

Obrat k softwaru/ Softwarová studia

Jana Horáková
Masarykova univerzita
Filozofická fakulta
Teorie interaktivních médií

Obrat k softwaru/Softwarová studia

- „[Z]pět k softwaru v podobě kultury.“

Mathew Fuller



Obrat k softwaru/Softwarová studia

- Informační společnost: Tekutá metafora vln a „zpětné zrcátko“.
- Sametová informační r/evoluce a limity technoimaginace.
- Nová digitální média jako hybrid.

Obrat k softwaru/Softwarová studia

- **Od mediálních studií k softwarovým studiím.**
- „Software je často slepým bodem širších, obecně kulturních teorií a studií výpočetních a síťových digitálních médií. Tento stav není způsoben jednoduše tím, že nůž porcující koláč 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 se něco dělá. Je neutrálně šedý nebo optimisticky modrý.“

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

Obrat k softwaru/Softwarová studia

- **Software Studies: vznik disciplíny:**
 - „Nová média potřebují novou etapu mediální teorie. [...] 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: *The Language of New Media*, 2002.

Obrat k softwaru/Softwarová studia

■ **Software Studies: 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.
- 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 časopis: M. Fuller a kol.

Obrat k softwaru/Softwarová studia

■ Software Studies: manifest:

„[...] myšlení o softwaru jako takovém se po většinu jeho historie omezovalo na technické hledisko. [...] **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 sociálních věd a způsoby tvorby/výzkumu počítačové vědy, umění a designu.[...].“

M.Fuller, L.Manovich, N. Wardrip-Fruin na stránkách MIT Press.

Obrat k softwaru/Softwarová studia

- **Software Studies: metody:**

- **Komparace:**

viz New Media Reader, MIT Press 2003.

- **„Evropská softwarová studia“:**

Historie výpočetní techniky (materialita softwaru);

open source software (hackability); software art (kritický a kreativní průzkum IT).

- **„Americká softwarová studia“:**

Kulturní software: „Určité typy softwaru podporující akce, které normálně spojujeme s kulturou“;

Deep remixability (viz principy nových médií) – „softwarizace“ médií;

Kulturní analytika (UCSD Software Studies Initiative + Calit2).

Obrat k softwaru/Softwarová studia

- **Shrnutí SWS:**
- Software jako hybridní forma
- Kulturní software
- „Zpět k softwaru v podobě kultury.“ M. Fuller
- **Od komunikologie k softwarovým studiím: Změna perspektivy.**



Obrat k softwaru/Softwarová studia

■ Obrácená rukavice: SWS

- „Místo ‘konce dějin’ jsme [...] svědky konce geografie.“
- „*Reálné*, lokálně situované *město*, které politice národů dalo své jméno, ustoupilo virtuálnímu městu, onomu deterritorializovanému METACITÉ [...].“
- „**Virtuální hypercentrum, jehož jsou reálná města vždy jen periferií.**“

P. Virilio: *Informatická bomba*, 2004.



Děkuji za pozornost