

SOFTWAREOVÉ UMĚNÍ
:: UKÁZKY, INTERPRETACE, DISKUSE ::

Nástroje interpretace novomediálního díla I, PS 2017

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

- GLITCH ako estetická hodnota (Jodi, Joan Leandre, Sven Koenig, Noah Wardrip-Fruin)
- Programovací kód ako performatívny text (Ilia Malinovsky, Olga Goriunova, Amy Alexander/VJ Übergeek)
- Programovací jazyk ako estetická kategória - koncept software art v elektronickej literatúre (Florian Cramer, Graham Harwood)

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

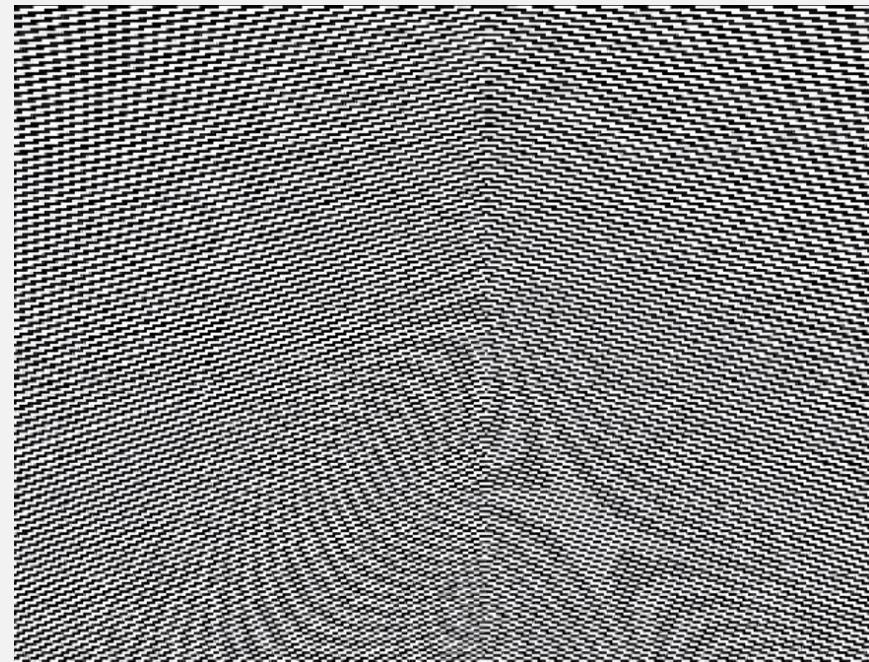
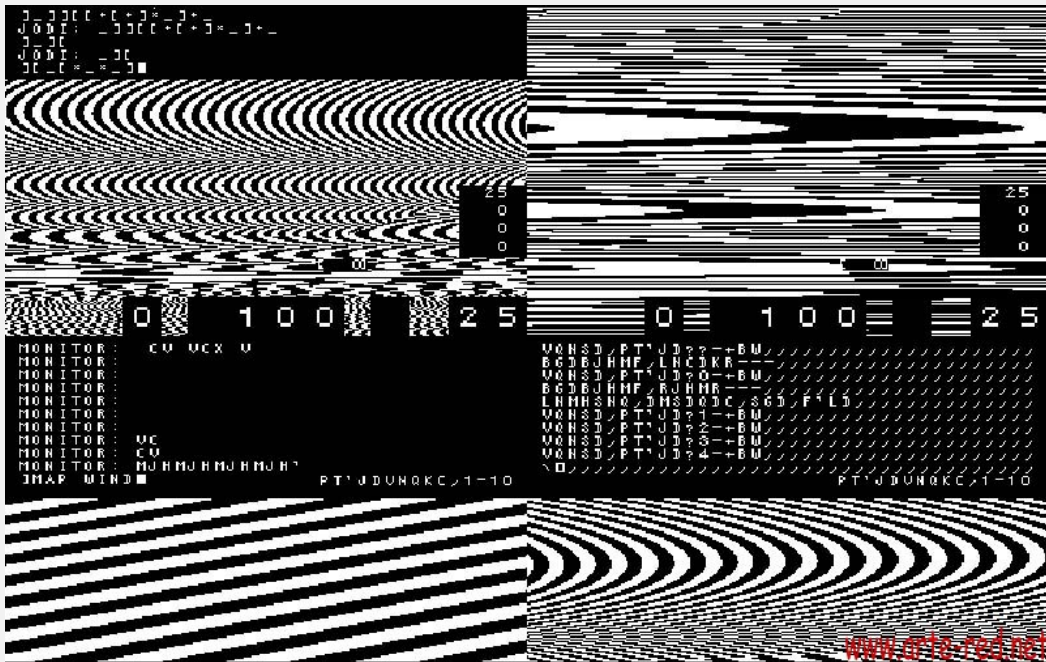
Estetika kódu - Glitch

