

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ
:: ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ Z NET
ARTU ::

Nástroje interpretace novomediálního díla I, PS 2017

NET.ART

90. roky 20. storočia

prvá polovica 90. rokov 20. storočia

- internetové umenie chápané ako činnosť, zaoberajúca sa takmer výlučne len architektúrou World Wide Webu
- aktivity: festivaly, výstavy a publikácie pojednávajúce o umeleckých aktivitách v oblasti elektronickej literatúry, počítačovej grafiky a hudby, net.art alebo interaktívnych inštalácií

koniec 90. rokov 20. storočia

- net.art ako produkt obmedzenej možnosti aktivity v prostredí médií (low bandwidth)
- kritické skúmanie webového prostredia
- snaha o hľadanie estetických a štrukturálnych možností webu

NET.ART

90. roky 20. storočia

net.art príbuzný k SW art

„[...] multimedია a pojmy ako net.art na jednej strane a softwarové umenie na druhej strane, nie sú v žiadnom prípade navzájom sa vylučujúce kategórie. Mohli by byť vnímané ako rozdielne pohľady, jeden zameraný na distribúciu a zobrazenie, druhý na systémovosť.“

Florian Cramer, 2001

počítačové umenie ≠ net.art

„Zatiaľčo všetko počítačové umenie predtým používalo syntetický prístup, vytváraním svojich diel od nuly, net.art použil analytický prístup prijatia digitálnej informácie a kódu ako materiálu. Bolo to počítačové umenie v nových podmienkach lacných osobných počítačov.“

Florian Cramer, 2006

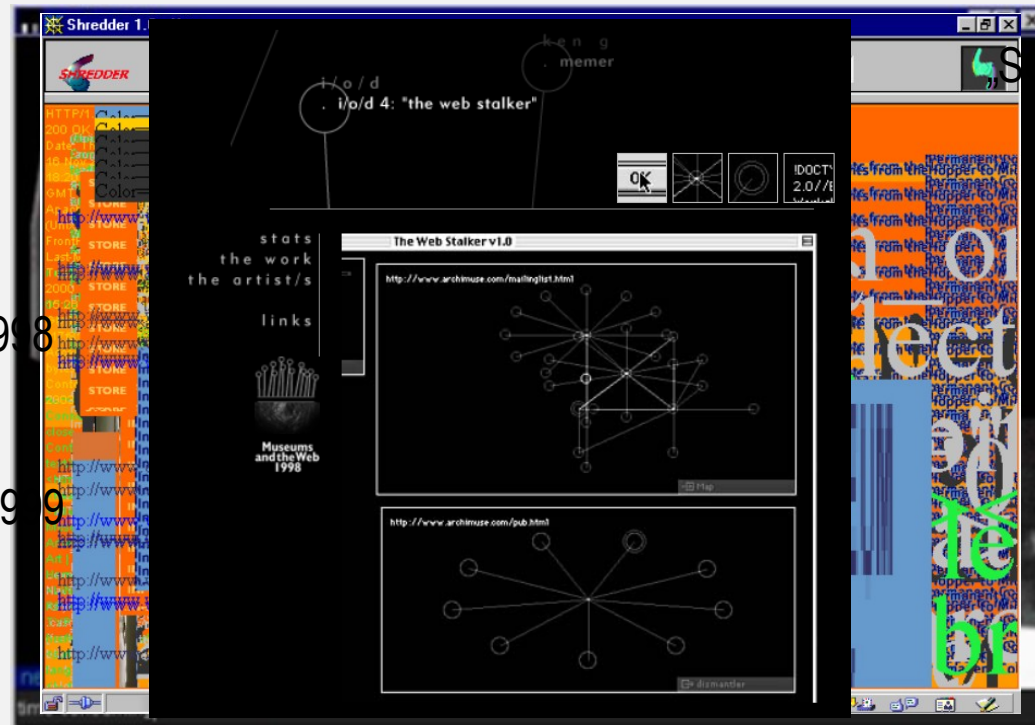
NET.ART

90. roky 20. storočia

I/O/D, *Webstalker*, 1997

Mark Napier, *Web Shredder*, 1998

Maciej Wisniewsky, *Netomat*, 1999



SOFTWARE IS MIND CONTROL – GET SOME.“

- I/O/D

Shred the Web!

An Alternative web browser that turns web pages into digital confetti.

With «netomat(TM),» the user has a dialogue with the Internet.

