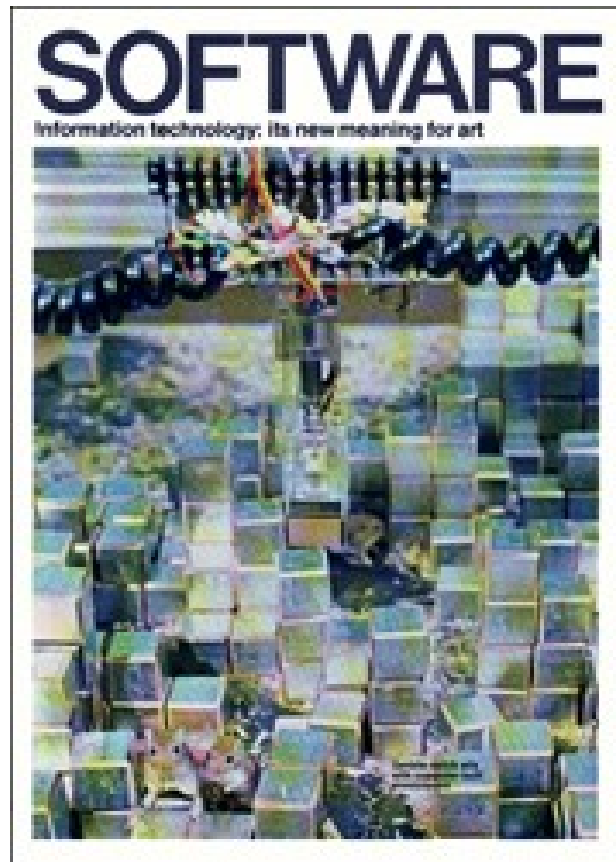


**SOFTWARE
&
SOFTWARE STUDIES**

Software

Information Technology: Its New Meaning for Art

- **Jack Burnham**
- The Jewish Museum_September 16 through November 8, 1970
- The Smithsonian Institution_December 16 through February 14, 1971



Software

Information Technology: Its New Meaning for Art

- **Jack Burnham: *Notes on art and information processing***
- „Software není přímo ukázkou inženýrského umu, ale není proto ani výstavou umění. Spíše v omezené míře představuje důsledky současných řídicích a komunikačních technik v rukou umělců. Zejména je však prostředkem umožňujícím veřejnosti, aby osobně reagovala na umělci strukturované programované situace. Software nerozlišuje mezi uměním a ne-uměním; tento typ rozhodování návštěvník nepotřebuje. Cílem Software je zaměřit naši senzibilitu na nejrychleji se rozvíjející oblast naší kultury: informace zpracovávající systémy a jejich přístroje.“



