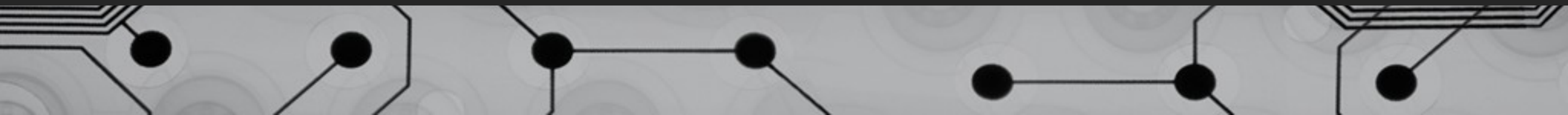




Strategie interaktivität

Dieter Daniels

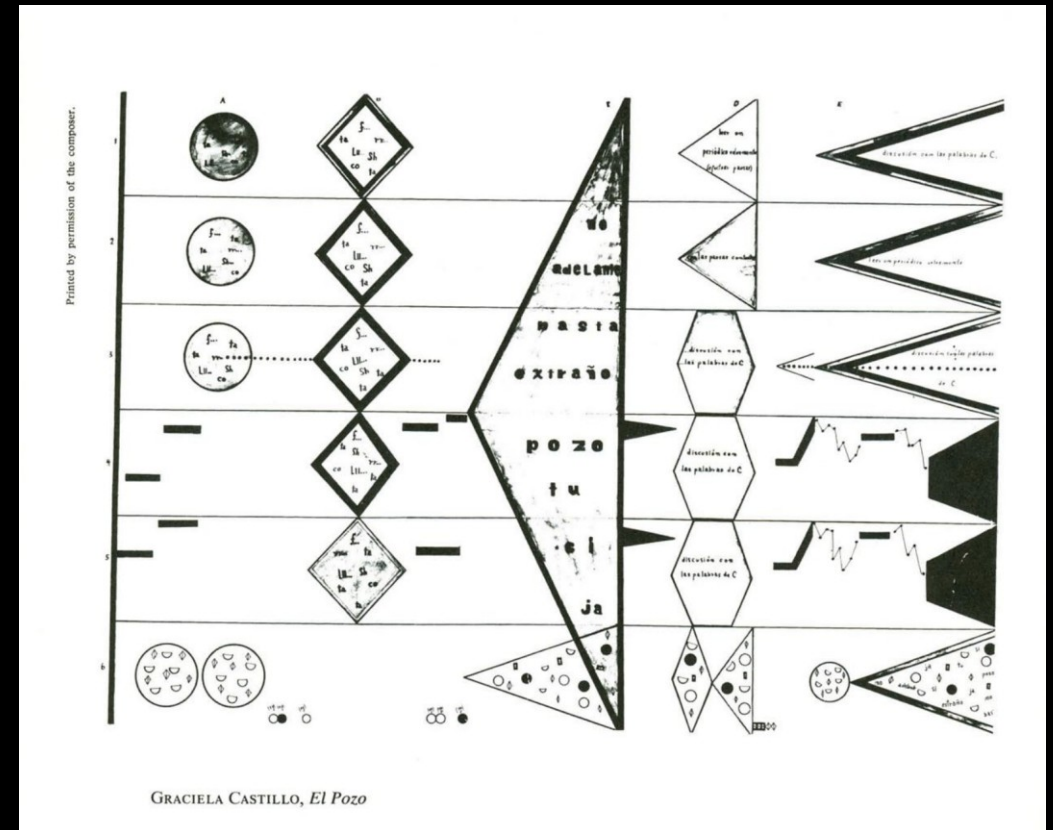


Recepce jako participace – leitmotiv modernismu

- dílo vyžaduje participaci diváka
- díla nechávají prostor pro imaginaci, recipient doplňuje mezery v díle
- Stéphane Mallarmé - idea kreativního čtení, představa procesuálního díla, které se neustále mění
- Technická média (obraz, hudba) – zachytí vždy něco navíc, vedlejší efekty stimulují imaginaci recipienta
- Walter Benjamin – termín optické nevědomí

Od participace k interakci

- Fyzická interakce s dílem
- John Cage – Grafické partitury
- Skript se stává základem uměleckých happeningů



