

Úvod do studia IM II.

Softwarová studia

Software studies/softwarevá studia (sws) – úvod k problematice vypracovaný na základě textu Jany Horákové *Konec dějin nových médií: softwarová studia* (viz učební materiály v IS)

Změna paradigmatu ve studiu nových médií

Media-centrický pohled->softwarová studia

Sws je nová humanitní a uměnovědná disciplína. Vznikla jako důsledek současné situace médií, které je teoretiky označována jako *postmediální věk*.

Sws jako alternativa k tradičnímu způsobu formulování historie nových médií, který vychází z **media-centrického** výkladu zdůrazňujícího protiklady tradiční vs. nová média.

Studia nových médií tedy prodělávají změnu, zájem o **software** poukazuje k opuštění modernistické fascinace médiiem (ve prospěch zasazení umění nových médií do kontextu experimentální umělecké tvorby dvacátého století soustředící se na proces a koncept).

Krátké teze vůdčích postav v oboru

Manovich: Od teorie médií k teorii softwaru

Fuller: Zpět k softwaru v podobě kultury

IT jako přirozená součást života západní společnosti + nová média jako běžné prostředky k umělecké tvorbě

IT (obecně výpočetní technologie včetně Internetu = to, čemu běžně na TIM říkáme nová média) přestává být fascinujícím prostorem, ale spíše rutinou.

Uvažování o **umění nových médií** izolovaně ztrácí své opodstatnění, stává se přežitkem.

Umělkyně a umělci často tvoří s různými médii (možno říci starými i novými) a novomediální umělecká praxe je již tak zakořeněná v uměleckém kontextu, že není žádný důvod ji od „nemediální“ oddělovat.

Postmediální doba

Po konci dějin mediálního umění přichází **postmediální doba**: komplementární (= vzájemně se doplňující) jevy jako konvergence a hybridizace médií, zrovnoprávnění všech uměleckých médií a volný pohyb umělců v nich, oslabení důrazu na vztah médium/obsah ve prospěch kódu, skriptu, scénáře či algoritmu umělecké tvorby.

Základní vlastností digitálních médií je **simulovat jakékoli jiné médium**.

Konsekvence pro obor Teorie interaktivních médií

Jak se vám jeví název našeho oboru po přechodu od paradigmatu řešícího **novost médií** k paradigmatu řešícímu **softwarová studia**?

Postmediální doba – pokračování

Postmediální doba je důsledkem **krize tradičního dělení uměleckých médií**: tato krize nastala v okamžiku, kdy se **vyčerpalo moderní umění ve své honbě za zkoumáním specifických vlastností médií umělecké produkce**, a do um. praxe přišly **nové impulsy**: cca od 60. let se objevují um. formy jako **asambláž, happening, akce, performance, instalace, konceptuální umění, intermedia**, které zpochybňují tradiční dělení um. tvorby podle zvoleného materiálu (médiu) a inklinují k dematerializaci uměleckého díla.

Proč dematerializace uměleckého díla?
Mimo jiné, proto, že:

„Adorno a Horkheimer hovoří o masové kultuře jako o „kulturním průmyslu“, v němž se kultura standardizovala, a všechny umělecké artefakty nabyly v sériové výrobě vlastností masově vyráběného zboží – **standardizace, komodifikace a zmasovění**. Masová kultura je pouhou manipulací, masovým podvodem, protože výroba zboží se řídí kulturními imperativy, které pouze slouží konzumnímu kapitalismu. Standardy jsou vřele přijímány, protože jejich původ leží právě v potřebách konzumentů.“ (Hana

Blahová, diplomová práce při FSS MU -
https://is.muni.cz/auth/th/397908/fss_b/)

Nová média jako „Scripted media“

Nová média jako programovatelná média.

Bourriaud: Dominantím rysem umělecké tvorby v postmediální době je zaměření umělců na způsoby přepisování, přeprogramování principů animujících různé oblasti naší kultury. Pozornost se obrací od médií a jejich způsobů reprezentace k pojetí uměleckého díla jako scénáře, programu či algoritmu – v tomto smyslu je nutno chápat pojem „Scripted media“, jak jej předkládá Peter Weibel (A Genealogy of Media Art, 2008).

V **umění nových médií** můžeme nacházet také jisté paralely s **konceptuálním uměním**. Analogie mezi uměním „scripted media“ (programovatelných médií) a konceptuální uměleckou tvorbou můžeme odůvodnit časovou sousledností a s ní souvisejícím sdíleným paradigmatem. Nástup konceptuálního umění se totiž překrývá s obdobím intenzivního experimentování umělců s novými médii + konceptuální umění a informační technologie jsou výrazem přechodu **industriální společnosti** k tzv. **informační společnosti**.

Scripted media – vztah ke konceptuálnímu umění?

Sol LeWitt: Paragraphons of Conceptual Art, 1967:

„V konceptuálním umění je myšlený **koncept** nejdůležitějším aspektem díla. Když umělec užívá konceptuální formu umění, znamená to, že veškeré plánování a rozhodování se odehrává předem a provedení je mechanickou (perfunctory) záležitostí. Myšlenka je strojem tvořícím umění.“

konečný produkt (umělecké dílo) vs. myšlenka/proces/instalace/atd.

Obrat k softwaru

Počátek v roce 2006, kdy Mathew Fuller uspořádal Software Studies Workshop v Rotterdamu

Vůdčí osobnosti:

Noah Wardrip-Fruin (metoda komparace)

Mathew Fuller (dekonstrukce mýtu o nemateriálnosti softwaru, hackability)

Lev Manovich (kulturní software = různé aktivity uživatelů IT, hloubková remixovatelnost, kulturní analytika – vizualizovaná kulturní data)

Obrat k softwaru

Fuller, Mathew, 2008. *Software Studies / A Lexicon*:

„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 odděleno od jakýchkoli vazeb mimo sebe. **Software je chápán jako nástroj, něco, s čím něco děláš. Je neutrálně šedý nebo optimisticky modrý.**

Manovich, Lev, 2011. *Cultural Software*:

„Staví to počítačovou vědu do pozice absolutní pravdy, danosti, která nám může říct všechno o tom, jak kultura v softwarové společnosti funguje. Proto si myslím, že softwarová studia by měla zkoumat jak **roli softwaru při formování současné kultury, tak kulturní, společenské a ekonomické síly ovlivňující vývoj softwaru.**“

Obrat k softwaru

Softwarová studia jako obor se specifickou metodologií.

Jsou pro vás teze vůdčích teoretiků oboru provokující/motivující?