Software

Information Technology: Its New Meaning for Art

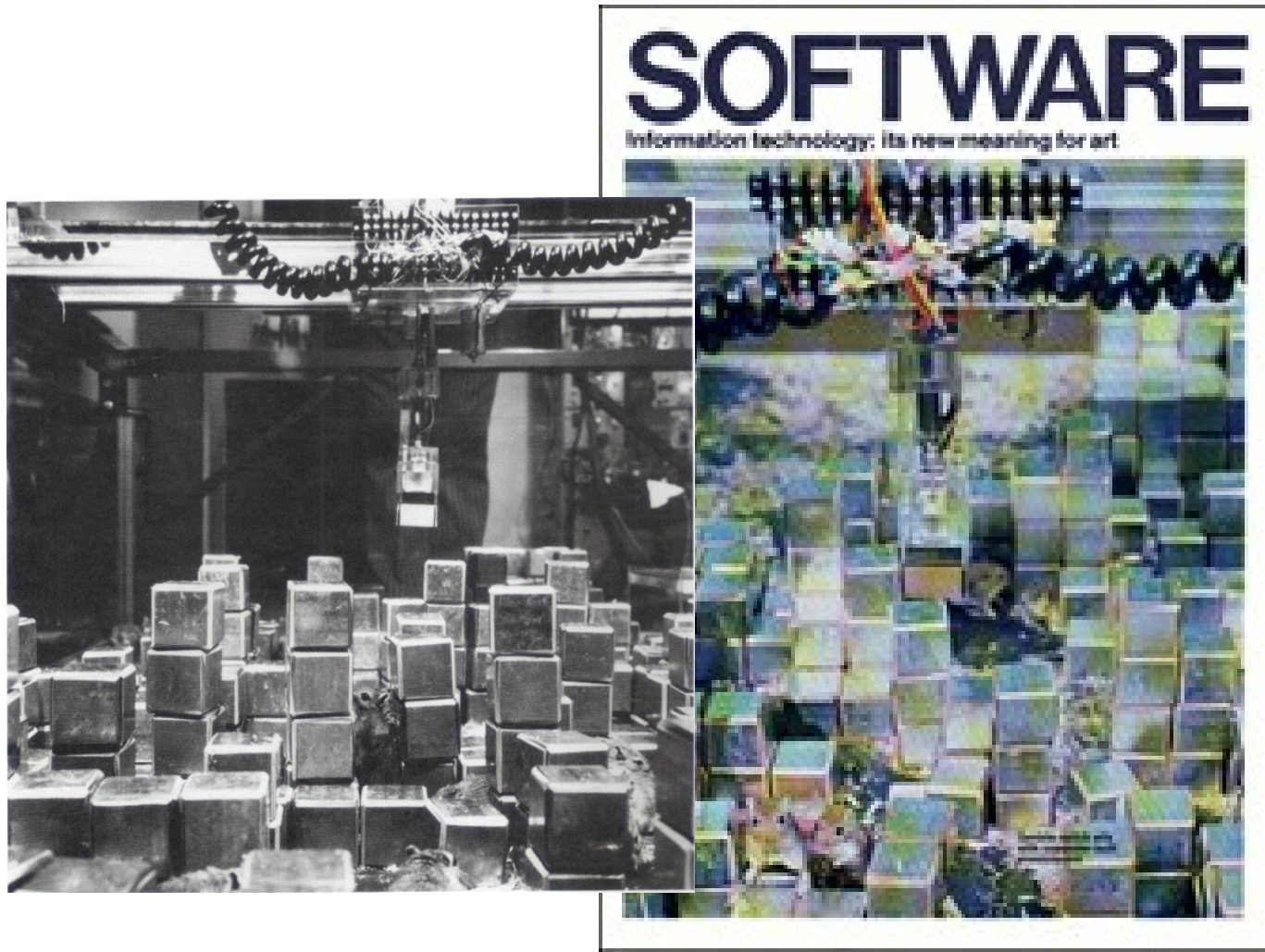
- **Jack Burnham: *Notes on art and information processing***
- „[...]Software není technickým uměním, poukazuje k informačním technologiím jako ke vše prostupujícímu prostředí nutně vyžadujícímu senzibilitu tradičně spojovanou s uměním. [...]Software se zaměřuje na způsoby kreativity a kreativní asistence, které jsou více či méně vlastní elektronickému věku. [...]Software nečiní obvyklé kvalitativní rozdíly mezi technickou a uměleckou subkulturou. Má v době, kdy se estetický vhled musí stát součástí technologického rozhodování, takové rozlišování ještě smysl?“