Ideologie nebo technologie – Brecht nebo Turing

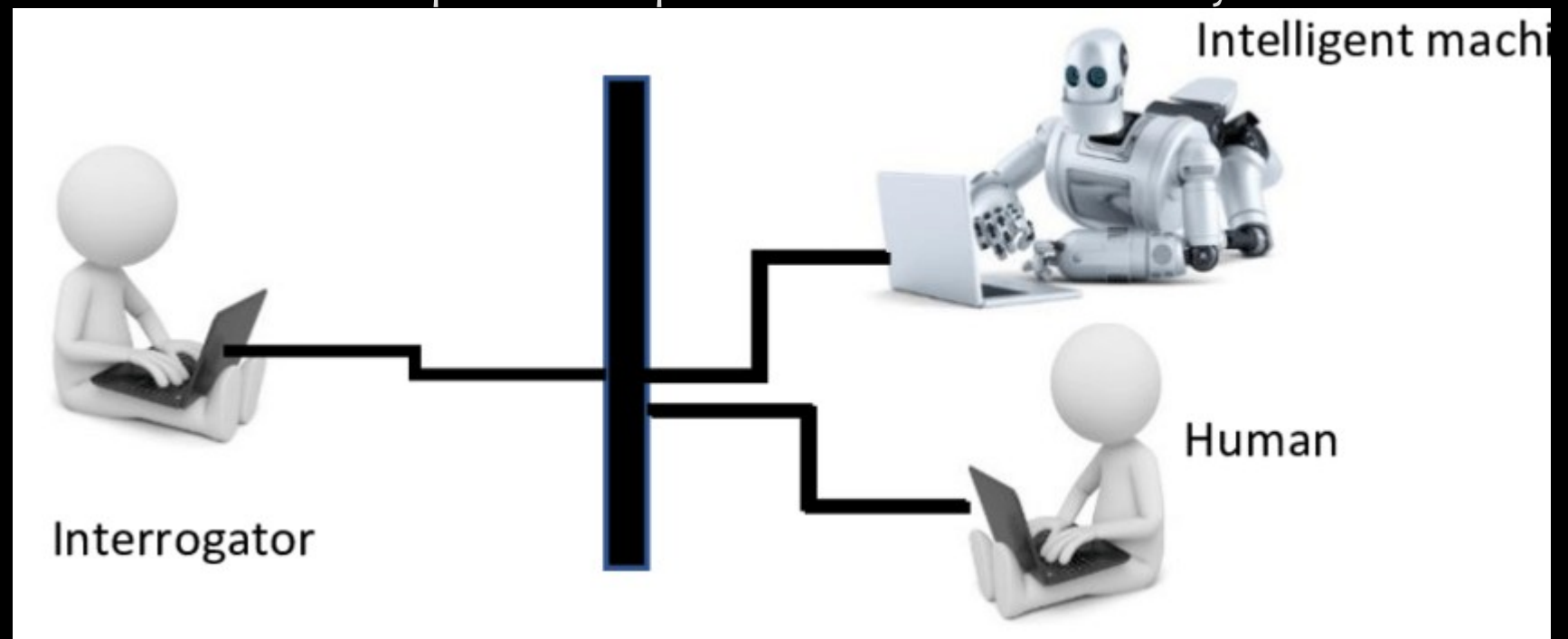
- dva základní pohledy na interakci:
- interakce mezi lidmi (sociální vědy – komunikace)
- mezi člověkem a strojem (technická kategorie - interaktivita)

- 30. léta – debaty o interakci – řeší se dvě témata:
 1. analýza ideologie mezilidské komunikace, kterou zprostředkovávají média (Brecht)
 2. technologická uskutečnitelnost komunikace mezi strojem a člověkem (Turing)

- Bertold Brecht – text Rádio jako nástroj komunikace
- Lindberghflug (1929) - <http://www.medienkunstnetz.de/works/bertold-brecht/audio/7/>



- Alan Turing – Otázka: Mohou stroje myslet?
- Teorie imitační hry – Turingův test – Poznáme, kdo je počítač a kdo je člověk na základě textové komunikace?
- Výzkum komunikace mezi člověkem a počítačem prostřednictvím šachové hry



- Brecht – kritická analýza mediální komunikace
- Turing – technologický rozměr interakce
- Tyto odlišné pohledy se rozvinuly do samostatných vědních oborů – informační věda a mediální studia
- Koncept interaktivity – překrývání ideologie (mediální studia) a technologie (informační věda)

Otevřené nebo uzavřené systémy - Bill Gates nebo John Cage

- Upřednostnění softwaru před hardware: „Programs instead of instruments’ or ‘software, not hardware.,,
- Odlišné chápání interactivity.
- John Cage – svobodná interakce, otevřené dílo, volná interpretace hudební partitury
- Bill Gates – uzavřený software, nepřístupný kód, determinovaný způsob užití softwaru
- Princip uzavřenosti (Gates) x princip otevřenosti (Cage)

