

Název: **ARCHEOLOGIE VIRTUÁLNÍ REALITY**

Forma: seminář (letní semestr 2007)

Vyučující: **Kateřina Svatoňová + Václav Hájek**

Časový rozsah: dvě hodiny týdně : **Úterý: 14:10 – 15:45**

Stručná charakteristika kursu:

Tento kurz se bude zabývat specifickým vztahem vizuálního obrazu a diváka. Obraz ve svém klasickém pojetí (ať už v antice či v evropském novověku) se vyznačoval distancovaným vztahem k pozorovateli. Obraz byl chápán jako uzavřený prostor, ohraničený pevným, neprostupným rámem. Prostory obrazu a diváka se nijak neprolínaly, byly vůči sobě cizí. Tato klasická koncepce (jejímiž hlasateli jsou např. Alberti, Lessing či Winckelmann) byla občas narušena nějakou podvratnou strategií. Obraz občas na pozorovatele přímo apeloval, obracel se k němu za pomoci gest, kompozice či iluzivního znázornění tvarů. Obraz se snažil diváka vtáhnout do svého vnitřního prostoru (anamorfní perspektiva, kvadrurní malba, kukátko apod.) nebo naopak atakoval vnější realitu (gesta ukazování, pohledy na diváka, tzv. teatrální komunikace). Od počátků moderní doby je narušeno dřívější statické pojetí diváka, do hry znovu vstupuje tělo, pohyb a iluze. Kurz bude sledovat vizuální projevy na pomezí umění a optické zábavy (kukátko, camera obscura, laterna magica, panorama, diorama, stereoscop atd.). Tyto projevy vyústily ve 20. století do nových obrazových formátů v rámci kinematografie, nových médií či instalací (3D kino, panoramatické kino, sférické kino, virtuální realita, multimediální show atd.).

Forma atestace:

Požadavky k atestaci: referát na semináři, písemná práce na téma související s obsahem kurzu (cca 7 str.), pohovor nad prací

Harmonogram kurzu:

_virtuální realita aneb úvod do dějin a pojmů

/uvedení do dějiny pojmu, do technického diskurzu; předjímání virtuálního světa – science fiction a cyberpunkový román; problematika umělého světa, virtualita v dějinách umění versus virtuální a digitální umění/
/ VR ve filmu; Char Davies: Osmose; Wiener, Bush, Wiebl, Welsh; Baudrillard/

_archeologie médií aneb historie technického vidění a slyšení

/metoda a(na)rcheologů médií a variantologie; dějiny optické magie/
/ Nekes; Foucault, Zielinski, Nekes, Huhtamo/

_immerse aneb vstup do obrazu

/ místa nedourčenosti, čínská krajinomalba; iluzivní malby; panoramata a imersivní umění/
/ Huysmans; Ingarden, Grau, Nechvátal/

_interakce aneb náš podíl na obraze

/ aktivní diváctví; dekonstrukce; interpretace; interface/
/ Kinoautomat; Ingarden, Ryanová /

_host kurzu aneb počítačová hra versus umění

_identita aneb jsme ještě stále lidské subjekty?

/ cyborg, organismus a mechanismus /
/ Hayles, Ascott, Engelbart, Harraway /

_nelinearita aneb od přímky k poli

/ postupy vyprávění rušící linearitu – spirála, palimpsest, hypertext; dekonstrukce; Oulipo a spol; lineární a cyklický čas, teorie prostoru – relativní, subjektivní prostor, mapa/
/ 1. Aspen Movie Map; Borges, Cortazár; Burroughs, Nelson /

10/04 „wetware hacking“ aneb kutilství sběru dat *

24/04 3D aneb atrakce vystupující z rámu *

_host kurzu aneb hyperprostor

_multimédia aneb atrakce pro pět smyslů

/ teorie intermédií, transmedialita, kolektivní inteligence; film po filmu; multiscreen/
/ Higgins, Ascott /

22/05 Dan Sendin aneb návrat do jeskyně *

_Werner Nekes aneb archologie médií*

***(pozor! čtvrtek / Institut InterMedií)**

Výběr z doporučené odborné literatury:

Baudrillard, Jean: Dokonalý zločin. Olomouc, Periplum 2001.
Brusin, Norman: Vision and painting : the logic of the gaze, London: MacMillan, 1983.
Bush, Vannevar: As we may think.
Dick Higgins with an Appendix by Hannah Higgins. *Synesthesia and Intersenses: Intermedia* (http://www.ubu.com/papers/higgins_intermedia.html)
Foucault, Michel: Dohlížet a trestat. Praha: Herrmann a synové, 2000.
Foucault, Michel: Archeologie vědění. Praha: Herrmann a synové, 2002.
Fried, Michael: Absorption and theatricality : painting and beholder in the age of Diderot, Berkeley: University of California Press, 1980.
Grau, Oliver (ed.) : MediaArtHistories. The MIT Press 2007.
Gronemeyer, Nicole: Optische magie. Zur Geschichte der visuellen Medien in der Frühen Neuzeit, transcript Verlag 2004.
Hansen, Mark B.N.: New Philosophy for New Media, The MIT Press 2004.
Hayles: Embodied virtuality or how to put bodies into picture. In. Moser, M. A. ; MacLeod, D. (ed.). Immersed in technology, The MIT Press 1995.
Shaw, Jeffrey; Weibel, Peter (eds.): Future Cinema: the cinematic imaginary after film, MIT press 2003.
Turing, A.M. (1950). Computing machinery and intelligence. Mind, 59, 433-460.
Virilio, Paul: Informatická bomba, Nakladatelství Pavel Mervart, Červený Kostelec 2004.
Virilio, Paul: Válka a film, Nakladatelství Pavel Mervart, Červený Kostelec 2007.
Wardrip-Fruin, Noah; Montfort, Nick: The New Media Reader. The MIT Press, 2003.
Zielinski, Siegfried: Deep Time of the Media. The MIT Press 2006.

Výběr z doporučené beletrie:

Arbes, Jakub : Newtonův mozek
Bioy Casares: Morelův vynález
Borges, Jorge Luis : Zahrada, ve které se cestičky rozvětvují, Kniha z písku
Bouroughs, William S. : Nahý oběd
Calvino, Italo : Když jedné zimní noci cestující
Cortazár, Julio : Nebe peklo ráj

Čapek, Karel : Krakatit
Gibbon, William : Neuromancer
Hoffmann, E. T. A. : Písař
Huxley, Aldus : Konec civilizace
Huysmans, Joris-Karl : Naruby
Lukjaněnkó, Segej : Bludiště odrazů
Queneau, Raymond: A Hunderd Thousand Billion Poems
Stephenson, Neal : Diamantový věk
Weiss, Jan : Zrcadlo které se opožďuje, Dům o tisíci patrech

Výběr z www:

<http://www.virtualart.at/common/recentWork.do>
<http://www.ubu.com>
<http://www.bankova.cz/>
<http://www.technosphere.game-host.org/info.htm>
<http://secondlife.com/>
<http://www.grammatron.com/>
<http://www.beardofbees.com/gnoetry.html>
<http://ctheory.net/>
<http://www.amanitadesign.com/>
<http://dumb.cz/frisbee/>
<http://www.artmuseum.net/>