

**SOFTWARE ART: ESTETIKA
:: AARSETH, WARDRIP-FRUIIN ::**

Nástroje interpretace novomediálního díla I, PS 2017

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia ich definííí
programovateľného diela

- Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, 1997
 - kybertext
 - Norbert Wiener, *Cybernetics, Control and Communication in the Animal and the Machine*, 1984

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia ich definícií
programovateľného diela

- Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, 1997
 - kybertext „[...] sa zameriava na mechanickú organizáciu textu, poukazujúc na zložitosti média ako neoddeliteľnú súčasť literárnej výmeny.“ Je konceptom širokej škály „[...] možných textualít, ktoré je možné vidieť ako typológie strojov, ako rôzne druhy literárnych komunikačných systémov kde funkčné rozdiely medzi mechanickými časťami zohrávajú rozhodujúcu úlohu pri určovaní estetického procesu.“

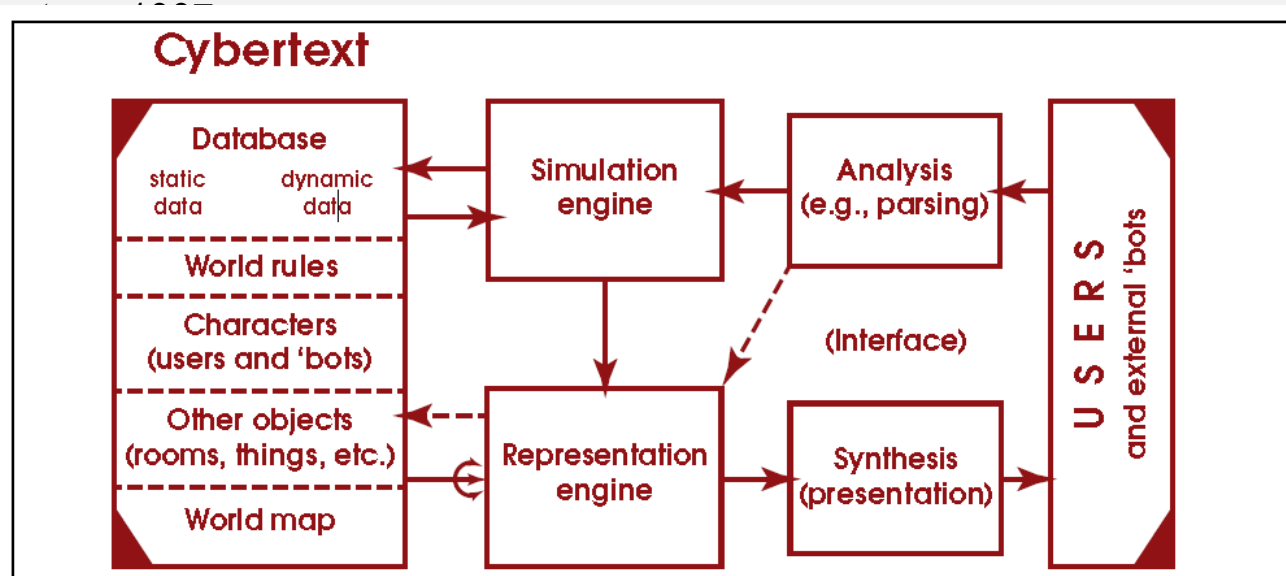


SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia ich definícií programovateľného diela

