

TIM / OBOR / PROGRAM

NÁZEV PŘEDMĚTU

CZ: TIM_MK_016 Kapitoly z kreativního komputingu

EN: TIM_MK_016 Chapters from Creative Computing

PŘEDPOKLADY PŘEDMĚTU

- 1) Schopnost číst texty v angličtině

PREREQUISITES AND CO-REQUISITES

- 1) Ability to read texts in English

CÍLE PŘEDMĚTU

Charakteristika:

Softwarové umění je novým uměleckým žánrem, který se zrodil na konci druhého tisíciletí. Představuje pokus o uchopení softwaru jako uměleckého vyjadřovacího prostředku, který nemusí figurovat pouze jako nástroj k produkci klasických uměleckých artefaktů (obrazu, hudby, videa), ale může se sám o sobě stát uměleckým dílem. Umělci, kteří se věnují tomuto uměleckému žánru, odkrývají kreativní potenciál softwaru, rozvíjí inovativní způsoby jeho užití a vytvářejí alternativní modely softwaru. Tento kurz uvádí studenty do problematiky softwarového umění prostřednictvím teoreticky orientovaných přednášek.

Cíle předmětu:

- 1) v rámci kurzu se studenti obeznámí s definicí softwarového umění z hlediska jeho historického vývoje, estetických preferencí, významných umělců a uměleckých skupin
- 2) seznámení studentů s teoretickou disciplínou softwarových studií
- 3) obeznámení studentů s genealogií softwarového umění
- 4) přiblížení kreativní praxe práce s glitchem v programování
- 5) pochopení pozice softwarových studií a softwarového umění v rámci širšího kontextu digitálního umění a kultury

MAIN OBJECTIVES:

Course characteristics:

Software art is a new artistic genre that was born at the end of the second millennium. It represents an attempt to grasp the software as an artistic means of expression, which may not be merely a tool for producing classical artistic artifacts (image, music, video), but can become an artistic work itself. Artists devoted to this artistic genre reveal the creative potential of software, develop innovative ways to use it, and create alternative software models. This course introduces students to the subject of software art through theoretically oriented lectures.

Course objectives:

- 1) in the course students will learn about the artistic category of software art in terms of its historical development, aesthetic preferences, important artists and art groups
- 2) acquaint students with the theoretical discipline of software studies
- 3) familiarize students with the genealogy of software art
- 4) approximation of creative work with glitch in programming
- 5) understand the position of software studies and software art within the broader context of digital art and culture

VÝSTUPY Z UČENÍ:

- 1) seznámení studentů s teoretickou disciplínou softwarových studií
- 2) obeznámení studentů s kategorií glitchu jako uměleckým přístupem k programování
- 3) poučeně diskutovat o historických aspektech softwarového umění a jeho vztahu k ostatním uměleckým tendencím 20. století
- 4) identifikovat a shrnout základní rysy a projevy softwarového umění

LEARNING OUTCOMES:

- 1) acquaint students with the theoretical discipline of software studies
- 2) to familiarize students with the glitch category as an artistic approach in programming
- 3) instructive discussion about historical aspects of software art and its relation to other artistic tendencies of the 20th century
- 4) identify and summarize the basic features and manifestations of software art

OSNOVA:

- 1) 23.2. Úvod do softwarových studií
- 2) 23.3. Glitch v programování
- 3) 20.4. Software art – teorie
- 4) 18.5. Software art – teorie

1) Úvod do softwarových studií, 23.2.

Studijní literatura: <https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps14/software/web/index.html>

Kapitoly:

1. *Obrat k softwaru ve studiích nových médií*

https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps14/software/web/pages/01obrat_k_sw.html#vzor

2. *Softwarová studia: Vznik disciplíny*

<https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps14/software/web/pages/03-vznik.html>

3. *Metodologie softwarových studií*

<https://is.muni.cz/do/rect/el/estud/ff/ps14/software/web/pages/04metodologie.html>

2) Glitch v programování, 23.3.

Studijní literatura:

- ✦ GORIUNOVA, Olga – SHULGIN, Alexei. Glitch. In FULLER, Matthew (ed.). *Software Studies/ A Lexicon*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2008, 334 s. ISBN 978-0-262-06274-9. s. 111–114

SCHULTZ-FIGUEROA, Benjamin. GLITCH/GLITSH(MORE POWER) LUCKY BREAK AND THE POSITION OF MODERN TECHNOLOGY [překlad]. *JOINME*, roč. 2, č. 2, 2018. (ve studijních materiálech v IS)

3) Software art – Konceptuální východiska softwarového umění, 20.4.

Konceptuální východiska softwarového umění - konceptuální umění, umění a technika, net.art.

Prednáška zaoberajúca sa genealógiou softwarového umenia, pojednáva o jeho východiskách z net.artu ako aj z konceptuálneho umenia, hnutia Fluxus alebo mail artu. Softwarové umenie tu bude definované voči net.artu, z ktorého sa v 90. rokoch 20. storočia vydělilo. Z perspektívy konceptuálneho umenia priblížime analógiu so softwarovým umením, a to z historickej perspektívy ako aj optikou súčasnej tvorby.

Studijní literatura:

- i. BOOKCHIN, Natalie – SHULGIN, Alexei. *Introduction to net.art (1994-1999)*. [online]. 1999. [cit. 23. 11. 2019]. Dostupné z: <<http://www.easylife.org/netart/>>.

