

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

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

„[...] multimedii 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 \neq net.art

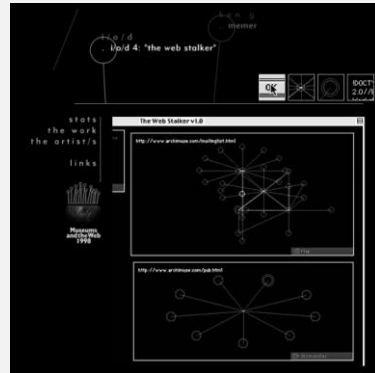
„Zatiaľčo všetko počítačové umenie predtým používalo syntetický prístup, vytváraním svojich diel od nuly, net.art použil analytický prístup prijatia digitálnej informácie a kódu ako materiálu. Bolo to počítačové umenie v nových podmienkach lacných osobných počítačov.“

Florian Cramer, 2006

NET.ART

90. roky 20. storočia

I/O/D, *Webstalker*, 1997



„SOFTWARE IS MIND CONTROL — GET SOME.“

- I/O/D

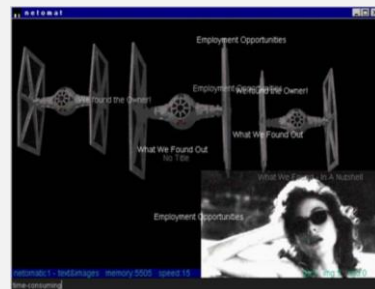
Mark Napier, *Web Shredder*, 1998



Shred the Web!

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

Maciej Wisniewsky, *Netomat*, 1999



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

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

Geoff Cox: dynamická povahu softwaru ako rozpor v jeho vnútornom potenciáli a vonkajších vplyvoch

Florian Cramer — Gabriel: softwarové umenie predstavuje posun umelcovho záujmu „*od obrazovky (display) k tvorbe samotných systémov a procesov*“

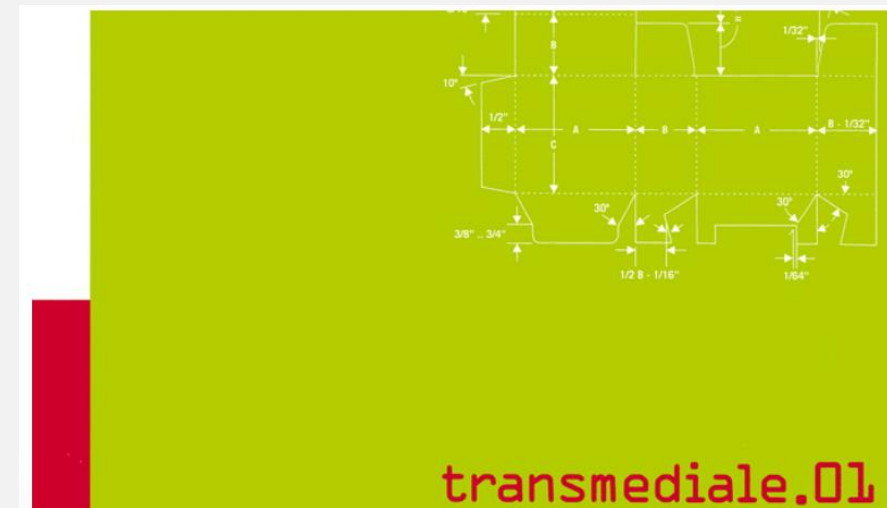
Inke Arns: „*software ako kultúra, ktorá je spochybňovaná; [prejavuje] záujem o estetické a politické podtexty; software môže byť ´experimentálny´ a ´nepragmatický´; software alebo kód ako samo dielo (pokiaľ možno experimentálne); kód ako prebytok, kód ako extravagancia, nie nevyhnutne efektívny; [softwarové umenie majúce] záujem o ´performativitu´ kódu*“

Alexei Shulgin — Natalie Bookchin: “software art” ako podkategória umenia “net.art”