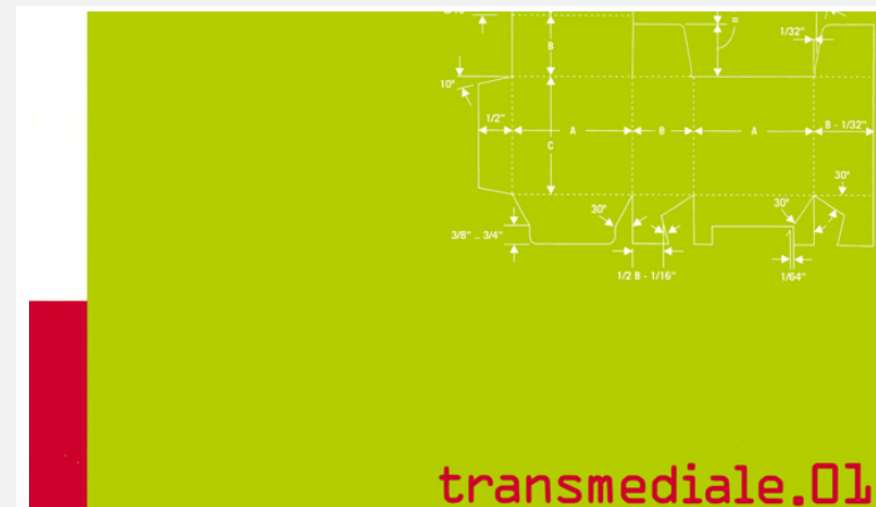
Softwarové umění :: zrod softwarového umění z net artu ::

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

- diela SW art sa po prvýkrát zúčastňujú festivalu v samostatnej súťažnej kategórii „umelecký software“ (artistic software)
- prvá definícia kategórie „umelecký software“
- porota kategórie „umelecký software“
 - Florian Cramer
 - Ulrike Gabriel
 - John Simon Jr.



ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

- softwarové umenie znamená z pohľadu umelca posun od obrazovky k tvorbe samotných systémov a procesov
- definícia kategórie „umelecký software“:

„Toto ocenenie je o algoritme; jedná sa o kód, ktorý generuje, spracováva a spája to, čo môžete vidieť, počuť a cítiť. [...] Softwarové umenie by mohli byť algoritmy ako koniec samých seba, mohlo by rozvrátiť pochopené paradigmy počítačového softwaru alebo vytvoriť nové, mohlo by urobiť niečo zaujímavé alebo rušivé s vaším počítačom, mohlo by byť tvorivým písaním, mohlo by byť vedou. [...] Vzhľadom k tomu, že hovoríme o algoritmickom kóde, keď hovoríme o softwarovom umení, hovoríme zároveň o programovacích jazykoch - možno dokonca o poézii v programovacích jazykoch - a hovoríme o rozdieli medzi zdrojovým kódom v programovacích jazykoch a realizovateľným zostaveným kódom.“

Softwarové umění :: zrod softwarového umění z net artu ::

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

Chris Czikszentmihalyi, *DJ I Robot*, 2000

Daniela Plewe, *Ultima Ratio*, 1998 – 2000

Golan Levin, *Audiovisual Environment Suite*,
2000

Antoine Schmitt, *Vexation 1*, 2000

Netochka Nezvanova, *Nebula.M81:
Autonomous*, 1999

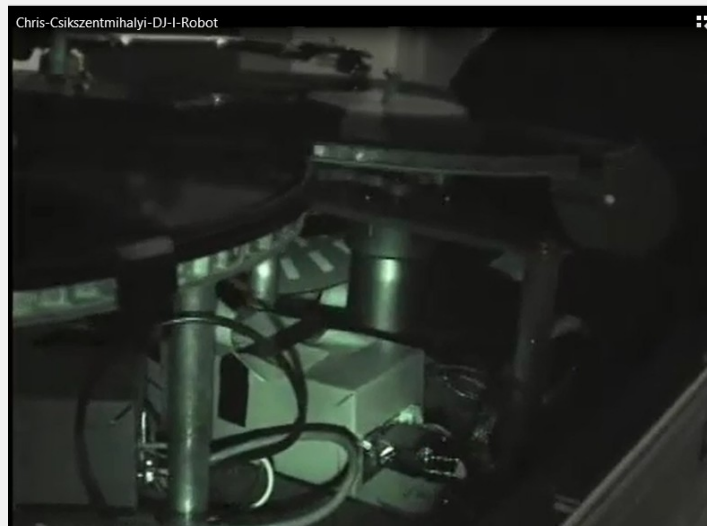
Adrian Ward a skupina Signwave, *Auto-Illustrator*,
2000

