

Předmět: IMN100cv

Cvičení k předmětu **Nástroje interpretace novomediálního díla I**

(aktualizovaný sylabus, podzim 2017)

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

horakova@phil.muni.cz

Asistent a vyučující: Mgr. Monika Szücssová

384256@mail.muni.cz

Anotace kurzu

Cvičení k předmětu IMN100 (kurz IMN100cv) má přispět ke zlepšení obeznámenosti studentů se základními texty oboru teorie interaktivních médií. Cílem kurzu je vést studenty k prohloubení znalostí základní literatury předmětu IMN100 a k seznámení se s klíčovými texty oboru tzv. z první ruky. Studenti jsou vedeni ke kontinuální samostatné práci s odbornou literaturou a ke schopnosti vytěžit z odborného textu relevantní informace. Na konci kurzu bude student umět shrnout základní fakta a argumenty odborných studií, kapitol monografií atd. (viz zadané texty ve „Studijních materiálech předmětu“). V ideálním případě bude schopen tyto informace zasadit do širších souvislostí, se kterými je seznamován v přednáškách.

Osnova

Každý student vybere vždy dvě z níže nabízených variant pro vypracování:

Varianty 1 a 2: Student/ka vybírá vždy jeden text jako hlavní. Ostatní texty mu/jí slouží jako pozadí pro zasazení vybraného textu do širšího kontextu diskurzu SWS.

Varianta 3: Student/ka shrne přístupy softwarových studií, kritických studií kódu a studií platforem a v závěru textu je stručně porovná.

Rozsah odevzdaných textů je 3 600 znaků (dvě normostrany) každý, tj. 2 x 3 600 znaků.

Forma textů: Anotace (shrnutí hlavních myšlenek textů) doplněné o závěrečnou komparaci vybraných textů (srovnávání: metod, úhlů pohledu na danou problematiku apod.).

Deadline pro odevzdání textů: 17. 12. 2017. (Studenti odevzdávají oba texty v jediném dokumentu!)

Texty určené ke zpracování v rámci předmětu IMN100cv:

Varianta 01: Software

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>

CRAMER, Florian: Chapter 5: What is Software?. In: *Words Made Flash. Code, Culture, Imagination*. 2005, s. 121 – 125.
<http://www.netzliteratur.net/cramer/wordsmadefleshpdf.pdf>

Doplňující literatura:

PHILIPSON, Graeme: *A Short History of Software*. 2004.
<http://www.thecorememory.com/SHOS.pdf>

Varianta 02: Software Art

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/

BROECKMANN, Andreas: *Software Art Aesthetics*. 2006.
<http://www.mikro.in-berlin.de/wiki/tiki-index.php?page=Software+Art>

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 – 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

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%C3%9Cf/writing_executing_itself.rtf.

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

WARDRIP-FRUIIN, Noah. *Expressive Processing. Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*. Cambridge – London: MIT Press, 2009, 462 s.
Kapitola. 9 Playable Language and Nonsimulative Processes (s. 353-409).

Varianta 03: Software Studies, Cultural Analytics, Critical Code Studies, Platform Studies: komparace přístupů.

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

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%B9Bjin_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%B9Bjin_nov%C3%BDch_m%C3%A9di%C3%AD._Softwarov%C3%A1_studia_(Czech).pdf)

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

MANOVICH, Lev: *Cultural Analytics*. 2007.

On-line:

<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>

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

On-line:

<http://platformstudies.com/>