- Espen Aarseth, *Cybertext. Perspectives on Ergodic*

Lite

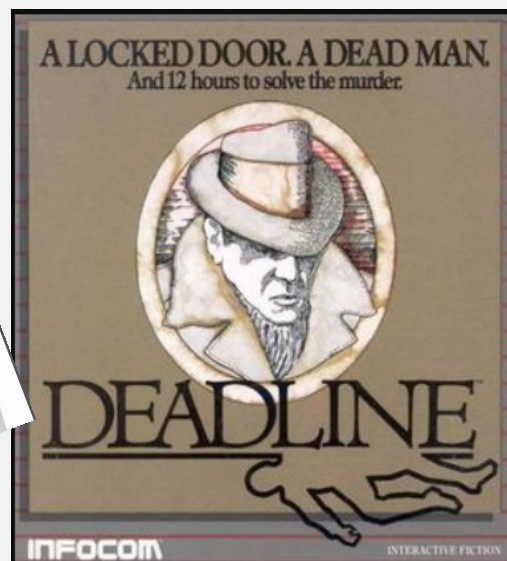
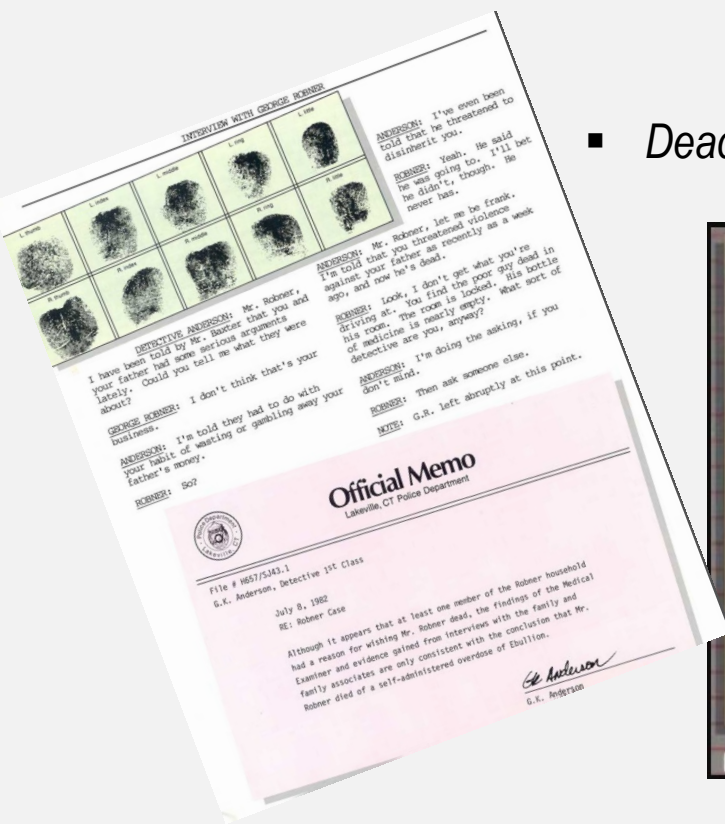


Obr. 1. Složky neurčitého „role-playing“ kybertextu (Aarseth, 1997, s. 104).

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia ich definícií programovateľného diela

- *Deadline*, Marc Blank, 1982



PLAYER: Stroll around.

VOICE: The word "stroll" isn't in your vocabulary.

PLAYER: Go for a walk.

VOICE: The word 'walk' can't be used in that sense.

PLAYER: Fingerprint me.

VOICE: Upon looking over and dusting the me you notice that there are no good

fingerprints to be found.

PLAYER: Talk to Duffy.

VOICE: You can't talk to the Duffy!

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia ich definícií
programovateľného diela

- Wardrip-Fruin, *Expressive Processing. Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*, 2009
 - výrazové spracovanie (expressive processing)
 - 2 formy procesov:
 - definujú pravidlá správania sa systému
 - poukazujú k tomu, čo jednotlivé procesy vyjadrujú vo svojom dizajne

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia ich definícií
programovateľného diela

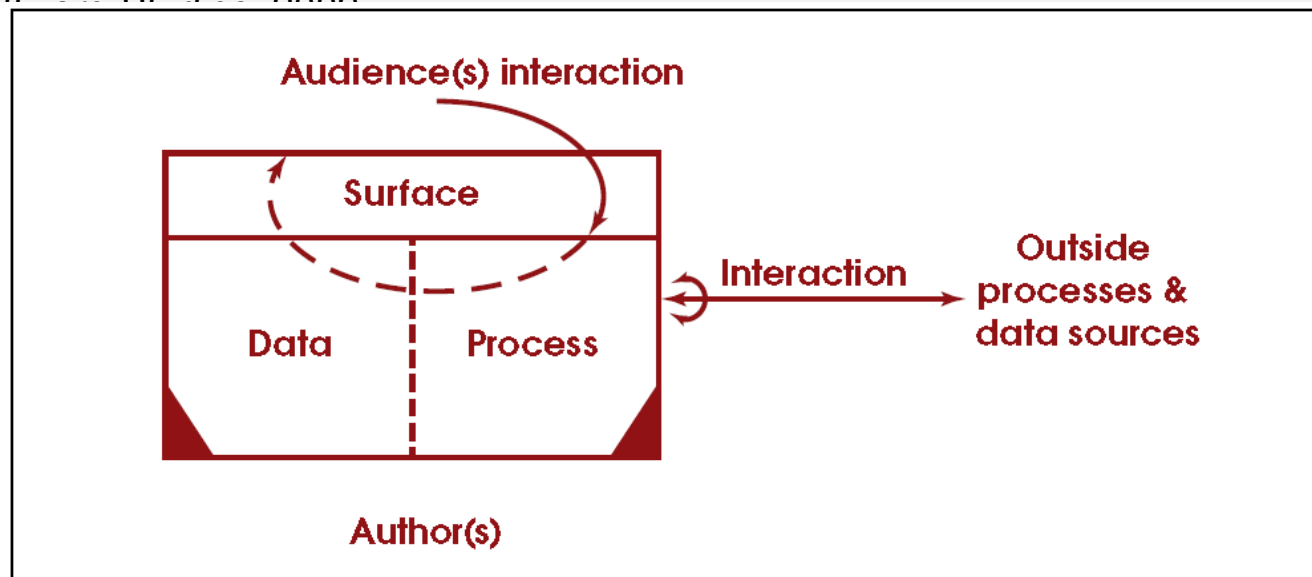
- Wardrip-Fruin, *Expressive Processing. Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*, 2009
- Hra Pong
 - PONG - [First documented Video Ping-Pong game](#)
 - vydaná v roku 1972 spoločnosťou Atari
- Online hra <http://www.ponggame.org/>



SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia ich definícií
programovateľného diela

- Wardrip-Fruin, *Expressive Processing. Digital Fiction, Computer Games, and Software Art*, 2009



Obr. 2. Vztahy publika, dát a procesů (Wardrip-Fruin, 2009, s. 12).

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia ich definícií
programovateľného diela

- Wardrip-Fruin, *Expressive Processing. Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*, 2009
 - Tale-Spin Effect
 - Eliza Effect
 - SimCity Effect

Zatiaľčo Aarseth čitateľovi odкрýva základný aspekt definície **kybertextu**, ktorým je **mechanická organizácia textu využívajúca princípy kalkulovanej produkcie** a čitateľov takéhoto textu posúva do role hráča, Wardrip-Fruin nazýva **fikcie produkované počítačovými strojmi za najvzrušujúcejšie prostriedky k odhaleniu budúcnosti**.

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Kybertext – nástroj analýzy literárneho diela v prostredí nových médií

- scriptóny
- textóny
- prenosná funkcia

*„**Kybertext** je perspektíva všetkých foriem textuality, spôsob rozšírenia rozsahu literárnych štúdií k zahrnutiu javov, ktoré sú dnes vnímané ako stojace mimo alebo na okraji poľa literatúry. [...] Kybertext zdieľa princíp kalkulovanej produkcie, ale za ňou už neexistuje zrejma jednota estetiky, tematiky, literárnej histórie alebo dokonca materiálnej technológie. Kybertext je perspektíva, ktorú používam na popísanie a preskúmanie komunikačných stratégií dynamických textov.“*

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Kybertext – nástroj analýzy literárneho diela v prostredí nových médií

„Elektronická literatúra, alebo e-lit, odkazuje k dielam s významnými literárnymi hľadiskami, ktoré využívajú schopností a súvislostí poskytovaných samostatne stojacim alebo zosieťovaným počítačom.“

(Electronic Literature Organization)

- ergodická literatúra - také diela, kde má čitateľ za úlohu vyvinúť netriviálne úsilie k tomu, aby prechádzal textom namiesto toho, aby ho len interpretoval

Aarseth, 1997

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Kybertext – nástroj analýzy literárneho diela v prostredí nových médií

- Tiny MUD Classic, 1989

```
@chown <object>=<player>. Changes the ownership of an object.
@create <name> [=<cost>]. Creates a thing with the specified name.
@describe <object> [=<description>].
@dig <name>. Creates a new room
@fail <object> [=<message>].
@find [name]. Displays the name and number ... whose name matches <name>.
@link <object>=<number>; @link <object>=here; @link <dir>|<room>=home.
@lock <object>=<key>.
@name <object>=<new name> [<password>]. Changes the name of <object>.
@ofail <object> [=<message>].
@open <dir>[;<other dir>]* [=<number>].
@osuccess <object> [=<message>].
@set <object>=<flag>; @set <object>=!<flag>. Sets (or, with '!', unsets)
@success <object> [=<message>].
@unlink <dir>; @unlink here.
@unlock <object>. Removes the lock on <object>.
```

[1] Julia has arrived.

[2] Stinz says, 'Julia, may I have some pennies?'

[3] Quist says 'EVERYONE KILL JULIA!!!!!!'

[4] Raxas bonks Julia.

[5] Storm has arrived.

[6] Storm waves!

[7] Julia says, 'Sorry, Stinz, you're too new. Wait an hour and ask again.'

[8] Mooncat rubs against Julia's metal leg in a friendly manner.

[9] Julia says 'I'm sorry, Quist, I don't like violence.'

[10] Julia says 'OIF, Raxas!'