Proměna chápání interaktivity – 60.léta

- Cíle uměleckých avantgard:
 - a) zrušení hranice mezi médii
 - b) zrušení hranice mezi autorem, divákem
 - c) politický rozměr umění (aktivismus)
 - d) otevřená interakce
- Tvorba happeningů, intermediálních děl
- model otevřené interakce byl aplikován i na nová média

- Mění se pohled na média v 60. a 70. letech – nástroj politického aktivismu, kreativní prostředek
- Hans Magnus Enzensberger - Constituents of a Theory of the Media (1970) - emancipační potenciál nových technologií, non-hierarchická komunikace, každý může komunikovat s každým
- Časopis Radical Software (1970) – videokamera jako prostředek pro prosazování názorů, reflexi společenských problémů, přeprogramování společnosti
- hackerské hnutí se v 60. letech – průzkum komunikace člověka a stroje, počítač jako partner pro kreativní tvorbu
- "You can create art and beauty on a computer. Computers can change your life for the better."

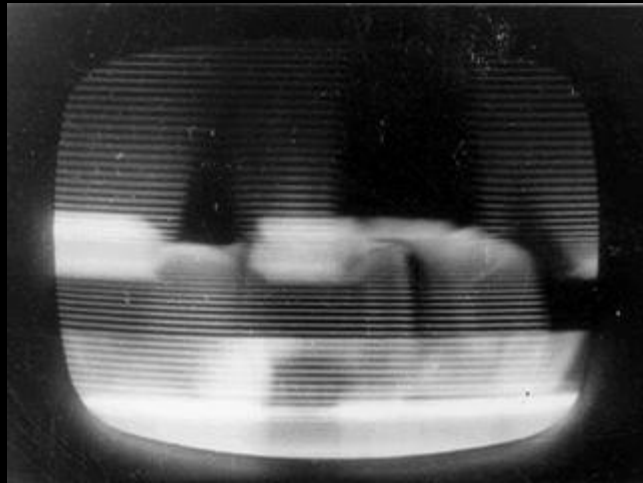
- 70.léta - média jako instrumenty pro změnu společnosti x 90.léta - sociální a kulturní proměny chápány jako výsledek působení nových technologií
- 90. léta - interaktivita definováno pouze skrze elektronická média
- apolitický koncept interaktivity
- Mobilizační síla nových médií jako jedna z důležitých strategií reklamního průmyslu
- Avantgardní umělci rozvíjeli nová způsoby užití technologií, které se později staly běžnou součástí médií

Interaktivní díla využívající média (50. a 60. léta)

- John Cage – průzkum šumu, přirozených zvuků
- Dílo 4:33 (1952)
- Imaginary Landscape No. 4 (1951) - <https://www.youtube.com/watch?v=AoBNsBlzQII>



- Nam June Paik - Exposition of Music—Electronic Television (1963)
- <http://www.medienkunstnetz.de/works/exposition-of-music/video/1/>



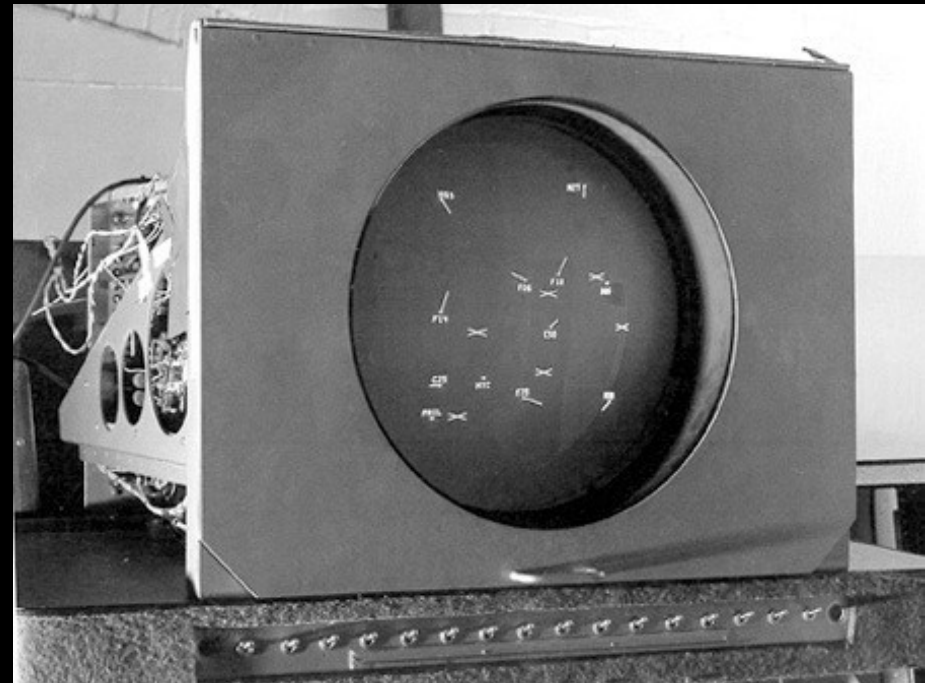
Interaktivní díla využívající nebo reflektující média (70. léta)