Software

Information Technology: Its New Meaning for Art

- *Seek* > Nicholas Negroponte & Architecture Machine Group, The M.I.T



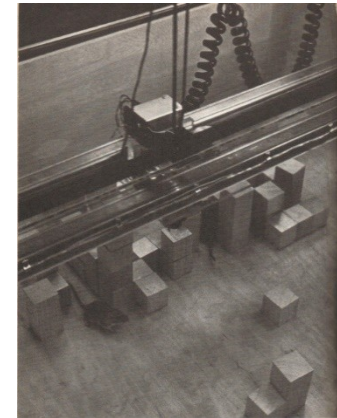
Software

Information Technology: Its New Meaning for Art

- **Seek > Nicholas Negroponte & Architecture Machine Group, The M.I.T**



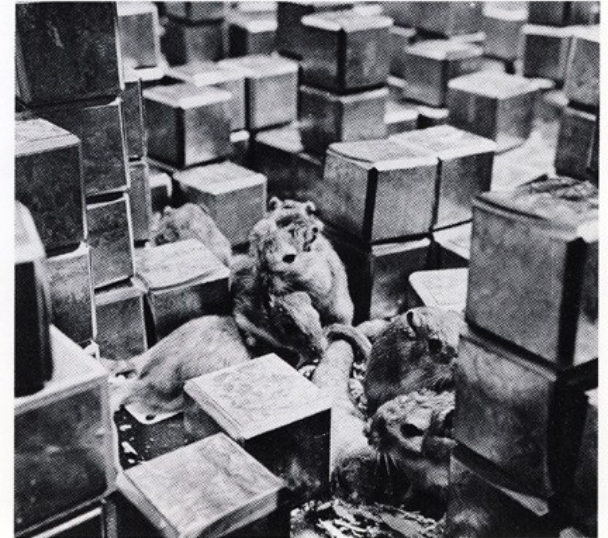
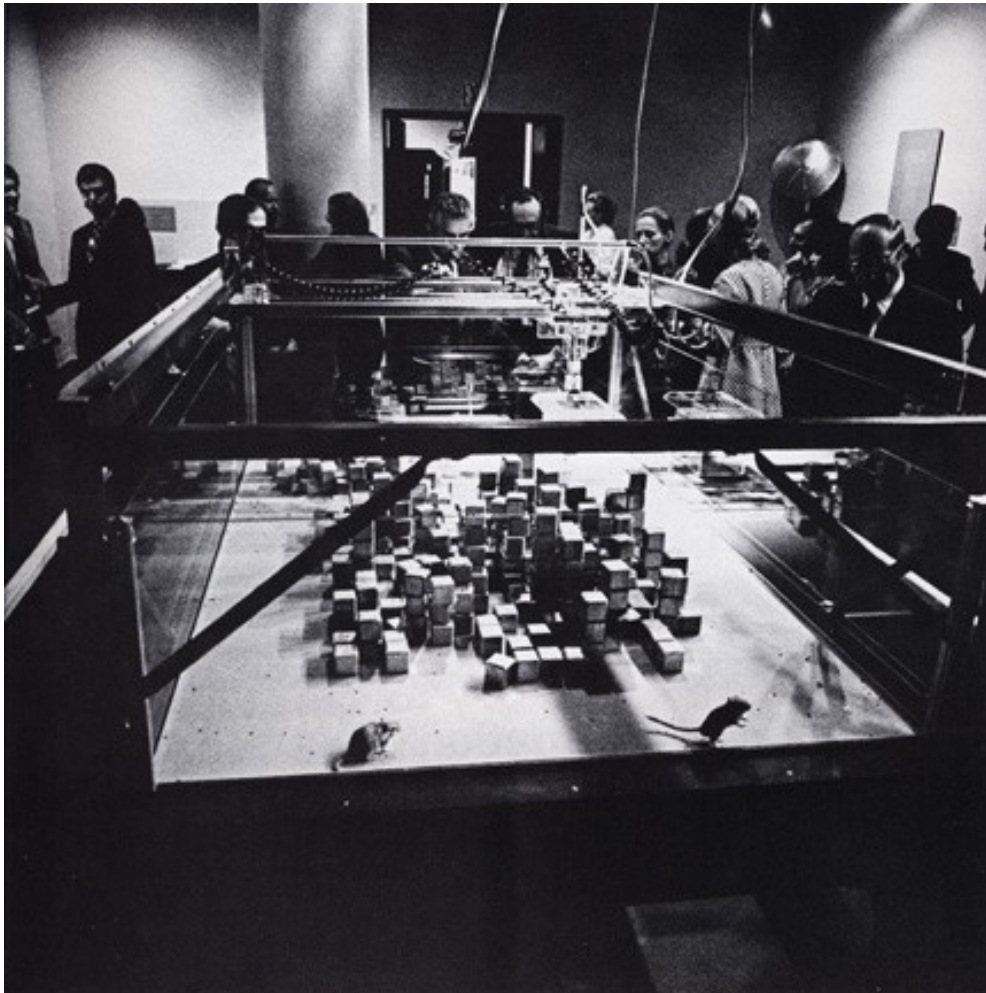
"Seek metaforicky poukazuje k překonání situace v reálném světě, kde stroje neumí reagovat na nepředvídané chování lidí (pískomilů)."
/Software, s. 23/.



Software

Information Technology: Its New Meaning for Art

- *Seek > Nicholas Negroponte & Architecture Machine Group, The M.I.T*



Obrat k softwaru...

- „**Software** je často slepým bodem širších, obecně kulturních teorií a studií výpočetních a síťových digitálních médií. Tento stav není způsoben jednoduše tím, že porcováč koláče umění a humanitních věd nezná běžnou strukturu dnešních pracovních životů, která zahrnuje textové editory, webové stránky, vyhledávače, email, databáze, obrazové editory, zvukový software a tak dále; ale tím, že software je všeobecně považován za záležitost naplněné instrumentality. Z hlediska aplikované logiky existuje software jako něco, co vzniklo skrze intenzivní formalizaci a nyní existuje oddělen od jakýchkoli vazeb mimo sebe. Software je chápán jako nástroj, něco, s čím něco děláš. Je neutrálně šedý nebo optimisticky modrý.“ M. Fuller: Software Studies/A Lexicon, 2008.

Obrat k softwaru...

- „**Software** je často slepým bodem širších, obecně kulturních teorií a studií výpočetních a síťových digitálních médií. Tento stav není způsoben jednoduše tím, že porcováč koláče umění a humanitních věd nezná běžnou strukturu dnešních pracovních životů, která zahrnuje textové editory, webové stránky, vyhledávače, email, databáze, obrazové editory, zvukový software a tak dále; ale tím, že software je všeobecně považován za záležitost naplněné instrumentality. Z hlediska aplikované logiky existuje software jako něco, co vzniklo skrze intenzivní formalizaci a nyní existuje oddělen od jakýchkoli vazeb mimo sebe. Software je chápán jako nástroj, něco, s čím něco děláš. **Je neutrálně šedý nebo optimisticky modrý.**“ M. Fuller: Software Studies/A Lexicon, 2008.