- GLITCH ako estetická hodnota (Jodi, Joan Leandre, Sven Koenig, Noah Wardrip-Fruin)

„Krátky rušivý impulz (glitch) je singulárna dysfunkčná udalosť, ktorá umožňuje pohľad za obvyklú, všadeprítomnú a cudziu estetiku počítača. Krátky rušivý impulz (glitch) je zmätok, ktorý je momentom, možnosťou pohliadnuť do vnútornej štruktúry softwaru, či už sa jedná o mechanizmus kompresie dát alebo HTML kód. [...] Krátke rušivé impulzy (glitches) sú produkované chybou a zvyčajne nie sú ľuďmi úmyselne plánované.“

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

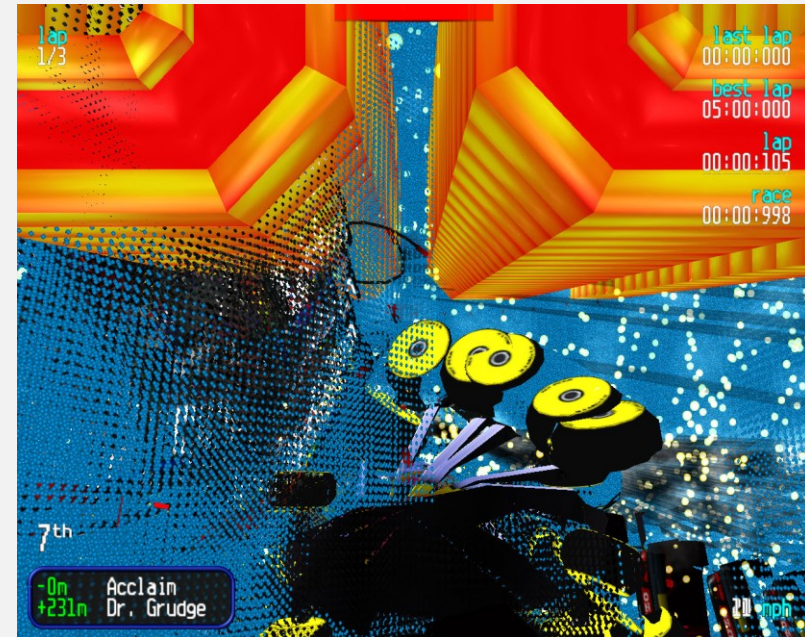
Estetika kódu - Glitch



Jodi, *Untitled Game*, 1996 - 2001

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

Estetika kódu - Glitch

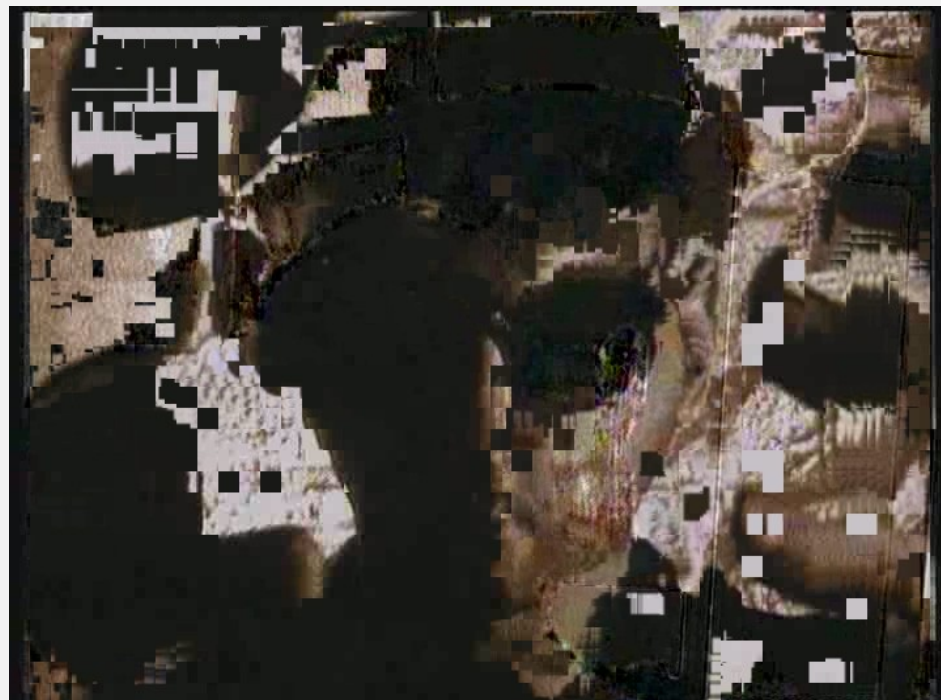


Joan Leandre, *retroYou r/c: FCK TH RED GRAVITY CODE* , 2000 – 2001

Softwarevé umění :: ukázky, interpretace, diskuse ::