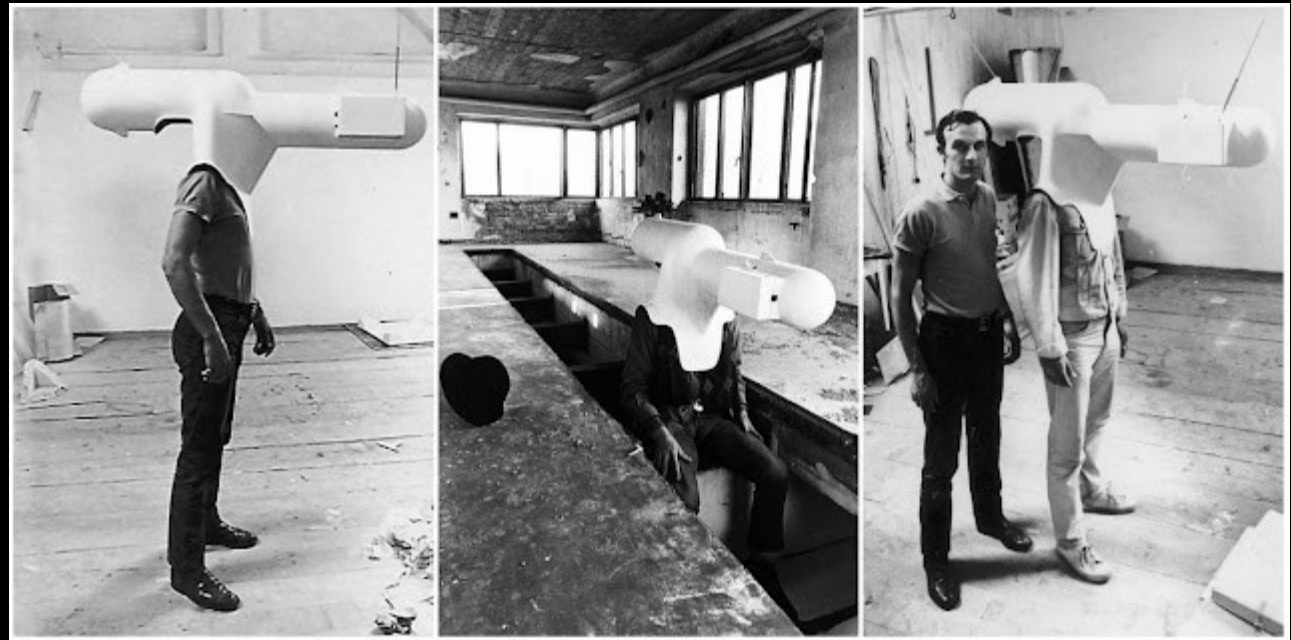
- proměny děl v 70. letech - tzv. „closed-circuit installations“
- Instalace, které rozvíjí kritický pohled na média
- Divák omezován a kontrolován
- Témata: mediální manipulace, dohledu, spektaklu
- Bruce Naumann - Live-Taped Video - Corridor (1970) - <https://www.youtube.com/watch?v=5ujlefWcY-w>
- Valie Export - Tapp und Tastkino (1968) - <https://www.youtube.com/watch?v=8dvTBaUw2qc>

Fikce a technologické realizace kyberprostoru

- Reálné vynálezy:
- Whirlwind – první počítač s displejem (1951)
- Ivan Sutherland – první virtuální realita (1968)
<https://www.youtube.com/watch?v=Hp7YgZAHLos>
- Digitální síť ARPANET (1969)