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

Chris Czikszentmihalyi, *DJ I Robot*, 2000



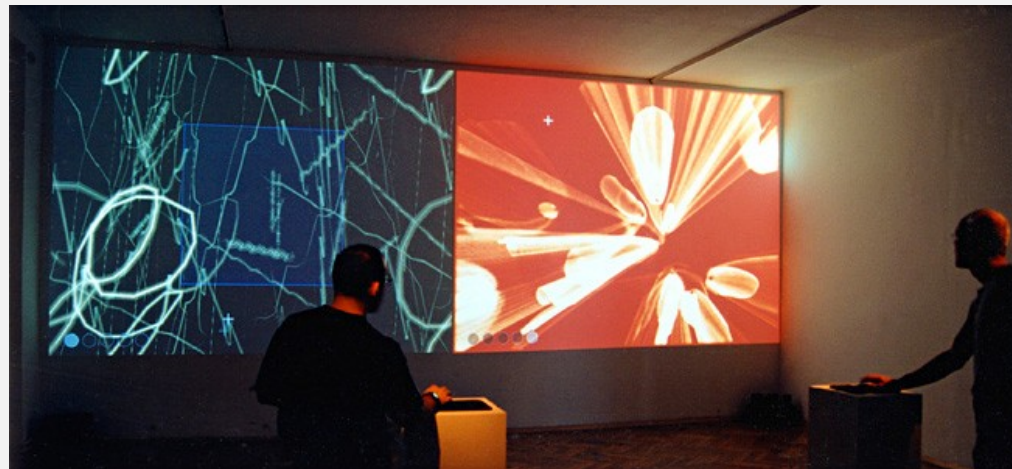
Softwarové umění :: zrod softwarového umění z
net artu ::

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

Golan Levin, *Audiovisual Environment Suite*, 2000



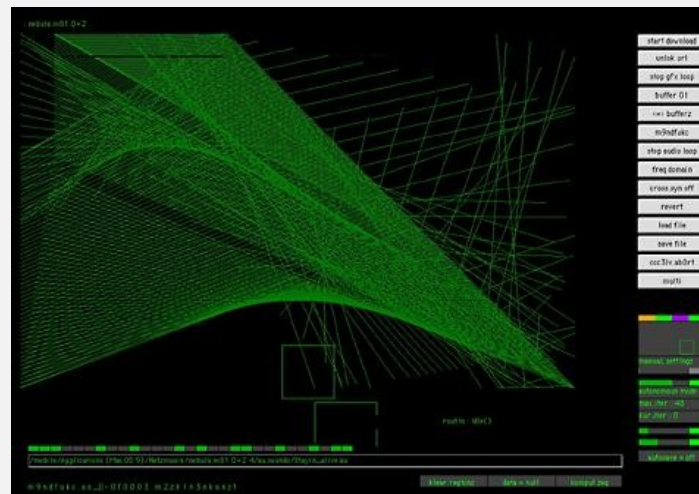
Softwarové umění :: zrod softwarového umění z net artu ::

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

Netochka Nezvanova, *Nebula.M81: Autonomous*, 1999



Softwarové umění :: zrod softwarového umění z net artu ::