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

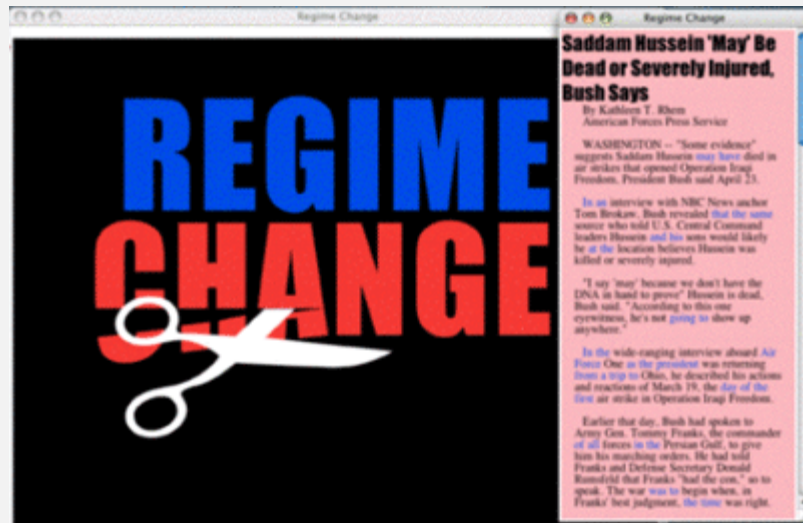
Estetika kódu - Glitch



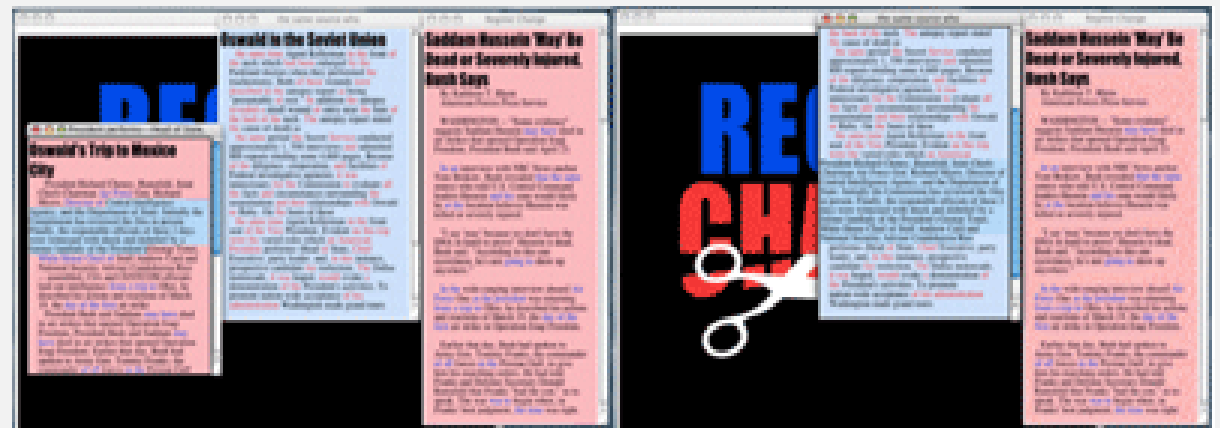
Sven Koenig, *aPpRoPiRaTe!* , 2005

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

Estetika kódu - Glitch



Regime Change ukazuje počiatkový text (2004)



Náhrada slov v Regime Change (2004)

Noah Wardrip-Fruin, *Regime Change*, 2004

Softwarevé umění :: ukázky, interpretace, diskuse ::

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

Estetika kódu - Glitch

Správy, okno vygenerovaného textu a textová náhrada v diele *News Reader* (2004)



Noah Wardrip-Fruin, *News Reader*, 2004

Softwarové umění :: ukázky, interpretace, diskuse ::

SOFTWAREOVÉ UMĚNÍ

Programovací kód ako performatívny text

- Performatívny aspekt kódu (Ilia Malinovsky, Olga Goriunova, Amy Alexander/VJ Übergeek, Alex McLean)