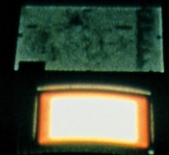
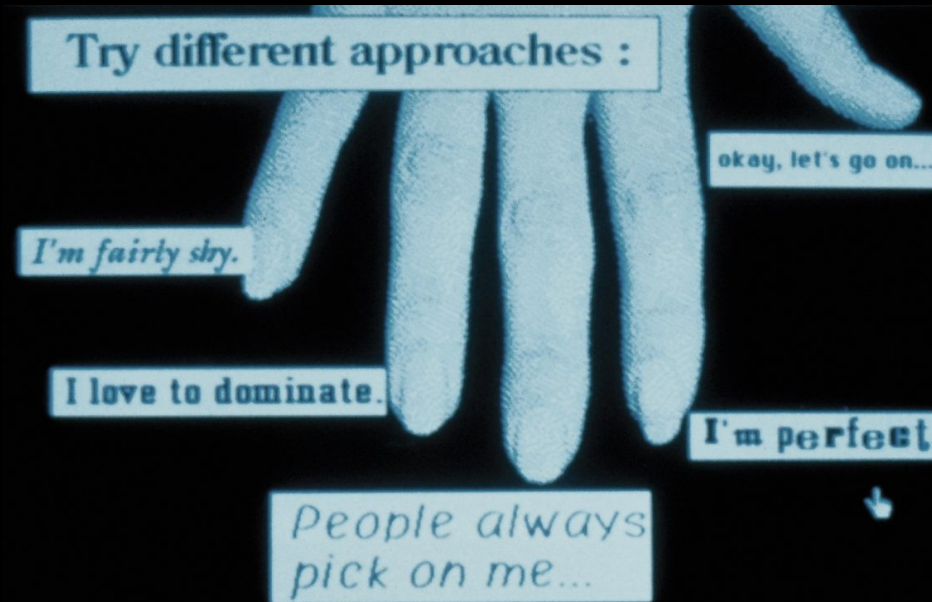


- Fikce :
- Donald Sutherland - koncept Ultimate display (1965)
- Oswald Wiener – The Improvement of Central Europe (1969) – koncept bioadapteru
- Nicolas Schöffer - manifest The Future of Art (1968)
- Cyberpunk 80.léta
- Koncepty VR – Jason Lanier, Howard Rheingold



Typologie interaktivních mediálních děl v 80. a 90. letech

- **1. Interaction with a video story through multiple options**
- Interaktivní příběhy vyprávěné prostřednictvím spojení videa a počítače
- Lynn Hershman - Lorna 1982 - <https://zkm.de/en/media/video/lynn-hershman-leeson-lorna-1979>
- Deep Contact (1984-1989)



- **2. Interaction with a closed data world through which the viewer can navigate**
- [Jeffrey Shaw - Legible City \(1988-1991\) - https://www.youtube.com/watch?v=61l7Y4MS4aU](https://www.youtube.com/watch?v=61l7Y4MS4aU)
- [Jeffrey Shaw - projekt The Virtual Museum \(1992\) - http://www.medienkunstnetz.de/works/the-virtual-museum/video/1/](http://www.medienkunstnetz.de/works/the-virtual-museum/video/1/)



- **3. Interaction between body and data world**

- kolektiv ART + COM - Zerseher (1990–91) - <https://www.youtube.com/watch?v=Gq79PW4hIGw>
- David Rokeby - Very Nervous System (1982 -1995) - <https://www.youtube.com/watch?v=qdTVQWpH7Mg>
- Ulrike Gabriels - instalace Breath (1992) - <https://www.youtube.com/watch?v=gtooUQHGq6w>

- **4. A data system with momentum that is enhanced through interaction**
- Peter Dittmar - The Wet Nurse (1992-)
- Christa Sommerer and Laurent Mignonneau - A-Volve (1994)
- <https://www.youtube.com/watch?v=oWG4...>