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

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

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.“

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

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

Chris Czikszentmihalyi, *DJ / Robot*, 2000

Daniela Plewe, *Ultima Ratio*, 1998 — 2000

Golan Levin, *Audiovisual Environment Suite*, 2000

Antoine Schmitt, *Vexation 1*, 2000

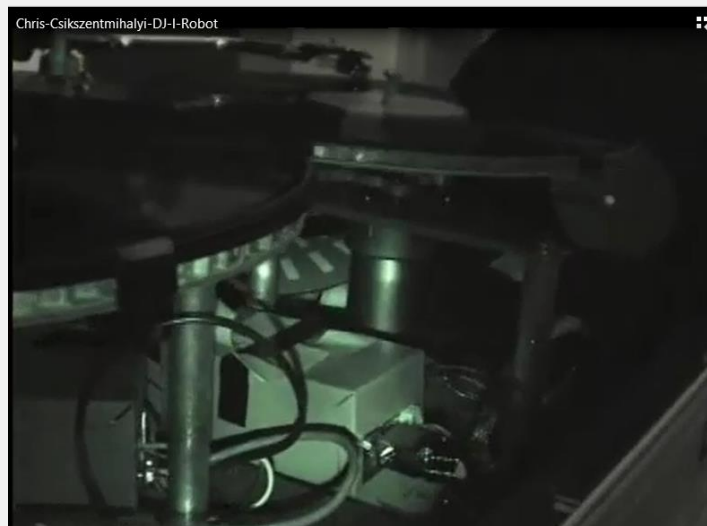
Netochka Nezvanova, *Nebula.M81: Autonomous*, 1999

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

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

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

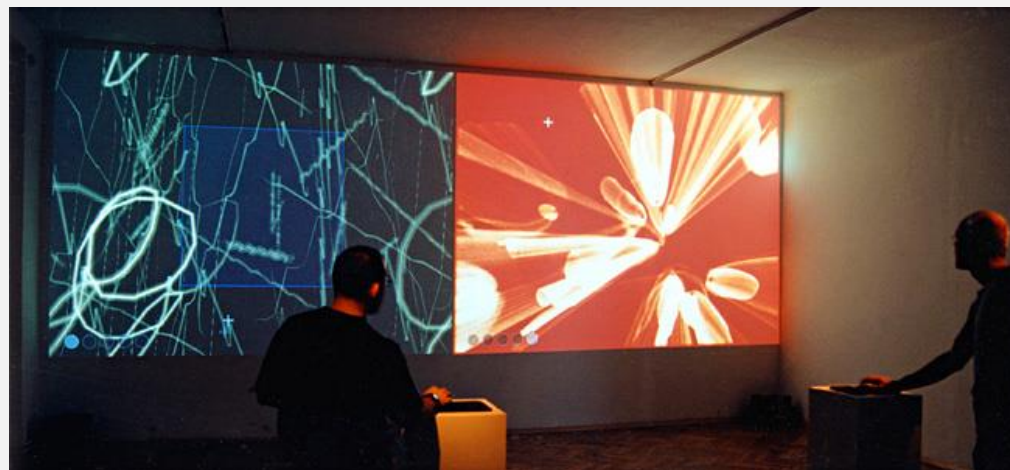
Chris Czikszentmihalyi, *DJ / Robot*, 2000



ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

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

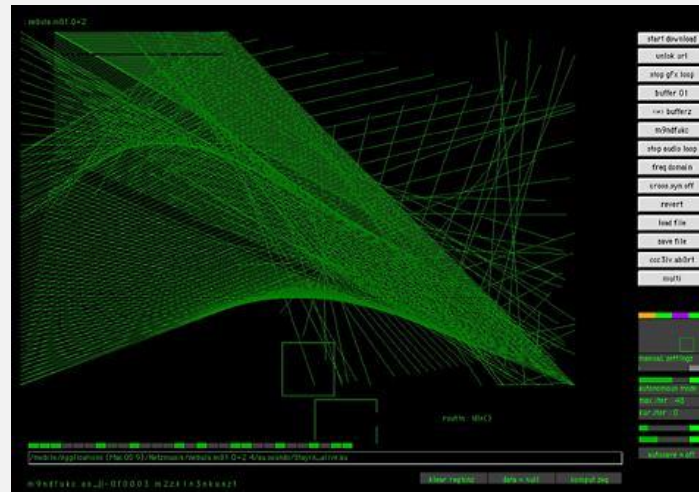
Golan Levin, *Audiovisual Environment Suite*, 2000



ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

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

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



ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

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

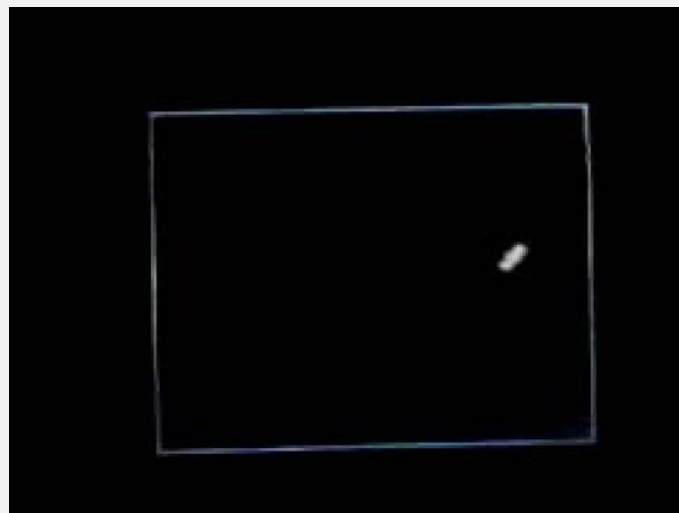
Daniela Plewe, *Ultima Ratio*, 1998 – 2000



ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

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

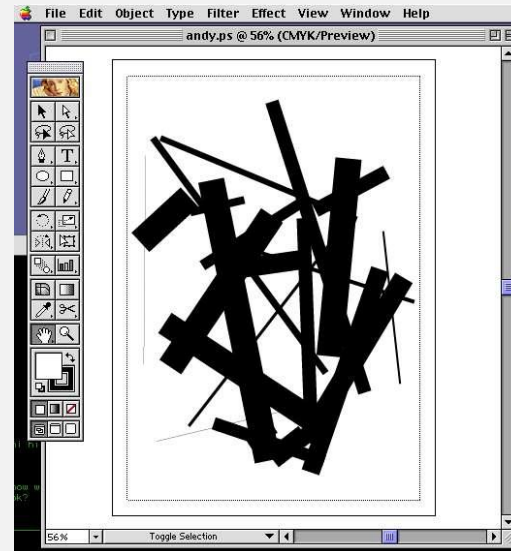
Antoine Schmitt, *Vexation 1*, 2000



ZROD SOFTWAREOVÉHO UMĚNÍ

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

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



ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

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 SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

Festivaly a platformy prezentácie SW art — pionierske projekty

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

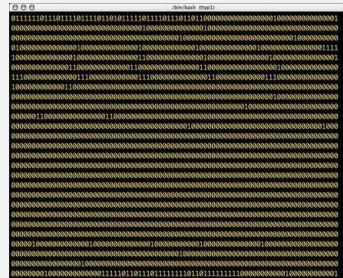
Ars Electronica, CODE - the Language of our Time, 2003

a ďalšie ...

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

Festivally a platformy prezentácie SW art

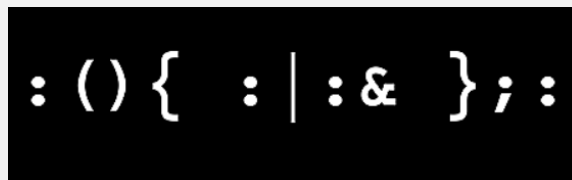
Alex McLean, *Forkbomb*, 2001



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);
}
```

: () { : | : & } ; :

"Arguably the most elegant forkbomb ever written, has become a secret code of recognition among hackers." Prof.
Florian Cramer



Exhibited in: Open Codes (ZKM Karlsruhe, 2018), Dark Drives (Transmediale 2012), p0es1s (Kulturforum Potsdamer Platz, 2004), I LOVE YOU (MAK Frankfurt 2002). [Browse book mentions.](#)

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.“

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

„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

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!](http://Runme.org)

ZROD SOFTWAREVÉHO UMĚNÍ

Vybrané festivaly, výstavy a projekty SW umenia prvej dekády 20. storočia:

- transmediale Festival, Berlin - <http://www.transmediale.de>
- Kontrollfelder Exhibition, Dortmund - <http://art.net.dortmund.de>
- I Love You Exhibition, Frankfurt/M. - <http://www.digitalcraft.org>
- Digital is not Analogue Festival, Bologna - <http://www.d-i-n-a.net>
- Read_Me Festival, Moskva/Helsinki/Aarhus — z toho vznikla platforma <http://www.runme.org>
 - 1) Software art plays (Moscow: ROSIZO, 2002)
 - 2) Readme Reader. About Software Art (Helsinki: NIFCA Publication 25, 2003)
 - 3) Readme Edition 2004. Software Art and Cultures (Aarhus: University of Aarhus, 2004)
 - 4) Readme 100 Temporary Software Art Factory (Dortmund: Hartware MedienKunstVerein, 2006)
- Generator Exhibition, Liverpool - <http://www.generative.net/generator>
- Art Bit Exhibition, Tokio - <http://www.art-bit.jp>
- Electrohype Festival (2002), Malmö - <http://www.electrohype.org>
- Ars Electronica Festival (2003) - <http://www.aec.at>
- CODEDOC Exhibition - <http://www.aec.at/en/festival/programm/codedoc.asp>
- Multi-venue exhibitions Fun with Software and Funware
 - 1) [Arnolfini, Bristol](#), UK September-November 2010;
 - 2) [MU and Baltan, Eindhoven](#), The Netherlands, November 2010—January 2011
 - i. Funware Conference, 27 November, Baltan Laboratories, Eindhoven