„Kód musí niečo robiť, aj keby to znamenalo robiť nič a musí niečo popisovať, aj keby to znamenalo nič nepopísať.“

Rob Myers, *Code as Art Digest*, 2004

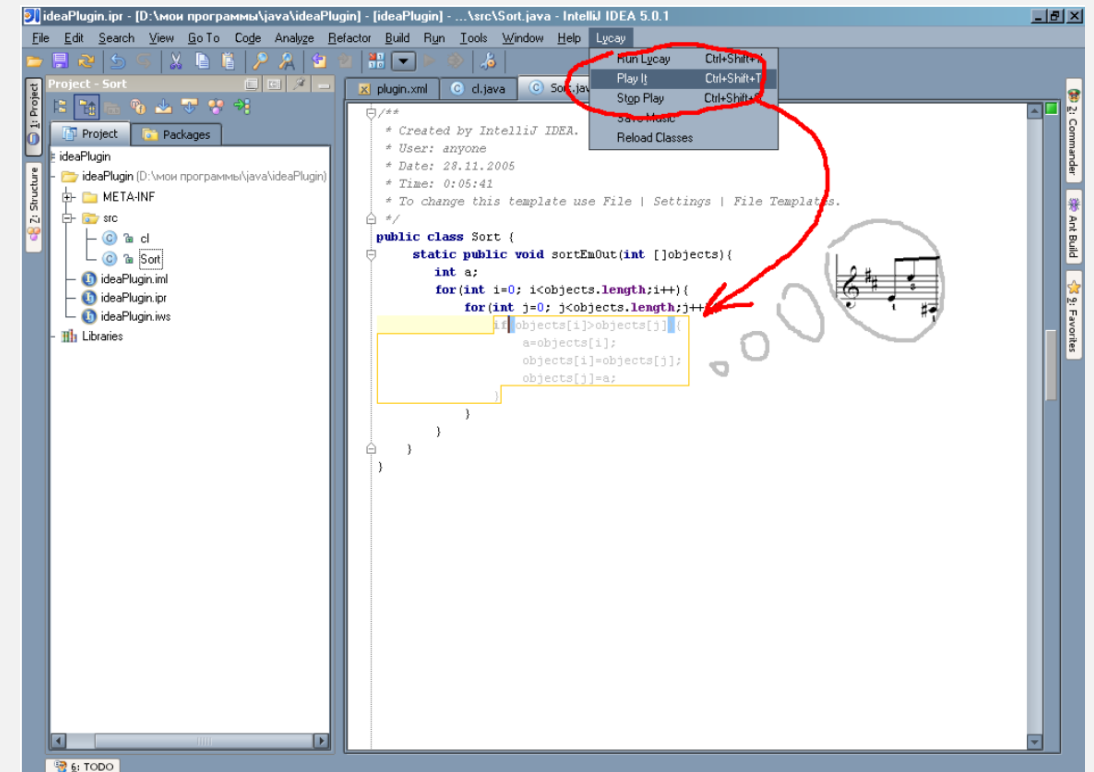
SOFTWAREOVÉ UMĚNÍ

Programovací kód ako performatívny text

[Let Your Code pLAY]
[feedback: polost[at]gmail.com]
[sources of LYCAY] [sort'em out sample] [readme100:conception] [Amy Alexander's text]

