBN 0-8018-5578-0

SZÚCISOVÁ, Monika. Definícia novomediálneho umeleckého diela v teóriách Espena J. Aarsetha a Noaha Wardrip-Fruina. *TIM eZin, Magazín Teorie Interaktivních Médii* [online].

Vol 4, No 1-2 (2014), [cit. 2. 2. 2015]. Dostupné z:

<http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/tim/article/view/918/1053>.

WARDRIP-FRUIN, Noah. *Expressive Processing. Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge – London: MIT Press, 2009, 462 s.

29. 11. Software studies: metamorfózy (software, SWS, Platform studies, Critical Code Studies, Cultural Analytics, Digital Humanities, Critical New Media Studies, Critical Digital Humanities...) (JH)

Přednáška představí různé disciplíny, které se v rámci diskuse o SWS emancipovaly terminologicky i metodou práce. Zvláštní pozornost bude věnována vztahu SWS, studií platforem a kritických studií kódu. Dále pak bude poukázáno na odlišný vývoj debaty o SWS, který pod vedením L. Manoviche vyústil do Cultural Analytics.

Zmíněny budou také některé experimenty s transformací akademického psaní pod vlivem softwaru.

Literatura:

HORÁKOVÁ, Jana: *Softwarová studia. K proměnám studií nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2014.

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.

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

On-line: <http://platformstudies.com/>

MANOVICH, Lev: *Cultural Analytics*. 2007.

On-line:

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

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

On-Line:

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

06. 12. Kolokvium: Shrnutí výkladu. Diskuse nad vybranými pojmy, tezemi a uměleckými díly náležejícími do oblasti softwarových studií.

Literatura:

Viz níže. Seznam literatury.

13. 12. Zápočtový týden: test – předtermín, kolokvium k rešerším.

Požadavky na ukončení kurzu:

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

Seznam literatury:

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

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

AARSETH, Espen. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1997, 203 s. ISBN 0-8018-5578-0

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/>

BOOKCHIN, Natalie – SHULGIN, Alexei. *Introduction to net.art (1994-1999)*. [online]. 1999. [cit. 23. 11. 2015]. Dostupné z: <<http://www.easylife.org/netart/>>.

BROECKMANN, Andreas. *Net.Art, Machines, and Parasites*. [online]. 1997. [cit. 22. 11. 2015]. Dostupné z: < <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-9703/msg00038.html>>.

BURNHAM, Jack. *Systems Esthetics*. [online]. 1968. Reprinted from Artforum (September, 1968). [cit. 11. 11. 2015]. Dostupné z: <http://www.arts.ucsb.edu/faculty/jevbratt/classes_previous/fall_03/arts_22/Burnham_Systems_Esthetics.html>.

COX, Geoff – McLEAN, Alex – WARD, Adrian. *The Aesthetics of Generative Code*. [online]. Paper delivered at the Generative Art 00 conference, Milan, 2000. [cit. 23. 10. 2015]. Dostupné z: <<http://generative.net/papers/aesthetics/>>.

CRAMER, Florian. *When writing executes itself*. Poetry and Program Code. [online]. 2003. [cit. 3. 11. 2015]. Dostupné z: <http://cramer.pleintekst.nl/all/wenn_schrift_sich_selbst_ausf%FChrt/writing_executing_itself.rtf>.

CRAMER, Florian: *Words Made Flash. 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, Matthew (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. *Art Platforms and Cultural Production on the Internet*. New York: Routledge, 2012, 112 s. ISBN 978-0-415-89310-7

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%9Bjin_nov%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%9Bjin_nov%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://manovich.net/index.php/projects/there-is-only-software>

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

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

On-Line:

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

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

YOUNG, La Monte – LOW, Jackson Mac. *An Anthology of Chance Operations*. New York: Published by La Monte Young and Jackson Mac Low, 1963, 120 s.

Doporučená literatura:

CRAMER, Florian. *Digital Code and Literary Text*. [online]. 2001. [cit. 3. 12. 2015].

Dostupné z: <http://www.netzliteratur.net/cramer/digital_code_and_literary_text.html>.

Horáková, Jana: *Softwarová studia. K proměnám studií nových médií*. Brno: Masarykova univerzita, 2014.

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.

HORÁKOVÁ, Jana: Úvod do softwarových studií, 2014
<http://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps14/software/web/index.html>

SZÚCSOVÁ, Monika. Definícia novomediálneho umeleckého diela v teóriách Espena J. Aarsetha a Noaha Wardrip-Fruina. *TIM eZin, Magazín Teorie Interaktivních Médii* [online]. Vol 4, No 1-2 (2014), [cit. 2. 2. 2015]. Dostupné z:
<<http://www.phil.muni.cz/journals/index.php/tim/article/view/918/1053>>.

SZÚCSOVÁ, Monika. Softwarové umění: genealogie, historie, jazyk. Magisterská diplomová práce obhájená na TIM, FF MU v roce 2016. (Vedoucí: doc. Jana Horáková). Dostupné z:
https://is.muni.cz/th/384256/ff_m?info=1;zpet=%2Fvyhledavani%2F%3Fsearch%3DSZ%C5%B0CSOV%C3%81%26start%3D1