

Téma: Definícia spôsobu výskumu novomediálneho umeleckého diela v teóriách Espen J. Aarsetha a Noah Wardrip-Fruina.

Anotácia: Cieľom článku bude popísať prístup k softwarovému dielu u teoretikov nových médií Espena Aarsetha a Noah Wardrip-Fruina. Článok si v prvom rade bude klásť otázky ohľadom možných paralel v oblasti výskumu oboch autorov, predmetom skúmania ktorých bol v rozličných časových obdobiach software ako aj posun v chápaní digitálnych médií a súvisiacich procesov. Wardrip-Fruin (2009) sa pýta, čoho sú softwarové procesy schopné, poukazuje na používanie počítačových procesov a hľadanie neobvyklých spôsobov ich používania ako kľúča k ovládnutiu digitálnych médií a možnosti jedinečného autorského vyjadrovania umelcov. O dekádu skôr predstavuje Aarseth kybertext ako nástroj produkcie rozličných výrazov, ktorý používa princípy kalkulovanej produkcie a je používaný k popisu komunikačných stratégií dynamického textu. Nahliadať na ich výskum v danej oblasti softwarových štúdií budeme predovšetkým prostredníctvom metód komparácie a analýzy jednotlivých teórií a k tomuto účelu nám poslúžia ich dva hlavné texty: *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature* (1997) od Espen J. Aarsetha a *Expressive processing: digital fictions, computer games, and software studies* (2009) od Noah Wardrip-Fruina.

Kľúčové slová: softwarové štúdiá, digitálne médiá, Espen Aarseth, Noah Wardrip-Fruin, kybertext, digitálna fikcia

Key words: software studies, digital media, Espen Aarseth, Noah Wardrip-Fruin, cybertext, digital fiction

Kostra článku: Cieľom článku bude v jeho úvode artikulácia primárneho predmetu výskumu štúdií umenia nových médií, ktorým je programované umelecké dielo. Výskumu bude podliehať skúmanie toho, aké zložky takéto umelecké dielo tvoria a čo všetko zahŕňame do jeho interpretácie.

Nasledovná kapitola bude vychádzať z predstavenia a následnej komparácie konceptu kybertextu E. J. Aarsetha a pojatie softwarového diela ako predmetu výskumu softwarových štúdií u Wardrip-Fruina. V prípade Espen J. Aarsetha budeme vychádzať zo základných teórií kybertextu a jeho užitia k popisu komunikačných stratégií dynamického textu. U Wardrip-Fruina nás potom budú zaujímať tézy tvoriace hlavné otázky jeho textu *Expressive processing: digital fictions, computer games, and software studies* (2009), ako aj konkrétnejšie skúmanie toho, či je dostatočné sa zamerať na vonkajšiu podobu ľudskej skúsenosti so SW alebo je potreba hľadať hlbšie.

Komparáciu teoretických konceptov vyššie zmienených teoretikov umenia nových médií doplníme v závere článku príkladmi uplatnenia nimi zavedených pojmov a prístupov pri analýze novomediálnych umeleckých diel. Nakoniec zhodnotíme efektivitu a komplementaritu týchto prístupov.