SOURCEFORGE.NET

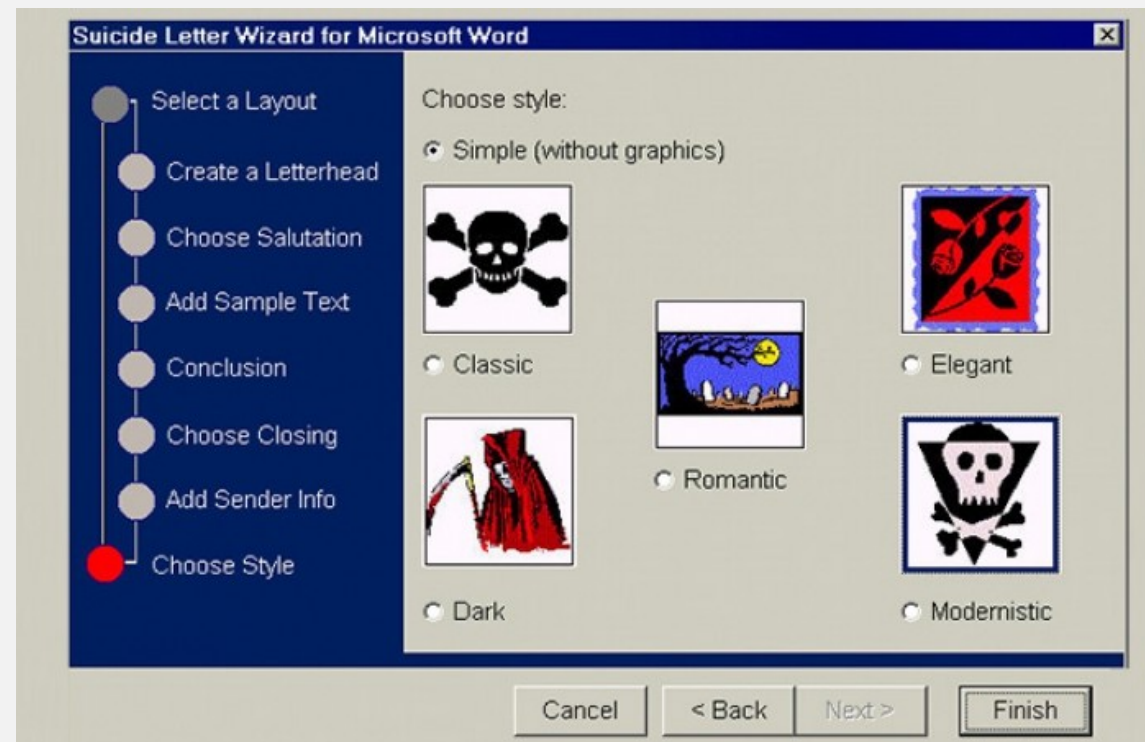
Ilia Malinovsky, LYCAY (Let Your Code pLAY), 2005



Softwareové umění :: ukázky, interpretace,
diskuse ::

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

Programovací kód ako performatívny text



Olga Goriunova, *Suicide Letter Wizard for Microsoft*

Word 2000

Softwarevé umění :: ukázky, interpretace,
diskuse ::

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

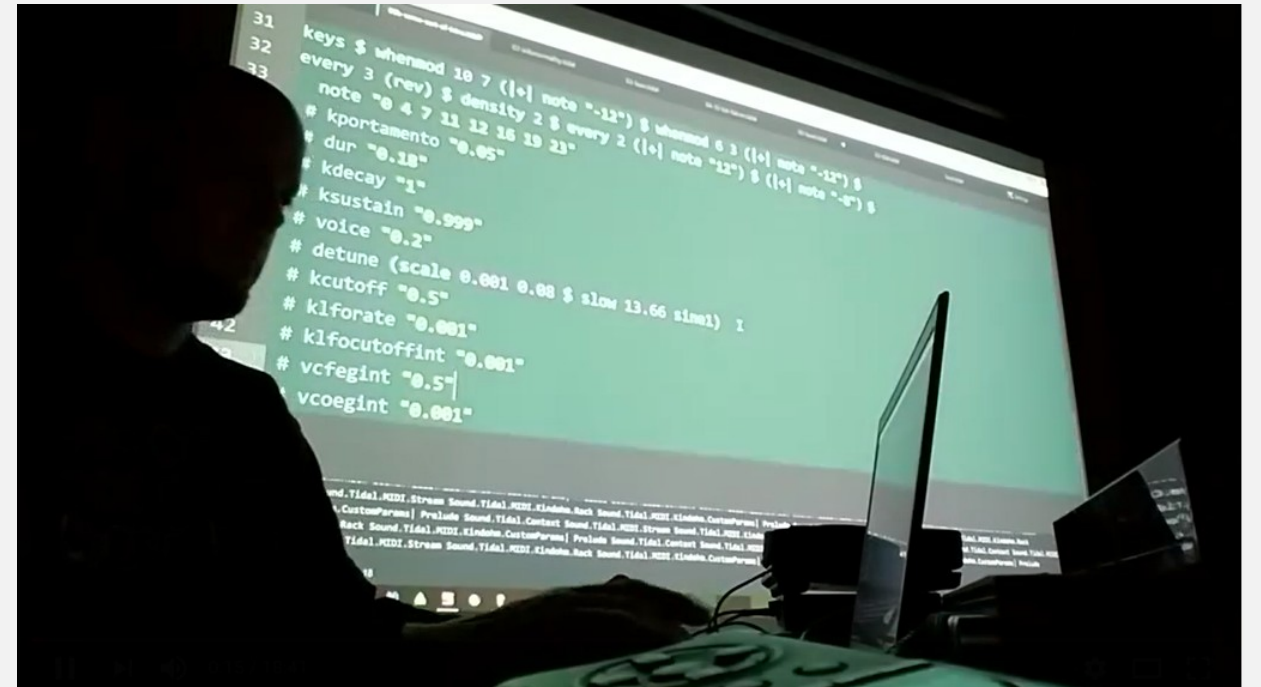
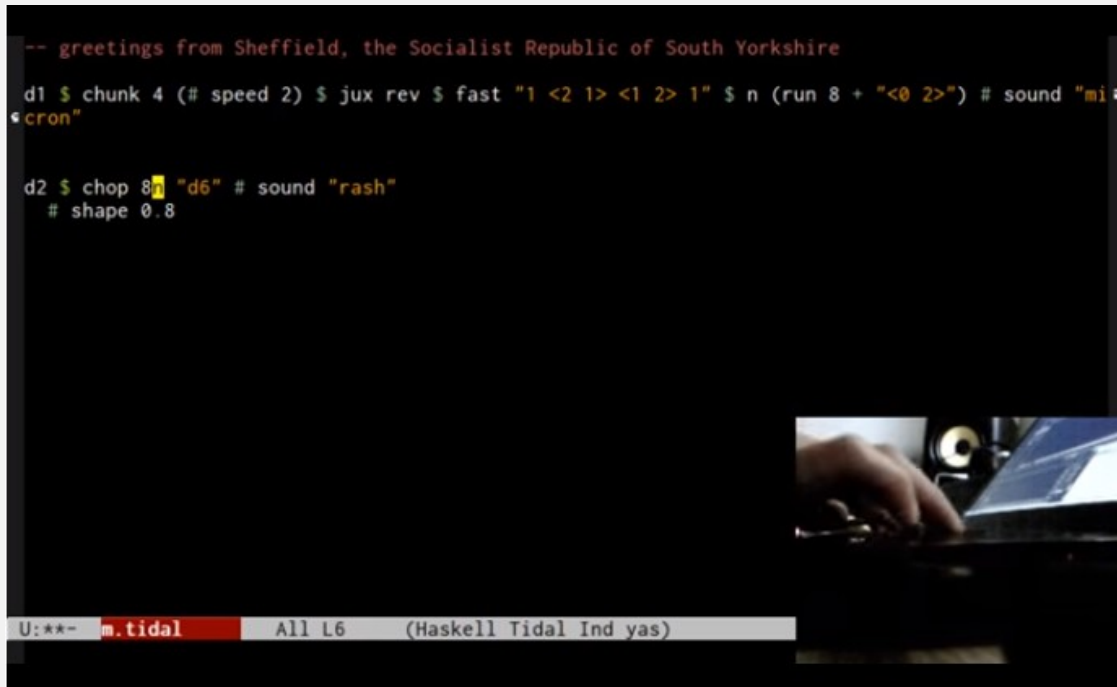
Programovací kód ako performatívny text