Softwarová studia: vznik disciplíny

- **2001_The Language of New Media**
- „Nová média potřebují novou etapu mediální teorie, jejíž počátky můžeme dohledat v revolučních dílech Roberta Innise z padesátých a Marshalla McLuhana ze šedesátých let. Abychom pochopili logiku nových médií, musíme se obrátit k počítačové vědě. Právě tam můžeme nalézt nové pojmy, kategorie a operace charakterizující média, jež se stala programovatelná. Od mediálních studií se přesouváme k něčemu, co lze označit jako **softwarová studia** - od teorie médií k teorii softwaru.“

L.Manovich

Softwarová studia: vznik disciplíny

- 2/2006 Software Studies Workshop, Institut Pieta
Zwarta, Rotterdam, M. Fuller.
- 2008 Software Studies/A Lexicon, MIT Press.
- 2008 UCSD Software Studies Initiative: L.Manovich, B. Bratton,
Noah Wardrip-Fruin.
- 5/2008 SoftWhere 2008 workshop:
» <http://workshop.softwarestudies.com/>
- 2008 Software Takes Command: L. Manovich. Soft- book.
- 2008 MIT Press: Software studies, ed.řada:
M.Fuller, L. Manovich, N. Wardrip-Fruin.
- 2011 Computational Culture, on-line journal of software
studies: M., Fuller a kol.
» <http://computationalculture.net/>

Softwarová studia: vznik disciplíny

- 2008 **Software Studies/A Lexicon**, MIT Press.
- „(s)oftware je často slepým bodem teorie a výzkumu programovatelných a síťových digitálních médií. Je vlastním základem a materiálem designu médií. Jistým způsobem je dnes veškerá intelektuální činnost softwarovým studiem („software study“), neboť software poskytuje médium i kontext, ale je jen velmi málo míst, kde je zvláštní povaha, materialita, softwaru zkoumána, jinak než jako záležitost technických oborů.“

M. Fuller

< http://www.amazon.co.uk/Software-Studies-Lexicon-Leonardo-Books/dp/0262062747/ref=zg_mw_13396291_7#reader_0262062747 >

Softwarová studia: vznik disciplíny

2008

The MIT Press: **Software studies**, ed.řada:

M.Fuller, L. Manovich, N. Wardrip-Fruin.

„Software je - ekonomicky, kulturně, kreativně, politicky - hluboce propojen se současným životem, způsobem, který je zřejmý i téměř neviditelný. Přesto, že o tom jak je software užíván, o aktivitách, které umožňuje a formuje bylo mnoho napsáno, myšlení o softwaru jako takovém se po většinu jeho historie omezovalo na technické hledisko. Postupně však umělci, vědci, technici a akademici působící v humanitních a společenských vědách zjišťují, že otázky, před které jsou postaveni, a předměty, které potřebují vytvořit, nutně vyžadují, aby prohloubili své znalosti softwaru. [...] Softwarová studia využívají a rozvíjejí kulturní, teoretické, a praktické přístupy k tomu, aby vytvořila kriticky, historicky a experimentálně zaměřený soubor poznatků zaměřených (a vytvořených pomocí) objektů a procesů softwaru. Tento obor se zapojuje a přispívá k výzkumu počítačových věd, práce softwarových designérů a inženýrů a k tvorbě softwarových umělců. Mapuje způsoby jakými je software substanciálně integrován do procesů současné kultury a společnosti, nově formulujících procesy, myšlenky, instituce a kulturní objekty v jejich blízkosti, pomocí algoritmického a formálního popisu a akce. Softwarová studia předkládají historie programované kultury a děl založených na intelektuálním zpracování programování, aby rozvinula kritické myšlení o jejich vzájemném provázání a možnostech. Využívají při tom přístupy akademiků z humanitních a sociální věd a způsoby tvorby/výzkumu počítačové vědy, umění a designu.[...].“

Softwarová studia: metodologie

Matthew Fuller - Lev Manovich - Noah Wardrip-Fruin

Softwarová studia: metodologie

Noah Wardrip-Fruin / komparace

- Jorge Luis Borges - Garden of Forking Paths - 1941
- Vannevar Bush - As We May Think - 1945

Softwarová studia: metodologie

Matthew Fuller / materialita softwaru / hackability / software art

Softwarová studia: metodologie

Lev Manovich / hloubková remixovatelnost / kulturní analytika

< <http://lab.softwarestudies.com/2008/09/cultural-analytics.html> >

Mark Rothko