

Kurzus kódja(i): FLMD-222:4, FLMD-322:28

Kurzus címe: Digitális kultúra

Tanár neve: Dragon Zoltán

Kurzus időpontja, helye: Hétfő 14:00-15:30 -137

Kurzus típusa: Szeminárium

Kurzus leírása: Az 1990-es évek elején a legismertebb globális cégek még azok voltak, amelyeket fizikai termékeik alapján ismertünk meg, azonban mára a helyzet megváltozott: a vezető vállalatok – Google, Yahoo vagy a Microsoft – immáron valami más termékkel váltak ismertté. Ez a más valami a szoftver. A szoftver mára már nem egy szeglete a kultúra fogyasztásának, hanem átszövi magát a kultúrát is a digitális média alkotói és terjesztési formáit keresztül: ez határozza meg a kulturális termelést, reprezentációt és fogyasztást – ezért beszélhetünk egyre inkább egyfajta „kulturális szoftverről”, amely áthatja életünket. Mi történik a hagyományos médiával ebben az alapvetően intermediális környezetben? Miként mobilizálódik a felhasználó, az eszköz, a tartalom? Hogyan változnak meg a kulturális termékek előállításának és befogadásának lehetőségei? Tudunk-e még beszélni szoftver nélküli kultúráról? A szeminárium ezekre és hasonló további kérdésekre keresi a válaszokat.

Kurzus teljesítésének követelményei:

1. Aktív órai részvétel - 30%
2. Prezentáció (előre kijelölt szöveg feldolgozása alapján) - 30%
3. Félév végi beadandó munka - 40%

Kötelező / ajánlott filmek: ---

- Kötelező irodalom:**
1. Vannevar Bush, „Út az új gondolkodás felé (Ahogy gondolhatnánk)” - <http://artpool.hu/hypermedia/bush.html>
 2. Ted Nelson, „Hipervilág – a szellem új otthona” - <http://artpool.hu/hypermedia/nelson.html>
+ Alan Kay & Adele Goldberg, "Personal Dynamic Media", in New Media Reader, pp. 391-404.
 3. George P. Landow, „Hipertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?” - <http://artpool.hu/hypermedia/landow.html>
+ Adrian Mackenzie, "The Performativity of Code. Software and Cultures of Circulation", in Theory, Culture, Society, 2005
 4. Vivian Sobchack, „A vászon és a képernyő színhelye. A filmes és az elektronikus 'jelenlét'”, in Metropolis 2001/2, pp. 8-22.
+ J. C. R. Licklider, "Man-Computer Symbiosis", in NMR, pp. 73-82.
 5. Lev Manovich, „Az újmédia nyelve: Mi az újmédia?”, in Gerencsér P. (szerk.) Új, média, művészet, pp. 12-45.
+ Lev Manovich, "Understanding Metamedia", in Software Takes Command, pp. 56-71.
 6. Lev Manovich, „Az adatbázis mint szimbolikus forma”, in Apertúra 2009/ősz - <http://apertura.hu/2009/osz/manovich>
+ Alexander R. Galloway, "Language wants to be overlooked: on ideology and software", in Journal of Visual Culture
 7. Dieter Daniels, „Az interaktivitás stratégiái”, in Új, média, művészet, pp. 46-74.
+ Friedrich Kittler, "There is no software"

-
8. Erkki Huhtamo, „Az interaktív művészet félreértésének hét esete” in Új, média, művészet, pp. 75-79.
+ Myron Krueger, "Responsive Environments", in NMR, pp. 377-390.
9. Gonzalo Frasca, "Ludológia: a reprezentációtól a szimulációig", in Új, média, művészet, pp. 80-89.
+ Sherry Turkle, "Video Games and Computer Holding Power", in NMR, pp. 499-514.
10. Lev Manovich, "Jövő-kép", in Új, média, művészet, pp.
+ Warren Sack, "Aesthetics of Information Visualization", in Context Providers.
11. Lawrence Lessig, "A privát szfére architektúrája", in Információs társadalom
+ Philip E. Agre, "Surveillance and Capture. Two Models of Privacy", in NMR, pp. 737-760.
12. Lev Manovich, "Remixelhetőség" in Hatalom a tömegek kezében, pp. 79-90.
+ Lev Manovich, "After Effects, or How Cinema Became Design", in Software Takes Command, pp. 72-90.
-