- ii. CRAMER, Florian. *Concepts, Notations, Software, Art*. [online]. 2002. [cit. 30. 10. 2019]. Dostupné z:
<https://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html>

4) Software art – Zrod softwarového umění, 18.5.

V rámci prednášky sa zameriame na definíciu softwarového umenia z hľadiska jeho historického vývoja, estetických preferencií, významných umelcov a umeleckých skupín. Dôležitým zdrojom vedenia tu bude odvodiť zrod SW art od prvotných počínov, súvisiacich s inštitucionalizáciou softwarového umenia prostredníctvom festivalov, workshopov, databáz softwarového umenia a podobne.

Studijní literatura:

- i. ARNS, Inke. *Read_me, run_me, execute_me. Code as Executable Text: Software Art and its Focus on Program Code as Performative Text*. in: Rudolf Frieling / Dieter Daniels (Hg.), *Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte*, Springer Wien/New York 2005, ISBN: 3211238719, S. 177-193 (dt.), S. 197-207 (engl.). Dostupné online: http://www.mediaartnet.org/themes/generative-tools/read_me/scroll/
- ii. CRAMER, Florian – GABRIEL, Ulrike. *Software Art*. in Andreas Broeckmann, Susanne Jaschko (eds.), *DIY Media - Kunst und digitale Medien: Software - Partizipation - Distribution*. [online]. 2001. *Transmediale.01*, Berlin, 2001, s. 29-33. [cit. 3. 1. 2015]. Dostupné z:
<http://www.netzliteratur.net/cramer/software_art_transmediale.html>.
- iii. TRANSMEDIALE /archive [online]. Award - artistic software. Artistic software jury - full statement, *transmediale.01 DIY (do it yourself!)* [cit. 2. 11. 2019]. Dostupné z:
<https://pastwebsites.transmediale.de/01/en/s_juryStatement.htm>.

LITERATURA

Doporučená Literatura

- i. BROECKMANN, Andreas. *Software Art Aesthetics*. Mono, No. 1, July 2007, Porto: FBAUP, s. 158-167 Dostupné on-line:
<http://www.luisfilipeiteixeira.com/fileManager/file/BroeckmannSoftwareArt.pdf>
- ii. COX, Geoff – McLEAN, Alex – WARD, Adrian. *The Aesthetics of Generative Code*. [online]. Paper delivered at the Generative Art 00 conference, Milan, 2000. [cit. 23. 10. 2015]. Dostupné z: <<http://generative.net/papers/aesthetics/>>.

COURSE CONTENT

- 1) 23.2. Introduction to software studies
- 2) 23.3. Glitch in programming
- 3) 20.4. Software art – theory
- 4) 18.5. Software art – theory

RECOMMENDED OR REQUIRED READING

- i. ARNS, Inke. *Read_me, run_me, execute_me. Code as Executable Text: Software Art and its Focus on Program Code as Performative Text.* in: Rudolf Frieling / Dieter Daniels (Hg.), *Medien Kunst Netz 2: Thematische Schwerpunkte*, Springer Wien/New York 2005, ISBN: 3211238719, S. 177-193 (dt.), S. 197-207 (engl.).
Dostupné on-line:
http://www.mediaartnet.org/themes/generativetools/read_me/scroll/
- ii. BOOKCHIN, Natalie – SHULGIN, Alexei. *Introduction to net.art (1994-1999)*. [online]. 1999. [cit. 23. 11. 2019]. Dostupné z: <<http://www.easylife.org/netart/>>.
- iii. BROECKMANN, Andreas. *Software Art Aesthetics*. Mono, No. 1, July 2007, Porto: FBAUP, s. 158-167 Dostupné on-line:
<http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/BroeckmannSoftwareArt.pdf>
- iv. CRAMER, Florian. *Concepts, Notations, Software, Art*. [online]. 2002. [cit. 30. 10. 2019]. Dostupné z:
<https://www.netzliteratur.net/cramer/concepts_notations_software_art.html>
- v. CRAMER, Florian – GABRIEL, Ulrike. *Software Art*. in Andreas Broeckmann, Susanne Jaschko (eds.), *DIY Media - Kunst und digitale Medien: Software - Partizipation - Distribution*. [online]. 2001. Transmediale.01, Berlin, 2001, s. 29-33. [cit. 3. 1. 2015]. Dostupné z:
<http://www.netzliteratur.net/cramer/software_art_-_transmediale.html>.
- vi. COX, Geoff – McLEAN, Alex – WARD, Adrian. *The Aesthetics of Generative Code*. [online]. Paper delivered at the Generative Art 00 conference, Milan, 2000. [cit. 23. 10. 2015]. Dostupné z: <<http://generative.net/papers/aesthetics/>>.
- vii. TRANSMEDIALE /archive [online]. *Award - artistic software*. Artistic software jury - full statement, transmediale.01 DIY (do it yourself!) [cit. 2. 11. 2015]. Dostupné z: <https://pastwebsites.transmediale.de/01/en/s_juryStatement.htm>.

PŘEDPOKLÁDANÉ VÝUKOVÉ ČINNOSTI A VÝUKOVÉ METODY přednášky,
diskuze

PLANNED LEARNING ACTIVITIES AND TEACHING METHODS lectures,
discussions

METODY A KRITÉRIA HODNOCENÍ

- 1) Znalostní test
- 2) Účast: 75%

ASSESSMENT METHODS AND CRITERIA

- 1) Knowledge test
- 2) Participation: 75%