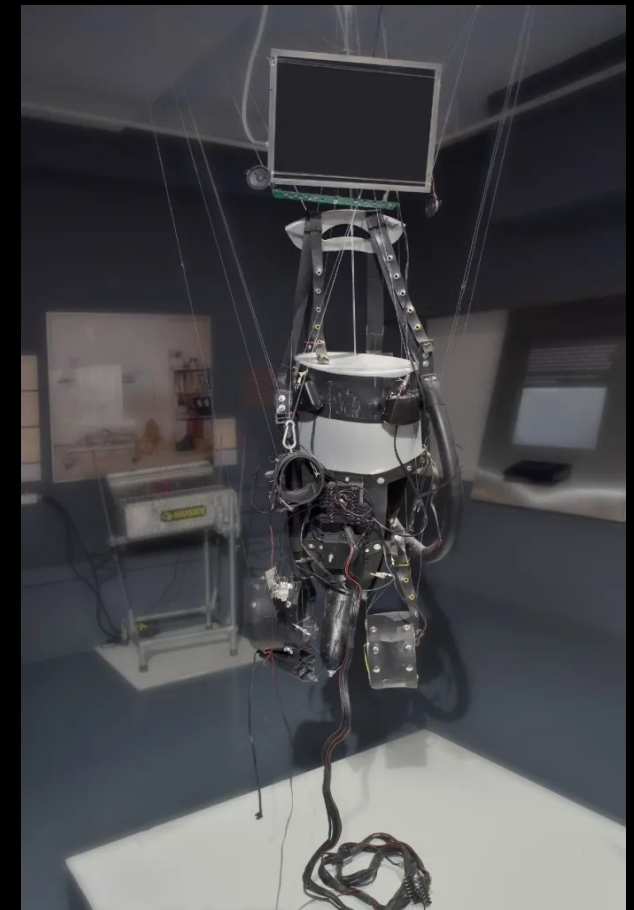
- **5. Dialogue-based models**

- Agnes Hegedüs - Between the Words (1995) -

<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/between-the-words.html>

- Kirk Woolford a Stahl Stenslie – CyberSM

<https://stensliehome.wordpress.com/2017/02/27/cybersm/>



- **6. The “exemplary viewer”**
- Divák dotváří dílo, vstupuje do něj, dává mu tvar
- Osamělost účastníka ve virtuálním prostoru
- Divák se vidí v reálném i virtuálním světě
- Rosalind Krauss - video narcissus

- **7. Approaches toward collectivity in media space**

- Projekt Van Gogh TV (1992) - https://www.youtube.com/watch?v=FdAQ5M_L9Bw
- Knowbotic Research group - Dialogue with the knowbotic south (1994)
<https://www.youtube.com/watch?v=dJ3ZbD5uGkE>



Interaktivita a internet

- Příchod webu v 90.letech
- Proměna chápání kyberprostoru – komunikační struktura
- Vize v rané fázi internetu - společná komunikace a participace na politických a uměleckých projektech
- Electronic Cafe - Kit Galloway a Sherrie Rabinowitz (1984) - <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/electronic-cafe.html>
- Počátek net artu (raná 90.léta) - snaha vytvořit vlastní platformy pro diskuzi, sdílení a tvorbu webových děl - Wolfgang Stahle - The Thing (1991) - <https://anthology.rhizome.org/the-thing>
- The File Room (1994 -) - Antoni Muntadas - <http://www.thefileroom.org>

- net art se během 90.let posouvá od optimismu v novou komunikační platformu ke kritice média s jeho rostoucí komercializací
- Joachim Blank a Karlheinz Jeron - Dump your trash (1998) – koncept recyklace informací -
http://blankjeron.com/information.recycling_WORK_DESCRIPTION/1998_dump_your_trash/dyt070400.pdf
- Carnivore (2006-2016) - Radical Software Group
- <http://r-s-g.org/carnivore/>
- kriticky přehodnoceny vize 90.let týkající se technologické interaktivity, kterou přinesl internet



- všechny experimenty s médii, které prováděli umělci nebo aktivisté od 60.let do současnosti, přinesly stejné výsledky (komercializovány)
- Opakované snahy rozvinout dosud skrytý potenciál technologických médií
- Umělecké utopie participativního a později interaktivního umění využila masová média k tomu, aby ještě více umocnila konzumerismus
- Část ideálů mediální avantgardy přešla do digitálního folklóru

Lev Manovich – Iluze, narativ, interaktivita

- Web – komunikační kanál na sebe neustále upozorňuje, webová stránka odhaluje svou konstruovanost
- Pro nová média typická oscilace mezi iluzí a upozorňováním na médium – zcizovací efekt
- Interaktivní zážitek uživatele je často konstruován jako série opakovaných posunů – přepínání mezi sledováním příběhu a hraním, mezi sledováním fotografie a její úpravou apod.
- Nový typ realismu – metarealismus – který uvnitř sebe obsahuje svou vlastní kritiku (reklama si utahuje sama ze sebe)
- mýtus interaktivity - interaktivita tu byla vždy, předešlé umění je také interaktivní, protože vyžaduje účast diváka