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

Daniela Plewe, *Ultima Ratio*, 1998 – 2000

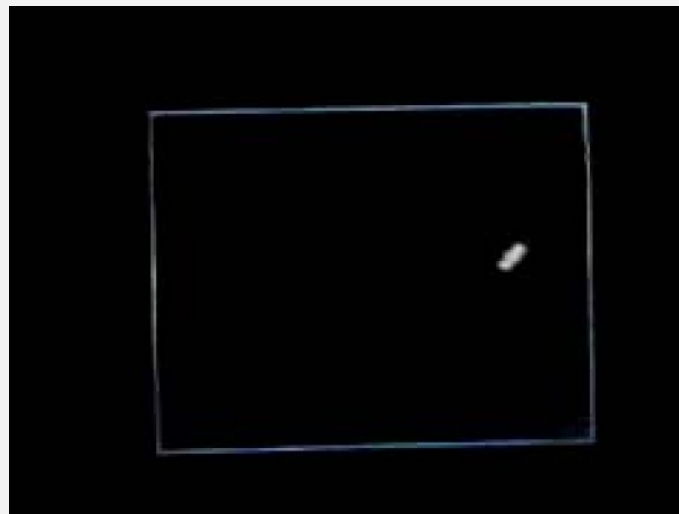


ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

Antoine Schmitt, *Vexation 1*, 2000

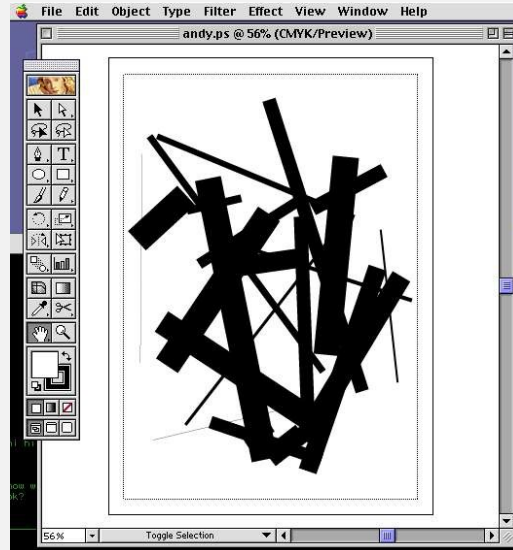


ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

Adrian Ward a skupina Signwave, *Auto-Illustrator*, 2000



Softwarové umění :: zrod softwarového umění z
net artu ::

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

- diela SW art sa po prvýkrát zúčastňujú festivalu v samostatnej súťažnej kategórii „umelecký software“ (artistic software)
- inštitucionalizácia pojmu SW umenie
- prvá definícia kategórie „umelecký software“

ZROD SOFTWAREOVÉHO UMĚNÍ

Festivaly a platformy prezentácie SW art

[Transmediale 01](#), 2001, Berlin

[Read me 1.2](#), software art / software art games, 2002, Moskva

- prvýkrát použité slovné spojenie „softwarové umenie“ v názve festivalu

[Read me 2.3](#) software art festival, 2003, Helsinky

- ako platforma tohto festivalu vznikla webová stránka [Runme.org - say it with software art!](#)

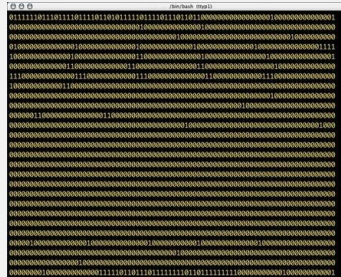
[Electrohype](#), 2002, Malmö

[Ars Electronica](#), CODE - the Language of our Time, 2003

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

Festivally a platformy prezentácie SW art

Alex McLean, *Forkbomb*,
2001



socialfiction.org, *.walk*,
2004



Jaromil, *ASCII Shell
forkbomb*, 2002



Florian Cramer, *self.pl*,
2001

```
#!/usr/bin/perl
open (IT, "< self");
while (<IT>) {
  push @it, $_;
  close (IT);
  open (IT, ">> self");
  print IT join ("\n ", @it);
  close (IT);
}
```

Softwarové umění :: zrod softwarového umění z
net artu ::

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

SW art terminológia

- softwarové umenie
 - sada objektov, konceptov a procesov, ktorých ohniskom záujmu je software
 - nevyužíva software ako externú pomoc, ale ako súčasť svojej vlastnej estetiky

„Všetko digitálne umenie je [...] softwarové umenie, a to aspoň do tej miery, že tomuto umeniu napomáha k zrodeniu software. V užšom vymedzení sa stáva softwarovým umením [...] v momente, keď nevyužíva software ako externú pomoc, ale ako súčasť svojej vlastnej estetiky.“

„Nejedná sa o software, ktorý bol navrhnutý tak, aby vytvoril autonómne umelecké diela, ale je to software sám o sebe, ktorý je umeleckým dielom.“

Tilman Baumgärtel, *Experimental Software*,
2000

Softwarové umění :: zrod softwarového umění z net artu ::

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

2000 – 2003

transmediale.01 DIY [do it yourself!], Berlin, 4. – 11. 2. 2001

diela SW art sa po prvýkrát zúčastňujú festivalu v samostatnej súťažnej kategórii „umelecký software“ (artistic software)

inštitucionalizácia pojmu SW umenie

Read_me 1.2 software art / software art games, 2002, Moskva

prvýkrát použité slovné spojenie „softwarové umenie“ v názve festivalu

ako platforma tohto festivalu vznikla webová stránka Runme.org - say it with software art!