

Abstrakt

Práce pojednává o fenoménu *Kinoautomat: Člověk a jeho dům*, zabývá se zasazením díla do kontextu kinematografie a dalších interaktivních médií, interaktivitou jako pojmem a samostatným žánrem. Zkoumá, jaké jsou mezi uvedenými díly souvislosti, snaží se popsat interaktivní umění co nejkompaktněji. Text přibližuje různé teorie, pomocí kterých se pokouší definovat interaktivitu, v rámci další literatury zkoumá děj a principy samotného *Kinoautomatu: Člověk a jeho dům*. Detailněji se zabývá i systémem hlasování a potenciálně skrytými významy v díle. Dále se snaží *Kinoautomat* zasadit do stručného historického kontextu interaktivního umění, které tomuto dílu předcházelo. Zároveň stručně řeší i současný kontext interaktivní kinematografie. Díla uvedená v kontextu interaktivních děl jsou zároveň porovnána s *Kinoautomatem*. Práce využívá zejména literárních a online zdrojů, zásadním zdrojem informací je i rozhovor s Alenou Činčerovou, který proběhl přímo pro účely této práce pomocí kvalitativního polostrukturovaného rozhovoru. Přepis audiozáznamu je v příloze této práce. V práci byl utvořen stručný kontext interaktivní kinematografie se zmínkou dalšího interaktivního umění, který byl propojen s principy *Kinoautomatu*. Rozhovor s Alenou Činčerovou je přínosný i na poli filmových věd, přináší důvěrné a osobní svědectví dcery režiséra Radúze Činčery, autora celého *Kinoautomatu* a jeho principů.