

Úvod do studia interaktivních médií II

Sylabus

Podmínky pro úspěšné ukončení kurzu

1. Vypracování výpisků ze zadaných textů – **deadline – 10.4.2022**

Odevzdávají se do odevzdáárny 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 1000–1800 znaků.

Jak na výpisky?

Na základě myšlenek v textu formulujte smysluplné věty (možno používat i odrážky) o klíčových tématech v rozmezí **1000–1 800 znaků včetně mezer**. Na konci každého textu uveďte minimálně jednu a maximálně tři otázky na potenciální diskusi s autorem/kou textu. Počítá se do rozsahu znaků.

2. Vypracování úkolu „interpretace teorie“ – deadline - 1.5.2022

Na základě literatury zpracujte vlastní text s využitím **nejméně 2 textů z povinné literatury** (seznam povinné literatury najdete na konci sylabu).

Jak na to?

Zvolte si nějaký fenomén, který je pro vás motivující/provokující/zajímavý/nezajímavý (jev, situaci, věc, cokoli - např. zhlédnutou výstavu, umělecké dílo, film, princip distribuce dat po síti, princip autorství, budoucnost, ekologickou problematiku) a podívejte se na něj skrze optiku probíraných textů.

Rozsah 1 700 - 1 900 znaků včetně mezer, tj. zhruba 1 normostrana + seznam použité literatury, ten se nepočítá do rozsahu. Není třeba vymýšlet nové teorie ani paradigmata, stačí interpretovat nějaký problém dle vize nějakého autora/ky a ten pokud možno konfrontovat s jiným či svým (v tom případě pak důsledně rozlišovat názor svůj od názoru nějaké autority).

Příklad:

A. Text na téma umělá inteligence s použitím textů: Aparát-operátor systém (Vilém Flusser) a Konec dějin nových médií: Softwarová studia (doc. Jana Horáková).

B. Tématem tohoto textu je umělá inteligence, kterou zde interpretuji na základě teorie technických obrazů a jako součást softwarové kultury.

C. Pokud si představíme umělou inteligenci jako hlasovou asistentku v našem chytrém telefonu, například Siri od společnosti Apple, způsob komunikace se děje přes hlasový vstup, kdy uživatel nadiktuje do telefonu svůj požadavek/dotaz a Siri odpoví. Výsledek, odpověď, je poté vizuálně uživateli reprezentován, kdy, na základě textu Viléma Flussera, „číselná reprezentace a matematická analýza povrch obrazu drolí do bodů a intervalů.“¹

Tato numerická reprezentace je dle Flussera velmi komplikovaná a pro uživatele prakticky nesrozumitelná, proto musí být opět překládána do vizuálních výstupů, technických obrazů, kterým uživatel porozumí. Flusser tvrdí, že „tyto obrazy jsou vizuálními výstupy (outputs) procesů kalkulace probíhajících v pozadí. Jsou tedy modely programovaného chování na straně příjemců.“²

Na základě Flusserovy definice aparátu můžeme umělou inteligenci označit jako aparát typu černé skříňky (black box), kdy „uživatelé ovládají vstupy a výstupy, ale nevědí, co přesně se děje uvnitř.“³ Uživatel neví, jakým způsobem umělá inteligence zpracovává jeho vstupy a jaké algoritmy pro jejich vyhodnocování využívá, pouze se mu dostane vizuálních výstupů ve formě zmíněného technického obrazu.

¹ FLUSSER, Vilém. *Krise der Linearität* (rukopis přednášky). Bern: Benteli, 1988. Vilém Flusser Archive, Berlin.

² FLUSSER 1988.

³ Tamtéž.

Na druhou stranu, na základě textu doc. Jany Horákové, je potřeba věnovat pozornost kulturnímu dopadu daného softwaru, protože „software, který byl dosud předmětem teoretického zájmu výlučně samotných informatiků, je v rámci softwarových studií chápán jako nedílná součást kultury. Je zkoumán z hlediska jeho úlohy při formování kultury a současně je zkoumáno, jakým způsobem ovlivňují kulturní, sociální a ekonomické síly vývoj softwaru.“⁴

Stále více se totiž spoleháme na rozhodnutí, která za nás umělá inteligence dělá. Otázkou tedy je, kdy toho umělá inteligence o nás ví příliš mnoho a jakým způsobem její vliv regulovat, aby se nestala pro společnost hrozbou?

D. Použité zdroje

FLUSSER, Vilém. *Krise der Linearität* (rukopis přednášky). Bern: Benteli, 1988. Vilém Flusser Archive, Berlin.

HORÁKOVÁ, Jana. *Genealogie softwarových studií* [online]. c2014. [cit. 19. 5. 2021]. Dostupné z: <<https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps14/software/web/pages/02-genealogie.html#vzor>>

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

3. test (uzavřené a otevřené otázky)

Maximum za test je 60 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.

4. Docházka – min. 3x za semestr

5. 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).

Pokud chcete mít prezentaci, запиšte se ke konkrétnímu termínu do sdíleného dokumentu a doplňte také téma prezentace:

<https://docs.google.com/document/d/1Mry2B4Ey6kNyaNuFOIMBhXDGA23X5Ekujdbty9qCB3M/edit?usp=sharing>

⁴ HORÁKOVÁ, Jana. *Konec dějin nových digitálních médií: Softwarová studia*. In Umění a nová média. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita, 2011. s. 156-179.

Hodnocení

Celkem je třeba získat minimálně 70 z možných 100 bodů:

- 1. Vypracování výpisků z povinné četby - 15 bodů**
(body se nestupňují od kvality vaší práce – buď je vyhovující v tomto případě získáte 15 bodů, nebo vám ji vrátím k přepracování, a pokud se vám ji povede opravit, dostanete 15 bodů)
- 2. Vypracování samostatného úkolu „interpretace teorie” - 15 bodů**
(opět, body se nestupňují od kvality vaší práce – buď je vyhovující, v tomto případě získáte 15 bodů, nebo vám ji vrátím k přepracování, a pokud se vám ji povede opravit, dostanete 15 bodů)
- 3. Úspěšný průchod testem (uzavřené a otevřené otázky)**
Maximum za test je 60 bodů, minimum pro úspěšný průchod testem je 40 bodů.
- 4. Prezentace na hodině** (1 prezentace za 5 bodů, maximálně 2 prezentace jeden student)

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

Genealogie pojmu médium

M. McLuhan: média jako extenze člověka

D. Daniels: strategie interaktivity

V. Flusser: aparát-operátor systém

P. Weibel: teleologie médií

E. Huhtamo: archeologie médií

S. Zielinsky: variantologie

Kulturální studia

F. Kittler: filozofie médií

Softwarová studia

J. Parikka: geologie médií

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/NKcIR>) – 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>)

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

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).

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/>