Amy Alexander, *CyberSpaceLand*, 2003 – Present

SOFTWAROVÉ UMĚNÍ

Programovací kód ako performatívny text



Alex McLean, *Algorave: Algorithmic Dance Culture*. 2017

Kindohm Live @ ICLC 2016, Ontario
Softwarové umění :: ukázky, interpretace, diskuse ::

SOFTWAREOVÉ UMĚNÍ

Programovací jazyk ako estetická kategória

- Programovací jazyk ako estetická kategória - koncept software art v elektronickej literatúre (Florian Cramer, Graham Harwood)

„Z toho, že software je kód, kontrolojúci prístroj, vyplýva, že digitálne médiá sú doslova napísané. [...] Ak môže byť *literatúra* definovaná ako niečo, čo je tvorené písmenami, tak potom programový kód, softwarové protokoly a formáty súborov počítačových sietí predstavujú literatúru, ktorej základná abeceda sú nuly a jednotky.“

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

Programovací jazyk ako estetická
kategória

Table

Begin: to make format,
go down to comment
while channel not false
(if not true). End.

```
if ((light eq dark) && (dark eq light)
&& ($blaze_of_night{moon} == black_hole)
&& ($ravens_wing{bright} == $tin{bright})){
my $love = $you = $sin{darkness} + 1;
};
```

*If light were dark and dark were light
The moon a black hole in the blaze
of night
A raven's wing as bright as tin
Then you, my love, would be darker
than sin.*

Françoise le Lionnais, *Oulipo*, 1972

Graham Harwood, *London.pl*, 2002

William Blake, *London*, 1792

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

Karawane

jolifanto bambla o falli bambla
großiga m'pfa habla horem
egiga goramen
higo bloiko russula huju
hollaka hollala
anlogo bung
blago bung blago bung
bosso fataka
ü üü ü
schampa wulla wussa olobo
hej tatta gorem
eschige zunbada
wulubu ssubudu uluwu ssubudu
-umf
kusa gauma
ba-umf