[11] Julia has left

SOFTWARE ART: ESTETIKA

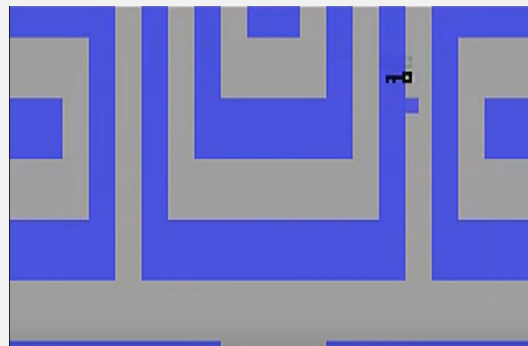
Kybertext – nástroj analýzy literárneho diela v prostredí nových médií

„Hry [...] sú často simulácie; nie sú statické labyrinty ako hypertexty alebo literárne fikcie [...] Simulácie sú bottom up; sú komplexné systémy postavené na logických pravidlách.“

Aarseth, 2001

Staršie vs. novšie počítačové hry:

- vzťah medzi reprezentáciou hráča a prostredia
- rôznosť priestorových reprezentácií
- úroveň pôsobenia hráča na svet hry



Adventure, 1979–1980



Diablo, 1996

Software art: estetika :: Aarseth, Wardrip-Fruin ::

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Kybertext – nástroj analýzy literárneho diela v prostredí nových médií

- problematika priestoru vo video hrách

alegórie priestoru: „[...] tvária sa, že predstavujú priestor čo najrealistickejším spôsobom, ale sú odkázané na odchýlku od skutočnosti kvôli tomu, aby mohli urobiť ilúziu hrateľnú.“

Aarseth, 2001



Myst, 1993



Myth, 1997

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Kybertext – nástroj analýzy literárneho diela v prostredí nových médií

- [Eliza](#) ako kybertext (Aarseth) a Eliza efekt (Wardrip-Fruin)
- Aarseth: Eliza umožňuje ľudskú konverzáciu so strojom, za účelom projektovania inteligencie do svojich mechanických partnerov
- Wardrip-Fruin: „*Eliza efekt [...] je termín, ktorý sa vo všeobecnosti používa k popisu nie nezvyčajnej ilúzie, že interaktívny počítačový systém je 'inteligentnejší' (alebo vo svojej podstate komplexnejší a schopnejší) ako v skutočnosti je.*“
- konverzačný program Eliza, Joseph Weizenbaum, 1966
- manifestácia programu: <http://www.manifestation.com/neurotoys/eliza.php3>

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Playable media a textové inštrumenty

- Playable texts
 - inštrumentálne texty – texty, ktoré sa majú hrať
 - textové inštrumenty - nástroj k textovej performance, ktorý sa môže použiť na hranie rôznych skladieb
- Camille Utterback, Romy Achituv, *Text Rain*, 1999



SOFTWARE ART: ESTETIKA

Playable media a textové inštrumenty

- Playable texts
 - inštrumentálne texty – texty, ktoré sa majú hrať
 - John Cayley, *riverIsland*, 2002



alone
hearing voices
of something past
echoes ?

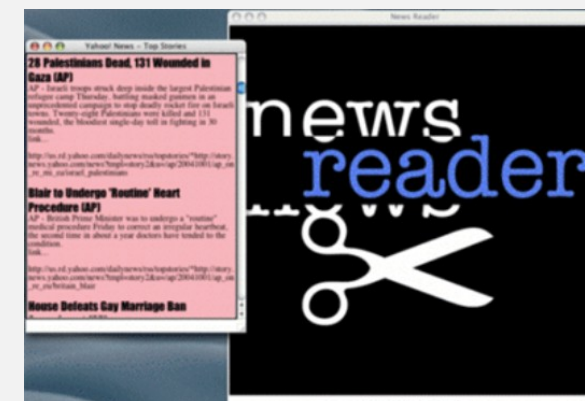
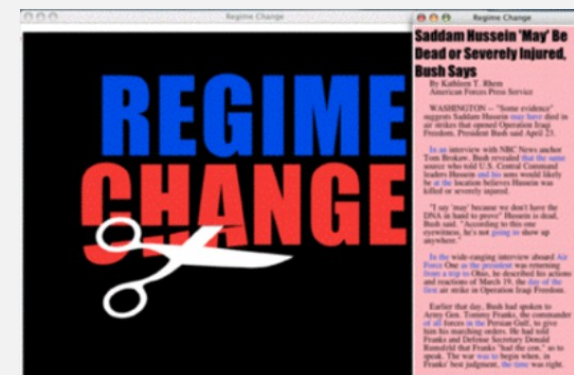
where the mossbank
shines
as it did
before

returning
each evening
to this lakeside
through the deep woods

SOFTWARE ART: ESTETIKA

Playable media a textové inštrumenty

- Playable texts
 - textové inštrumenty - nástroj k textovej performance, ktorý sa môže použiť na hranie rôznych skladieb
 - Projekt *Two n-gram instruments* , 2004
 - textové inštrumenty: *Regime Change* , *News Reader*



SOFTWARE ART: ESTETIKA

Aarseth a Wardrip-Fruin: komparácia
programovateľného diela

- Espen Aarseth, **kybertext**, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, 1997)
- Noah Wardrip-Fruin, **expressive processing** (výrazové spracovanie), *Expressive Processing. Digital Fiction, Computer Games, and Software Studies*, 2009