

Softwarová studia

IMN0111, IMNK11

PS_2015

- _ Téma přednášky
- _ Požadavky k ukončení kurzu
- _ ...

Nová média vs. Softwarová studia - definice předmětu výzkumu

_Nová média = digitální a síťové technologie

- nástroje shromažďování, reprezentace, manipulace a
distribuce dat;

- komunikační technologie.

_SWS: Nová média = programovaná média pracující v reálném čase.

- SWS definují *nová média* jako programovaná média pracující v reálném čase.
- Software = kulturní objekt a aktér sociální a kulturní sféry.



Softwarová studia

0

Obrat k softwaru ve studiích nových médií

Software jako metafora

Počítače, vzájemně propojené programovatelné přístroje tvořené softwarem a hardwarem, jsou dominantní technologií naší doby. Počítačový kód jako způsob počítačové reprezentace dat, a programování, jako způsob manipulace s nimi, *ovlivňují pojmový aparát, kterým uchopujeme svět, ve kterém žijeme.*

Hardware vs software

Kognitivní věda: lidská mysl (software) vs mozek (hardware),

Kulturální studia: kultura (software) vs příroda (hardware)

Molekulární biologie: deoxyribonukleová kyselina, DNA, nositelka genetické informace většiny organismů, je přirovnávána k sérii genetických programů.

Software nám slouží také jako nástroj modelování a testování teorií.

Softwarová studia

0

Obrat k softwaru ve studiích nových médií

Software jako rasa

Software a rasa ztělesňují dva důležité způsoby konceptualizace kauzálního vztahu mezi řádem a viditelností, viditelným a neviditelným, představitelným a čitelným (readable).

Softwarová studia

0

Obrat k softwaru ve studiích nových médií

Software jako metafora

Software se stává filtrem našeho vědění. Je třeba mít však na paměti, že reprezentace vědění v jazyce softwaru odpovídá myšlení a způsobu reprezentace matematiky, které je samo o sobě vysoce **metaforické**, neboť je založeno na předpokladu, že jedna **věc/symbol/kód** může zastupovat věc jinou. Jinými slovy, logika počítačů je logikou všeobecné substituce. **Počítače jsou tedy nejen založeny na metafoře, jsou dokonce metaforou metafor.**

Softwarová studia

- **00_Úvod**

1. O slonovi
2. Softwarová studia a postdigitální paradigma

- **01_Obrat k softwaru ve studiích nových médií**

1. Software jako metafora
2. Software jako předmět výzkumu
3. Genealogie softwaru

- **02_Genealogie softwarových studií**

- 02.1. Není žádný software vs Je jen software
- 02.2. Avantgardní programování vs komerční software
 - 02.3. Software jako výraz matematického myšlení
 - 02.4. Aparát jako hybrid strojových a lidských uspořádání

- **03_Softwarová studia: vznik disciplíny**

- 03.1. SWS: work-in-progress
- 03.2. SWS: diachronní hledisko
- 03.3. SWS: synchronní hledisko
- 03.4. Vrstvy
- 03.5. Kruhy
-

- **04_Metodologie softwarových studií**

- 04.1. Digitální média jako programovaná média
- 04.2. Softwarové dílo
- 04.3. Pojmy pro myšlení procesů: algoritmus
- 04.4. Hackability
- 04.5. Eristika programovaných médií
-

- **05_Závěr: Softwarová studia: metodologický obrat a softwarové umění jako základní výzkum**

Softwarová studia

I.

_esence slona: „the medium is the message.“

_postmoderní slon: nová média jako laboratoř kritické teorie (poststrukturalismu)

_slon jako hybrid: sws jako ne-moderní myšlení o nových médiích

Softwarová studia

Wetware - software - hardware

„Svět, ve kterém jsme žili posledních čtyřicet let se již nedělí na kameny, rostliny a zvířata, ale na nesvatou trojici **hardware, software a wetware**. Vzhledem k tomu, že výpočetní technika (dle kacířských slov jejího vynálezce), se nachází v bodu 'převzetí kontroly', termín **hardware** se již nevztahuje na budovy a zahradnické nářadí, ale na **opakování, milionkrát za sebou, malých silikonových tranzistorů. Wetware, je potom to, co zbyde z lidské rasy, když hardware neúprosně odhalí všechna naše selhání, chyby a nepřesnosti. Miliardový obchod zvaný software není nic víc než to, co wetware odvozuje (make out of) z hardwaru: logická abstrakce, která teoreticky, ale jen teoreticky, zásadně nebere v úvahu časoprostorový rámec strojů, aby jim mohla vládnout.**“ F. Kittler

Softwarová studia

Wetware - software - hardware

Software ve skutečnosti teritoriem rozbujeých výjimek, „řečových aktů“.

Pozn. řečový akt

John L. Austin: *teorie řečových aktů, řečových promluv nebo také mluvních aktů*

Softwarová studia

Wetware - software - hardware

„Představitelé softwarových studií „hovoří o oblasti kultury jako o heterogenním sociálním poli, v němž je software tvořen a užíván, v němž působí, a v němž je rozvíjen. **Softwarový 'environment', tato ekologie, je samozřejmě technický, avšak tím, že je technický, je současně i sociální a politický - ve výrobních cyklech, stejně jako v oblastech své aplikace.**“ BROECKMANN, Andreas

Softwarová studia

2

Softwarová studia a postdigitální paradigma

Digitální vs. postdigitální paradigma

Avantgardní vs. neo-avantgardní postoj

Překonání paradigmatu „digitální revoluce“.

„Digitální estetika dává přednost symbolům (abstraktním kódům), postdigitální estetika upřednostňuje indexy (stopy a kontextové znaky).“ F. Cramer

Pozn.

Postdigitální: Termín 'post-digitální' pravděpodobně poprvé užil: CASCONE, Kim. The Aesthetics of Failure, "Post-Digital" Tendencies in Contemporary Computer Music. Computer Music Journal, Volume 24 Issue 4, December 2000, pp 12-18. Dostupné z: < http://subsol.c3.hu/subsol_2/contributors3/casconetext.html > [cit. 30. 10. 2013].

Post-digitální použil jako přívlastek označující umění nových médií, které odmítá estetiku digitální revoluce, ve smyslu dokonale bezchybných obrazů, zvuků, přesných kopií, ve prospěch práce s chybou, glitchem a šumem.

Softwarová studia

Obrat k softwaru ve studiích nových médií

Software jako předmět výzkumu

„vybavení počítače programovacím jazykem a programem, zkráceně programové vybavení počítače, na rozdíl od technického vybavení, které bývá označováno jako hardware.“

Akademickém slovníku cizích slov, 2000

Podle **Oxford Dictionaries** se jedná o „programy a jiné provozní informace užívané počítačem.“