Programovací jazyk ako estetická
kategória

Hugo Balla, *Karawane*, 1916

```
for $lines (1 .. 8)
{
  for $word (1 .. 2)
  {
    $random_number = int(rand(2));
    if ($random_number == 0)
    {
      print "tumba"
    }
    else
    {
      print "ba-umpf"
    }
    print " "
  }
  print "\n"
}
```

Florian Cramer, prepis básne *Karawane*, 2002

Softwarevé umění :: ukázky, interpretace,
diskuse ::

SOFTWAREVÉ UMĚNÍ

Programovací jazyk ako estetická
kategória

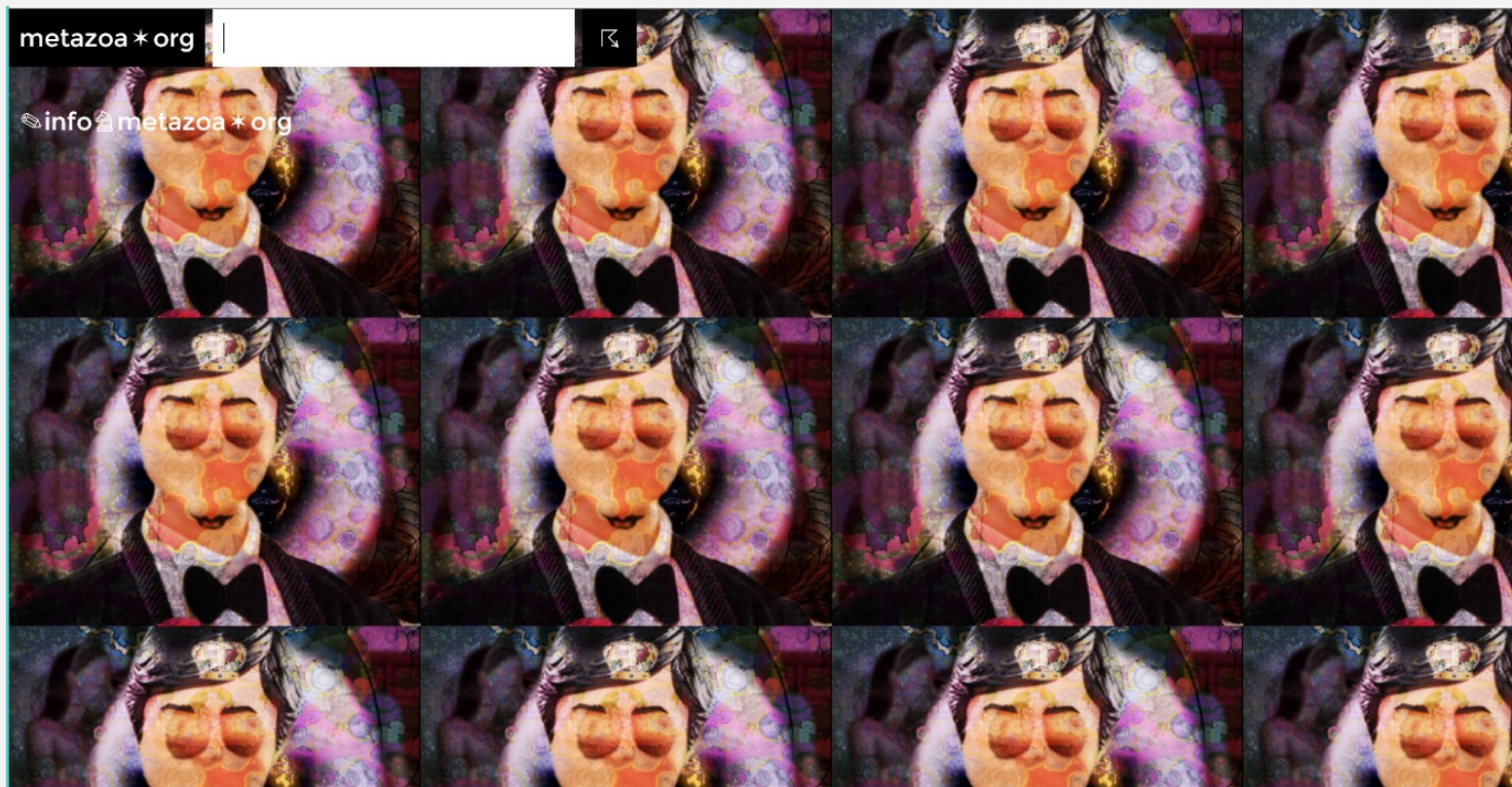
„[...] Umelcoch, ktorí používajú digitálny software k produkcii diel, ktoré sú samy výtvorom digitálnych dát – ako to pred nimi tvorili len spisovatelia – diel, tvorených pomocou symbolov, používajúcich sadu nástrojov, ktoré sa taktiež skladajú výlučne zo symbolov. Žiadny spisovateľ nemôže používať jazyk len ako provizórne zariadenie, s ktorým sa skladá umelecké dielo, ktoré nie je samo o sebe jazykom – tak, ako v opakujúcej sa slučke, literatúra si sama píše zachádzanie so svojimi vlastnými nástrojmi. Rovnakým spôsobom, nuly a jednotky digitálneho umenia úzko súvisia s nulami a jednotkami tých nástrojov, ktorými sú nielen vytvorené, zobrazené a reprodukované.“

