

Úvod do studia interaktivních médií II

Sylabus

Podmínky pro úspěšné ukončení kurzu

1. Vypracování výpisků ze zadaných textů – **deadline – 16.4.2023**

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 **900–1 800 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 - 14.5.2023

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 paradigmaty, 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

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

² FLUSSER 1988.

³ Tamtéž.

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.

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 65 bodů, minimum pro úspěšný průchod testem je 40 bodů. Kombinace otevřených a uzavřených otázek z probírané látky a povinné literatury.

4. Docházka – povolena jedna absence

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).

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 (povinný úkol)**
(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 (povinný úkol)**
(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 65 bodů, minimum pro úspěšný průchod testem je 40 bodů.
- 4. Prezentace na hodině - 1 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

M. McLuhan: média jako extenze člověka

P. Weibel: teleologie médií

V. Flusser: aparát-operátor systém

E. Huhtamo: archeologie médií

S. Zielinsky: variantologie

Softwarová studia

F. Kittler: filozofie médií

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/NKcIR>) – 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).

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/>