

**Předmět: IMNK10**

## **Nástroje interpretace novomediálního díla I**

(aktualizovaný sylabus, podzim 2012)

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

**horakova@phil.muni.cz**

### **Anotace:**

Ve dvousemestrálním kurzu **Nástroje interpretace novomediálního díla** se studenti seznámí s teoretickými nástroji, pojmy a způsoby myšlení, které formují teoretický rámec umělecké tvorby v prostředí nových informačních a komunikačních technologií.

**V prvním semestru** se seznámíme především s pojmy, které se váží k aktuální debatě a praxi umění nových médií sdruženým pod názvy **softwarové umění** a **softwarová studia** (dále SWS). Pod tímto označením budeme rozumět soubor textů, aktivit a umělecké praxe, které spojuje přístup k novým médiím založený na přesunutí důrazu z plochy obrazovky počítače na procesy odehrávající v pozadí. Jinými slovy, softwarová studia a softwarové umění nahlíží na nová média primárně jako na programovatelná (a programující) média, jejichž kulturní kontext nemůžeme redukovat na příbuzenské vztahy s jinými moderními médii (tisk, fotografie, film). Na závěr zasadíme iniciativu SWS do širšího kontextu, který můžeme nazvat obratem teorie nových médií od praxe k sebereflexi.

**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.
- Novomediální umělecké dílo z hlediska softwarových studií.
- Softwarové umění.
- Metodologie nových médií.

### **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**.

**POZOR!**

Podmínkou přistoupení ke **znalostnímu testu** je odevzdání **dvou textů: Text 1 v rozsahu 4 normostran** (tj. 7 200 znaků bez mezer), **Text 2 v rozsahu 8 normostran** (tj. 14 400 znaků bez mezer) na určená témata do „odevzdávacího“ předmětu.

**Deadline pro odevzdání textů: 14. prosinec 2012.**

**Neodevzdání** uvedených textů do stanoveného data nebo odevzdání textů, které nesplňují formální a obsahové požadavky na písemnou práci VŠ studenta (pravopis, citace, seznam použité literatury v požadované formě, viz pravidla citování na stránkách ÚHV) znamená, že **student bude automaticky vyloučen z kurzu (hodnocen N)** bez možnosti nápravy v daném semestru.

Zavedení odevzdávání písemných prací v průběhu semestru má přispět ke zlepšení obeznamování studentů se základními texty oboru teorie interaktivních médií. Cílem kurzu je vést studenty k prohloubení znalostí základní literatury předmětu 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.

#### **Texty určené ke zpracování v rámci předmětu IMK10:**

Student si vybere vždy jednu z variant/témat nabízených pro vypracování Textu 1 a Textu 2.

#### **Text 1: Recenze nebo dramaturgická analýza:**

**Rozsah: min. 4 normostrany (7 200 znaků bez mezer)**

##### **Varianta 01: Ars Electronica 2012: Big Picture**

Stránky festivalu: <http://www.aec.at/festival/en/festival2012/>

##### **Varianta 02: Andreas Müller-Pohle: Codes&Waters**

O výstavě: [http://www.dum-umeni.cz/cz/vystava/codes\\_waters\\_1995\\_2011](http://www.dum-umeni.cz/cz/vystava/codes_waters_1995_2011)

##### **Varianta 03: MutaMorphosis 2012: Tribute to Uncertainty**

Stránky konference: <http://mutamorphosis.org/2012/>

#### **Text 2: Rešerše a komparace textů:**

**Rozsah: min. 8 normostran (14 400 znaků bez mezer)**

##### **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://www.manovich.net/DOCS/Manovich.there\\_is\\_only\\_software.pdf](http://www.manovich.net/DOCS/Manovich.there_is_only_software.pdf)

CRAMER, Florian: Chapter 5: What is Software?. In: *Words Made Flesh. 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/](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](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](http://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html)

GORIUNOVA, Olga. *Software Art*. 2007.

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

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

Heslo: Software studies: [http://en.wikipedia.org/wiki/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%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)

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](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://www.manovich.net/cultural\\_analytics.pdf](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>

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

On-line:

<http://platformstudies.com/>

## Seznam literatury:

Heslo: Software studies: [http://en.wikipedia.org/wiki/Software\\_studies](http://en.wikipedia.org/wiki/Software_studies)

Heslo: Software studies: [http://monoskop.org/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/](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](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](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-xiX&sig=JjMOMCOih9eRqCvw2JFG3z4Ny18&hl=cs&sa=X&ei=kddhUNGvMYiytAbcxIHQBQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q=matthew%20fuller%20software%20studies&f=false](http://books.google.cz/books?id=LFJ3ashVBuIC&printsec=frontcover&dq=matthew+fuller+software+studies&source=bl&ots=G11k8H-xiX&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%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://www.manovich.net/DOCS/Manovich.there\\_is\\_only\\_software.pdf](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://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-FRUIIN, 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](http://www.phil.muni.cz/music/opvk).