Florian Cramer, *Ten Theses About Software Art*, 2003

Softwarevé umění :: ukázky, interpretace,
diskuse ::

BARBORA TRNKOVÁ / TOMÁŠ JAVŮREK

METAZOA.ORG



BACK UP

UDALOSTI SOFTWARE ART

2001 – 2011

- 2001**
- [Transmediale 2001: DIY \(do it yourself!\)](#) festival, konferencia, Berlin, 4-11 Feb 2001. Festival predstavil kategóriu "[artistic software](#)", (umelecký software). Oceňovanie až do roku 2004: [2001](#), [2002](#), [2003](#), [2004](#).
- 2002**
- [Kontrollfelder - Programmieren als künstlerische Praxis](#), Výstava v HMKV, Dortmund, 5 Apr-5 May 2002. Kurátori: [Andreas Broeckmann](#) a Matthias Weiß; Organizátori: art.net.dortmund.de and transmediale, Berlin.
 - [Generator](#) , Výstava v Spacex Gallery, Exeter, 1 May-22 Jun 2002; Spaces at Liverpool Biennial, Liverpool, 14-29 Sep 2002;
 - Firstsite, Colchester, 8 Feb-29 Mar 2003. Kurátori: [Geoff Cox](#) a Tom Trevor.
 - [read me festival 1.2: Software Art / Software Art Games](#), DOM Cultural Center, Moscow, 18-19 May 2002. Kurátori: [Olga Goriunova](#) a [Alexei Shulgin](#)
 - [I love you - computer viren hacker kultur](#), Výstava v Museum of Applied Art, Frankfurt/Main, 23 May-13 Jun 2002; neskôr ako súčasť Transmediale festival, Berlin, 31 Jan-5 Feb 2003; [Museum of Contemporary Art](#), Novi Sad, 22 Jun-4 Jul 2006; Museum of Contemporary Art, Belgrade, 11-24 Jul 2006.
 - [CODeDOC](#) online výstava, Whitney Museum, New York, launched Sep 2002; neskôr súčasť Ars Electronica Festival, Linz, 2003. Kurátor: [Christiane Paul](#)

UDALOSTI SOFTWARE ART

2001 – 2011

- 2003**
- [*Software Art: A curatorial fiction or a new perspective?*](#) Konferencia, Künstlerhaus Bethanien, Berlin, 4 Feb 2003. Súčasť festivalu Transmediale
 - [*Read Me 2.3 Software art festival*](#), Media Centre Lume, Helsinki, 30-31 May 2003. Kurátori: [Olga Goriunova](#) a [Alexei Shulgin](#)
- 2004 - 2011**
- [*Ars Electronica: CODE: The Language of our Time*](#), Festival, Linz, 6-11 Sep 2003
 - [*Read Me 2004 software art festival*](#), University of Aarhus & Jutland Academy of Fine Arts, Aarhus, 23-27 Aug 2004. Organizátori: [Amy Alexander](#), [Olga Goriunova](#) a [Alexei Shulgin](#)
 - [*Readme100: Temporary Software Art Factory. 4th international Readme festival on software art and culture*](#), HMKV, Dortmund, 4-5 Nov 2005. Organizátori: [Inke Arns](#), [Olga Goriunova](#), [Francis Hunger](#) a [Alexei Shulgin](#)
 - [*After the Net*](#), Výstava v Centre del Carme, Valencia, 5-29 Jun 2008; [Peninsula Arts Gallery](#), Plymouth, 12 Sep-23 Oct 2009; [Tecnologico de Monterrey Toluca](#), Mexico, 3-5 Mar 2010. Kurátorka: [Joasia Krysa](#)
 - [*Funware*](#), Konferencia a sympóziium, Nov 2010-Jan 2011. Kurátorka: [Olga Goriunova](#)